C 34 ~~221~~

74
Ggmm 806 b

Theoretisch-praktisches

Handbuch des Schachspiels.

Theorie der Eröffnungen und Endspiele

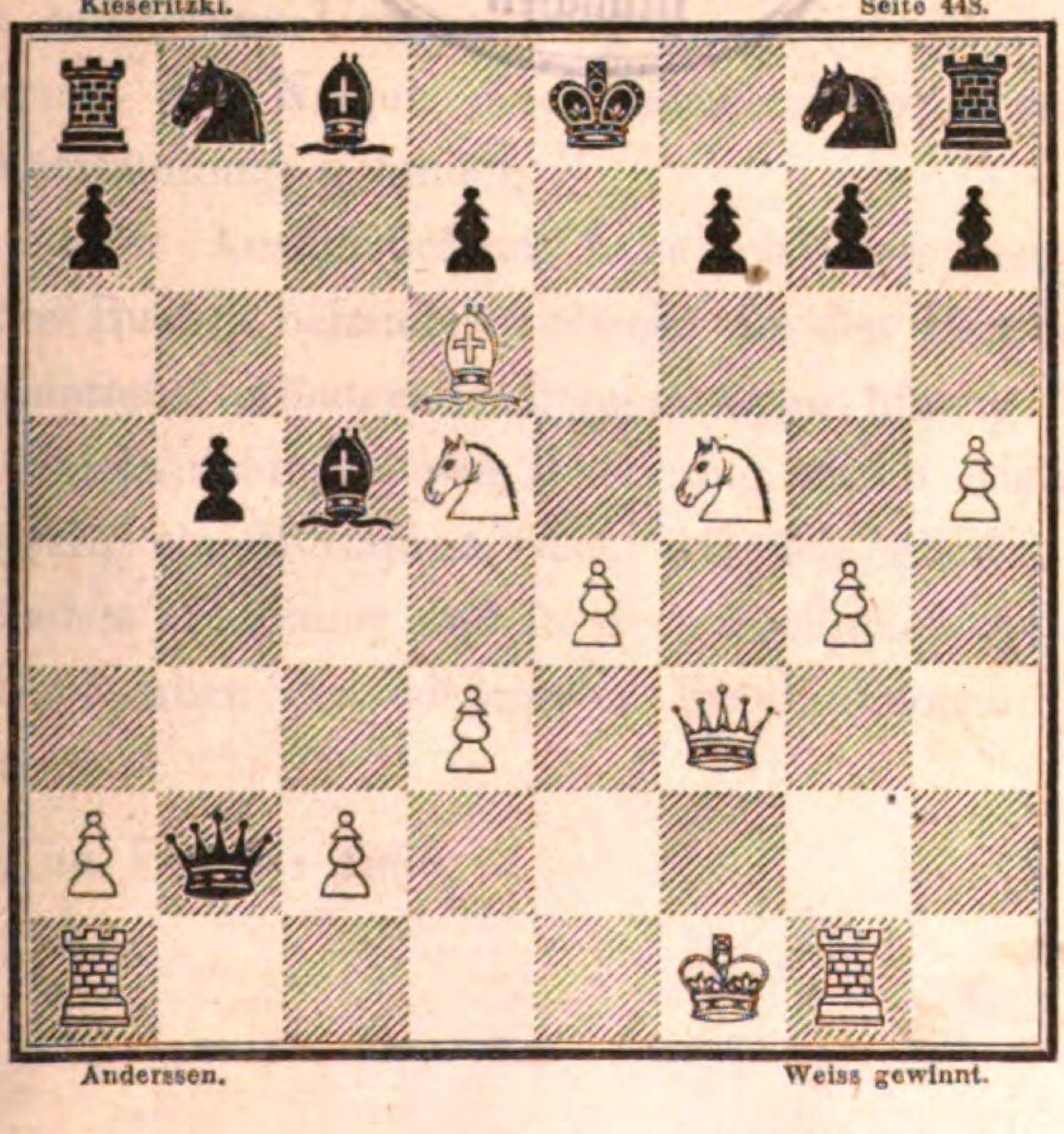
erläutert durch die besten Partien der Neuzeit

von

Jean Dufresne.

Staatsbibliothek München

Kieseritzki. Seite 448.



Anderssen. Weiss gewinnt.

BERLIN

Verlag von Julius Springer

1863.

Bayerische
Staatsbibliothek
München

Vorwort.

Indem ich die Zahl der bereits vorhandenen Schachwerke um ein neues vermehre, glaube ich doch den Verehrern des Schachspiels keine überflüssige Gabe zu bieten. Das vorliegende Werk sucht nämlich dem ausgedehntesten Kreise der Schachspieler nützlich zu werden, indem es mit einer gedrängten zeitgemässen Theorie der Eröffnungen und Endspiele eine Reihe der besten in diesem Jahrhundert gespielten Partien vereinigt, die jedem einzelnen Spielanfang eine praktische Erläuterung und Detailausführung gewähren. Man wird bei der Erörterung der Eröffnungen, in der ich den besten modernen Theoretikern gefolgt bin, keine Untersuchung von Wichtigkeit, ebensowenig unter den Partien den Namen eines Meisters vermissen, der in der Schachwelt Anerkennung gefunden.

Mit besonderer Ausführlichkeit habe ich ausserdem den elementaren Theil des Buches behandelt; ebenso zu den Partien, so weit es der Raum gestattete, erläuternde Bemerkungen hinzugefügt, und namentlich alle Spielwendungen von Bedeutung durch Aufzeichnung der Stellung illustrirt, ein Verfahren, das, wie ich glaube, das Durchspielen des Buches erleichtert und in dem trocknen Nebeneinander der Zahlen und Buchstaben die wichtigsten Combinationen lebendig hervortreten lässt.

Berlin, im Februar 1863.

Jean Dufresne.

Inhalts-Verzeichniss.

Erste Abtheilung.

Erklärungen.

Seite

Das Schachbrett und die Aufstellung der Steine 1
Die Bewegungen der Steine . 2
Der Zweck des Spiels . 8
Unentschiedene Spiele. Patt . 15
Einige im Spiel übliche Benennungen und Ausdrücke 19
Die Bezeichnung des Brettes und der Figuren 23
Bemerkungen über den Werth der Steine 24
Rathschläge für die praktische Partie 35
Spiel-Gesetze . 36
Einige Partien zur ersten Anleitung 39

Zweite Abtheilung.

Die Eröffnungen.

Erster Abschnitt.

Das Königs-Springer-Spiel.

Erste Vertheidigung: Das Spiel des Damiano 54
Zweite Vertheidigung: 2) Lf8—d6 55
Dritte Vertheidigung: 2) Dd8—f6 56
Vierte Vertheidigung: Das Spiel des Philidor 57
Gespielte Partien . 65
Fünfte Vertheidigung: Das Spiel des Petroff 80
Gespielte Partien . 84
Sechste Vertheidigung: Das Gambit in der Rückhand 93
Siebente Vertheidigung: 2) d7—d5 100
Gespielte Partien . 100
Achte Vertheidigung: Der Damen-Springer gegen den Königs-Springer 102
Das Giuoco piano . 103
Gespielte Partien . 112

Seite

Das Gambit des Capt. Evans 134
Nachtrag . 715
Gespielte Partien . 144
Das Zwei-Springer-Spiel 178
Gespielte Partien . 182
Das Damen-Bauer-Spiel oder das Schottische Gambit 189
Gespielte Partien . 200
Das Spiel des Läufer-Bauern der Dame 217
Gespielte Partien . 221
Das Springer-Spiel des Lopez 227
Nachtrag . 716
Gespielte Partien . 231

Zweiter Abschnitt.

Das Königs-Läufer-Spiel.

Erste Vertheidigung: 2) c7—c6 242
Zweite Vertheidigung: Philidor's Läufer-Spiel 243
Dritte Vertheidigung: Der Springer 2) g8—f6 253
Vierte Vertheidigung: Das Gambit in der Rückhand 256
Gespielte Partien . 260

Dritter Abschnitt.

Weniger übliche Anfänge der offenen Partie.

Das Spiel vom Läufer-Bauer der Dame 277
Das Gambit des Damen-Bauers 279
Das Damen-Springer-Spiel im 2. Zuge des Anziehenden 280
Gespielte Partien . 280

Vierter Abschnitt.

Das Königs-Gambit.

Das Königs-Springer-Gambit 293
Das Gambit des Philidor 293
Gespielte Partien . 301
Das Gambit des Cunningham 307
Gespielte Partie . 312
Das Gambit des Salvio 313
Gespielte Partien . 317
Das Gambit des Cochrane 320
Gespielte Partien . 327
Das Gambit des Allgaier und Kieseritzki 332
Nachtrag . 717
Das Gambit des Königs-Thurm-Bauers 338

Seite

Gespielte Partien . 340
Das Gambit des Muzio 363
Gespielte Partien . 378
Das Königs-Läufer-Gambit 390
Gespielte Partien . 411
Das abgelehnte Gambit 459
Gespielte Partien . 463

Fünfter Abschnitt.

Geschlossene Spiele.

Das Damen-Gambit . 480
Gespielte Partien . 485
Das Sicilianische Spiel 497
Gespielte Partien . 502
Das Französische Spiel 530
Gespielte Partien . 531
Das Fianchetto . 549
Gespielte Partien . 549
Der Damen-Bauer gegen den Königs-Bauer 555
Gespielte Partien . 556
Der Königs-Läufer-Bauer gegen den Damen-Bauer 563
Gespielte Partien . 564
Der Läufer-Bauer der Dame gegen den Damen-Bauer 570
Der Damen-Bauer gegen den Königs-Läufer-Bauer 570
Gespielte Partien . 571
Der Damen-Läufer-Bauer gegen den Damen-Läufer-Bauer . . . 578
Der Damen-Läufer-Bauer gegen den Königs-Bauer 578
Gespielte Partie . 579
Einige ungebräuchliche Eröffnungen 579

Dritte Abtheilung.

Spielendungen.

Erster Abschnitt.

Endspiele.

Der König gegen eine und mehrere Figuren.
Der König und die Königin gegen den König 593
Der König und Thurm gegen den König 595
Der König und zwei Läufer gegen den König 596
Der König, Läufer und Springer gegen den König 597
Der König und zwei Springer gegen den König 600
Der König und Bauer; König, Läufer, Bauer; König, Springer und Bauer gegen den König 602

Seite

Die Königin gegen Figuren.

Die Königin gegen einen Springer oder Läufer 611
Die Königin gegen den Thurm 612
Die Königin gegen den Thurm und Bauer 614
Die Königin gegen zwei Läufer 622
Die Königin gegen zwei Springer 623
Die Königin gegen den Springer und Läufer 626
Die Königin gegen die Königin und Bauer 628
Die Königin gegen einen Bauer 631

Der Thurm gegen andere Figuren.

Der Thurm gegen den Läufer 634
Der Thurm und Bauer gegen den Läufer 636
Der Thurm gegen einen Springer 640
Der Thurm gegen drei kleine Figuren 642
Der Thurm und Bauer gegen den Thurm 643
Der Thurm gegen einen und mehrere Bauern 647
Der Thurm gegen zwei Thürme 651
Der Thurm und Läufer gegen den Thurm 653
Der Thurm gegen den Thurm und Springer 670

Die Bauern gegen die Bauern.

Der König und Bauer gegen den König und Bauer 673
Der König und zwei Bauern gegen den König und einen Bauer . . . 674
Der König und zwei Bauern gegen den König und zwei Bauern . . . 683
Der König und zwei Bauern gegen den König und drei Bauern . . . 686
Der König gegen drei Freibauern 687
Der König und drei Freibauern gegen den König und drei Freibauern . 690

Zweiter Abschnitt.

Studien . 693

Bayerische
Staatsbibliothek
München

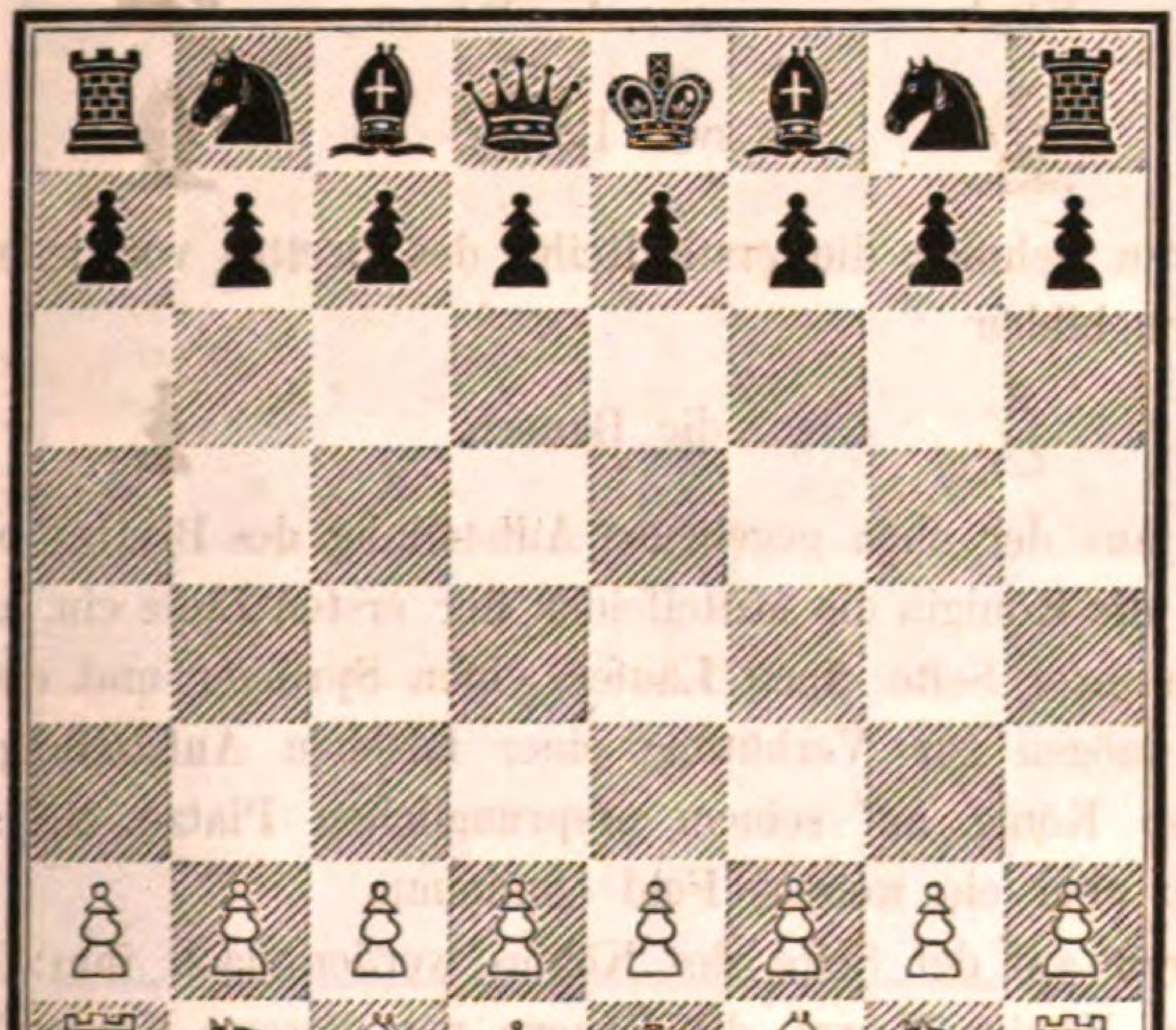
Erste Abtheilung.

Erklärungen.

1. Das Schachbrett und die Aufstellung der Steine.

Das Schachspiel (Zweischachspiel) wird von zwei Personen auf einem in 64 (Quadrat-) Felder getheilten (Quadrat-) Brette gespielt. Jedem Spieler gehört ein Heerlager von 16 Steinen. Die Felder des Brettes sind gewöhnlich weiss und schwarz gefärbt; ferner unterscheidet sich auch ein Heerlager von dem andern durch die Farbe.

Vor dem Beginn des Spiels ist die Aufstellung der Steine auf dem Brette folgende:



Nach Uebereinkunft stellt man das Brett immer so auf, dass das Eckfeld zur Rechten jedes Spielers ein weisses ist.

Es versteht sich von selbst, dass auch mehrere Personen die Leitung je eines Heerlagers übernehmen können, so dass jeder Zug, der gemacht wird, die Frucht einer gemeinschaftlichen Berathung ist. Spiele dieser Art werden unter dem Namen der Consultationspartien mehrfach angeführt werden.

Das Drei- und Vierschachspiel, Abarten des Zweischachspiels, enthält mehr als zwei Heerlager, deren jedes einzelne von einer Person geleitet zu werden pflegt. Man giebt, wie angeführt, den Feldern gewöhnlich abwechselnd die weisse und schwarze Farbe; man könnte jedoch in gleicher Art zwei andere von einander verschiedene Farben wählen. Auch liesse sich das Spiel auf einem Brette spielen, dessen Felder

gar keine Farbenunterscheidung hätten; die Deutlichkeit würde jedoch hierunter häufig leiden. Ferner haben sich bereits gewisse Bezeichnungen eingebürgert, die aus der hier angegebenen Färbung der Felder hervorgegangen sind. Dasselbe Uebereinkommen findet in Beziehung auf die Steine der beiden Heerlager statt. Die einen könnten grün, die andern roth gefärbt werden. Man wählt jedoch meistens die weisse und die schwarze Farbe. In diesem Buche werden daher die Heerlager durchgehend als: „Schwarz und Weiss" oder „die Schwarzen und die Weissen" bezeichnet.

Die Lager der beiden Gegner unterscheiden sich von einander lediglich durch die Farbe, und enthalten je 16 Steine. Diese 16 Steine des einzelnen Heerlagers bestehen aus 8 Figuren und 8 Bauern.

Die Figuren sind:

♔ ein König ♚

♕ eine Königin (auch Dame genannt) ♛

♖ zwei Thürme ♜

♘ zwei Springer ♞

♗ zwei Läufer. ♝

Die Figuren nehmen die erste Reihe des Brettes vor jedem Spieler ein, die zweite Reihe bilden

♙ die Bauern. ♟

Wie man aus der eben gegebenen Aufstellung des Brettes ersieht, nehmen der König und die Königin die Mittelfelder der ersten Linie ein, und jede dieser Figuren hat zu ihrer Seite einen Läufer, einen Springer und einen Thurm.

Anfänger mögen zur Verhütung einer falschen Aufstellung sich merken, dass der weisse König auf seinem ursprünglichen Platze ein schwarzes, der schwarze König aber ein weisses Feld einnimmt.

Die Figuren auf der Seite des Königs werden nach ihm: Königs-Läufer, Königs-Springer, Königs-Thurm, die Bauern vor diesen: Königs-Bauer, Königs-Läufer-Bauer, Königs-Springer-Bauer, Königs-Thurm-Bauer genannt; in gleicher Weise heissen die Figuren auf Seite der Königin: der Königin-Läufer, -Springer, -Thurm, und die Bauern: der Königin-Läufer-Bauer, -Springer-Bauer, -Thurm-Bauer.

2. Bewegungen der Steine.

Die Bewegungen der Steine finden in grader und schräger Richtung statt, nur die des Springers ist aus beiden Richtungen zusammengesetzt.

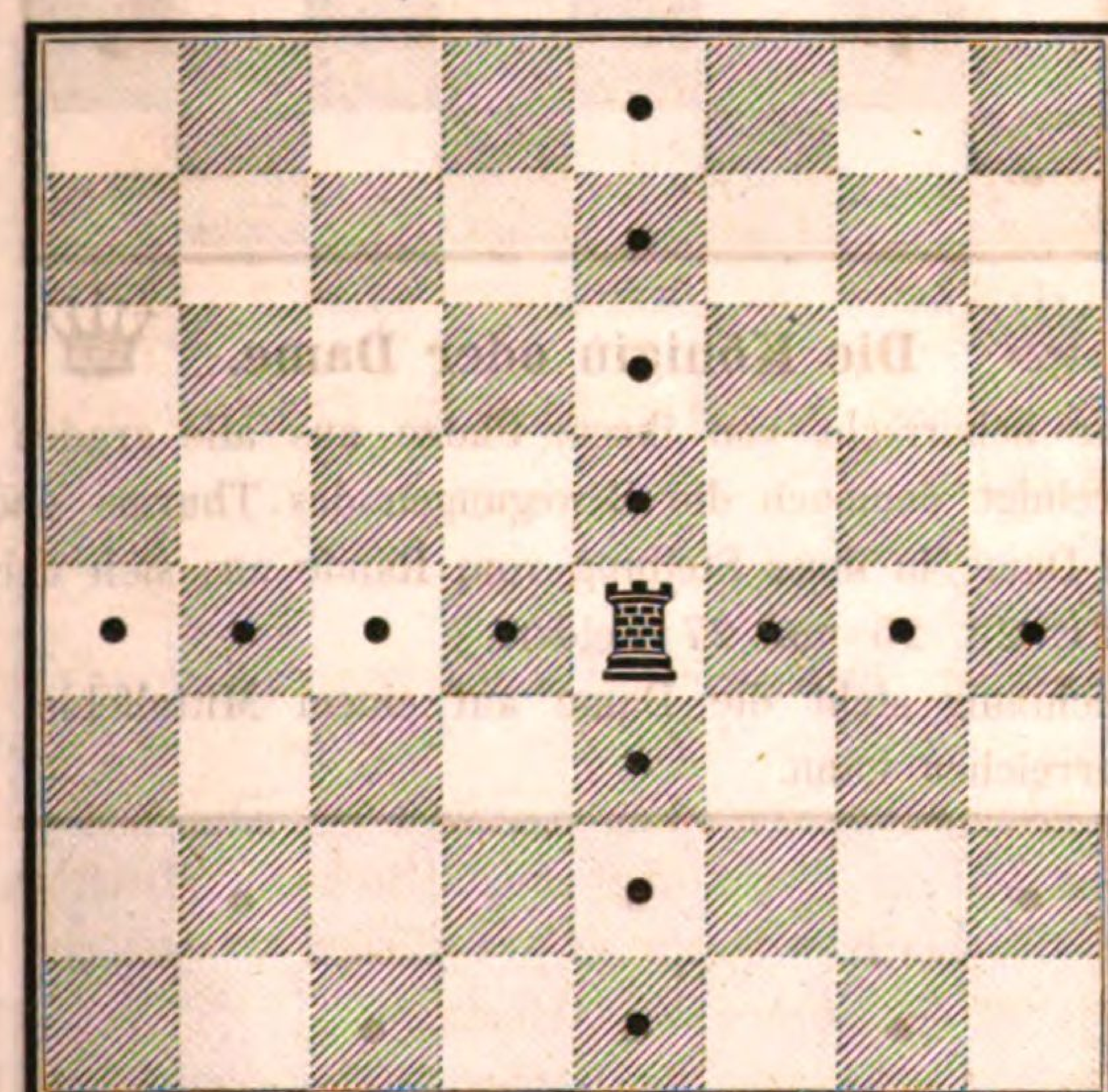
Wenn in der Richtung, in der ein Stein sich zu bewegen berechtigt ist, ein eigener oder ein fremder Stein sich befindet, so kann er über den ersteren

nicht hinweggehen, den letzteren jedoch nach Belieben schlagen (fortnehmen). Der schlagende Stein nimmt den Platz des geschlagenen ein, und dieser wird vom Brette entfernt. In wiefern der Springer von dieser Regel abweicht, wird bei der Erklärung seiner Bewegung mitgetheilt werden.

Man ersieht hieraus, dass jeder Stein so schlägt, wie er geht. Der Bauer macht jedoch eine Ausnahme, von der weiterhin die Rede sein soll.

Der Thurm.

Der Thurm bewegt sich in grader Linie nach allen Seiten, so weit das Brett reicht, d. h. er kann von seinem Platze aus auf jedes beliebige Feld dieser Richtung gehen. Er beherrscht stets 14 Felder. In der Zeichnung sind alle Felder, die er von seinem Platze aus besetzen kann, durch Punkte angegeben.

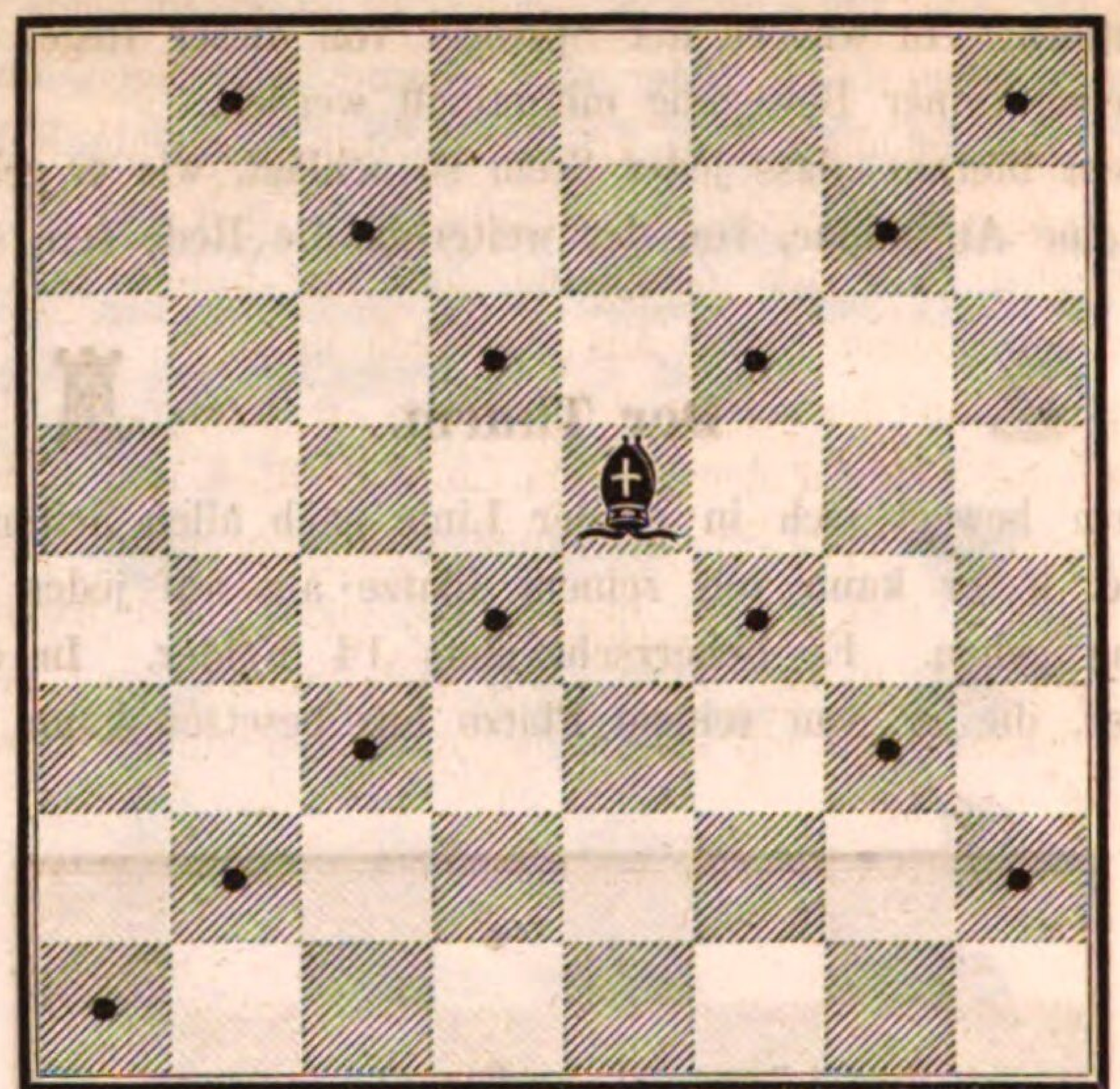


Eine unregelmässige Bewegung, die der Thurm einmal im Spiel gemeinschaftlich mit dem Könige macht, wird bei der Erklärung der Rochade erörtert werden.

Der Läufer.

Der Läufer beherrscht die schräge Linie (Diagonale), und es ist daher klar, dass er stets die Farbe desjenigen Feldes bewahrt, das er ursprünglich eingenommen hat. Jedes Spiel hat demnach einen weissen und einen schwarzen Läufer.

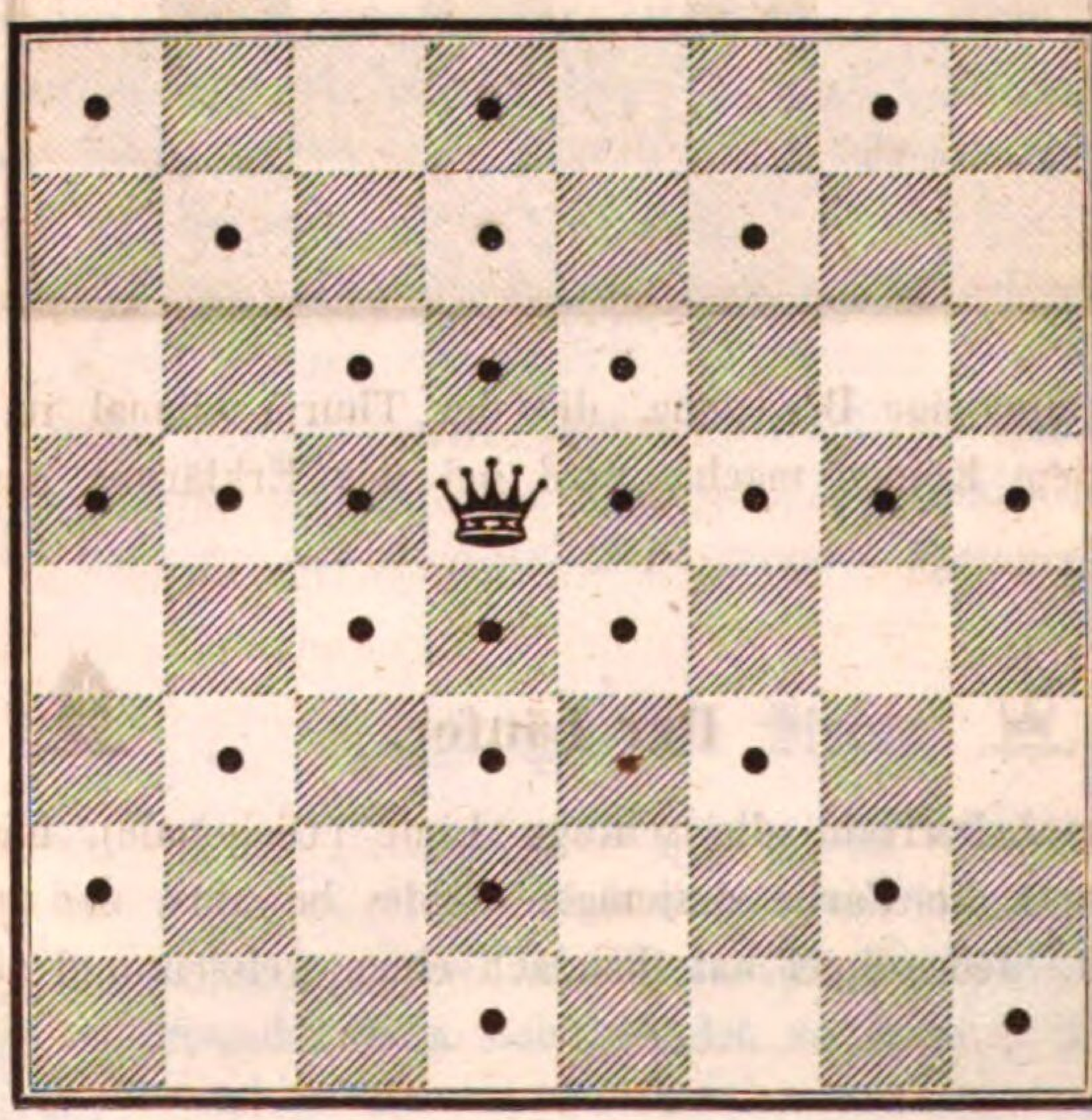
Je nachdem der Läufer in seiner Stellung vom Rande aus sich der Mitte nähert, beherrscht er 7, 9, 11 und 13 Felder.



Die Königin oder Dame.

Diese Figur beherrscht von ihrem Platze aus alle graden und schrägen Linien, und vereinigt demnach die Bewegungen des Thurms und des Läufers. Je nachdem die Dame in ihrer Stellung vom Rande aus sich der Mitte nähert, beherrscht sie 21, 23, 25 und 27 Felder.

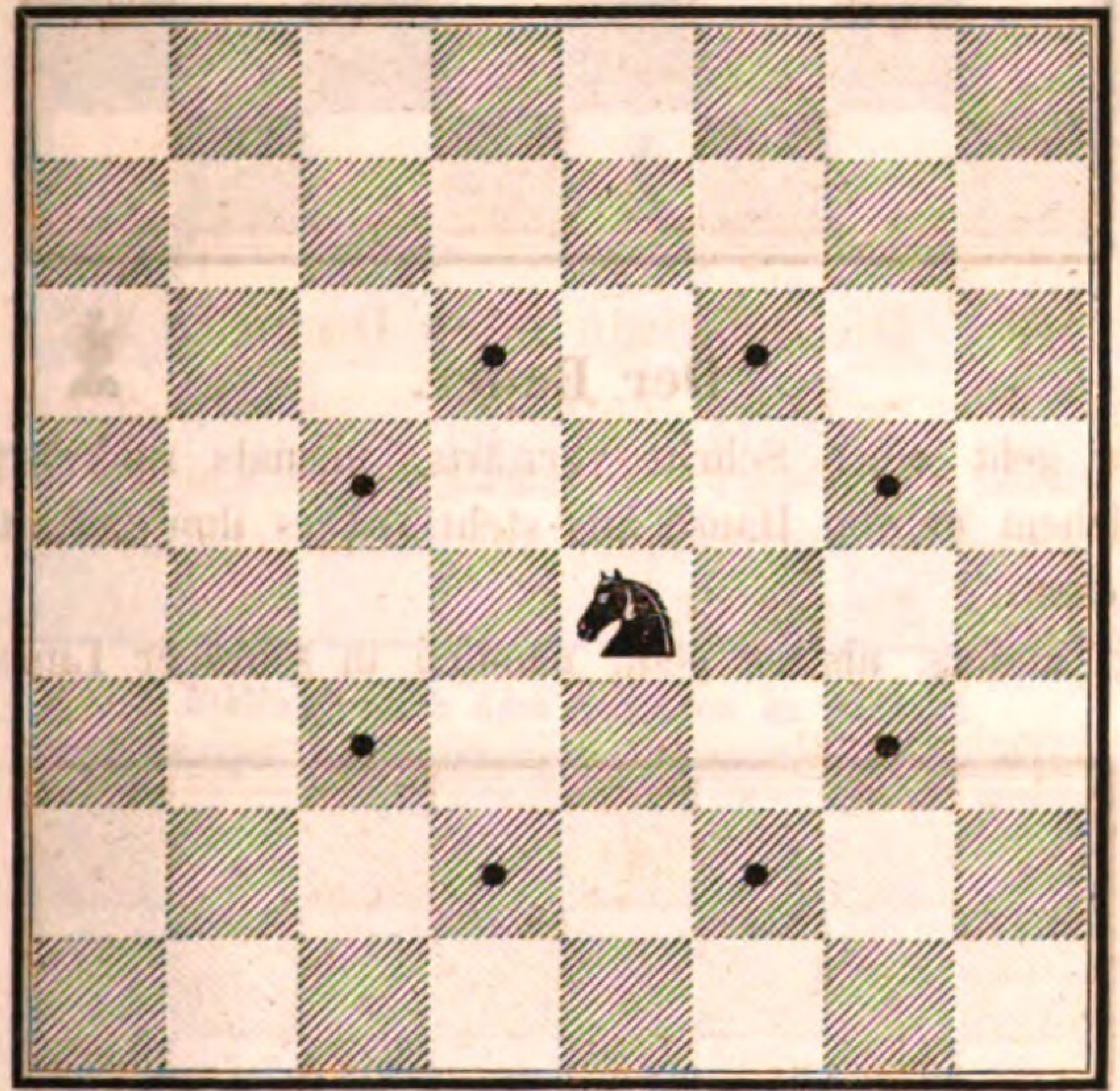
In der Zeichnung steht die Dame auf einem Mittelfelde, von dem aus sie 27 Felder erreichen kann.



Der Springer.

Der Springer geht über das in grader Linie anstossende Feld auf das demnächst schräg liegende Feld, oder man könnte auch sagen, über das schräg anstossende, auf das demnächst in grader Richtung liegende Feld. Diese aus zwei Richtungen zusammengesetzte Bewegung lässt sich mit Worten nur umständlich beschreiben. In der Zeichnung sind alle Felder durch Punkte angegeben, die er von seinem Platze aus erreichen kann.

Er beherrscht auf der Mitte des Brettes 8 Felder, in der Ecke, auf Randfeldern und auf Feldern der zweiten Linie 2, 3, 4 und 6 Felder. Es ist zu bemerken, dass der Springer in seiner Bewegung nicht beschränkt wird, wenn auf den Feldern, über die er hinweggeht, eigene oder fremde Steine sich befinden. Aus der Art, in der diese Figur sich bewegt, geht hervor, dass sie stets von einem weissen auf ein schwarzes, oder von einem schwarzen auf ein weisses Feld sich begiebt.

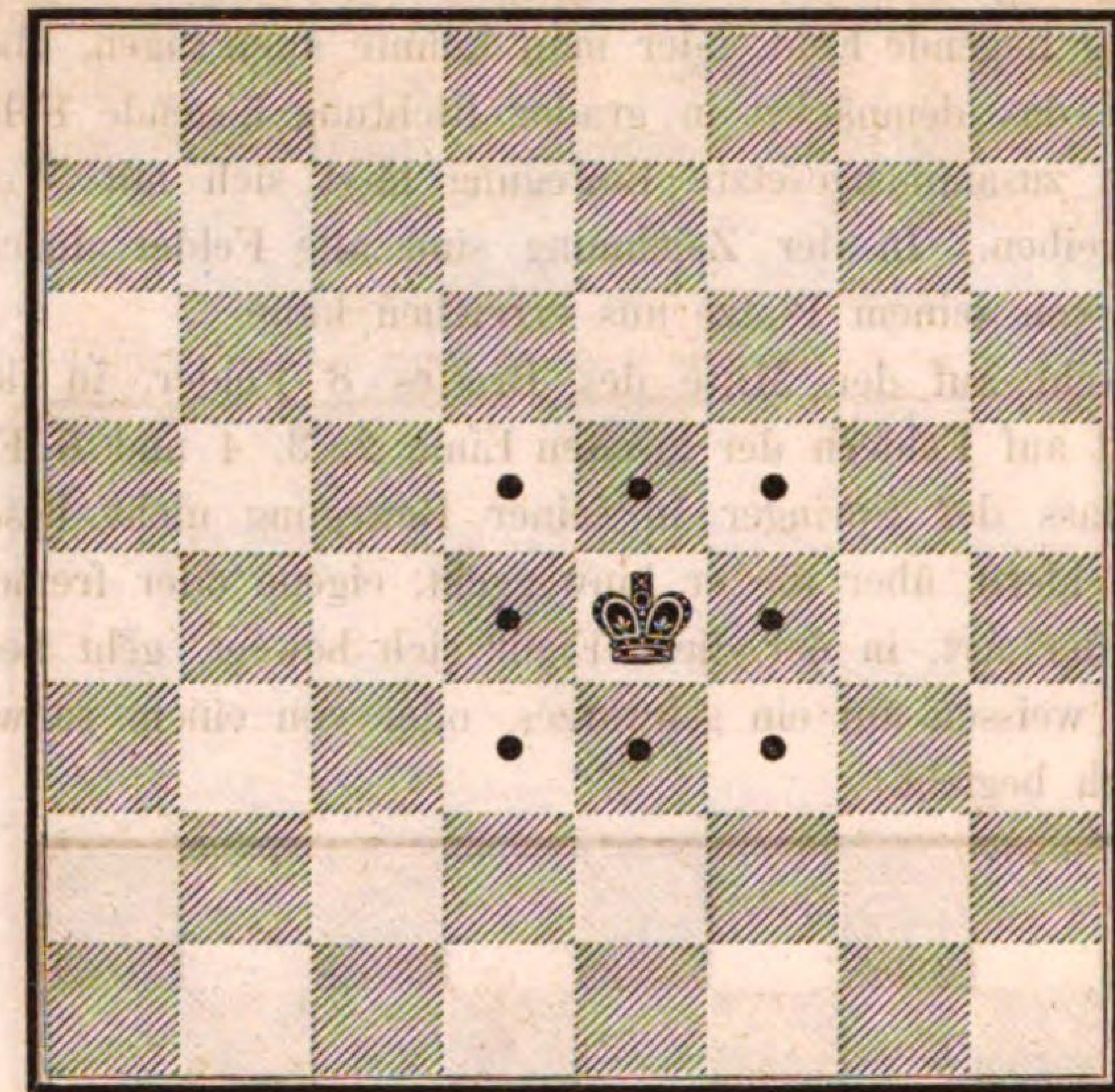


Der König.

Der König, der, wie man bald sehen wird, der Mittelpunkt aller Combinationen des Schachspiels ist, geht von seinem Platze aus auf jedes der angrenzenden 8 Felder. Zu den wesentlichen Eigenthümlichkeiten des Schachspiels gehört es, dass der König auf kein Feld gehen darf, auf dem er geschlagen werden kann.

Einmal im Spiele ist es ihm unter bestimmten Umständen, die bei der Erklärung der Rochade angegeben werden, gestattet, zwei Schritte nach rechts oder links zu machen, eine Bewegung, die mit einer gleichzeitigen des Thurms verbunden ist.

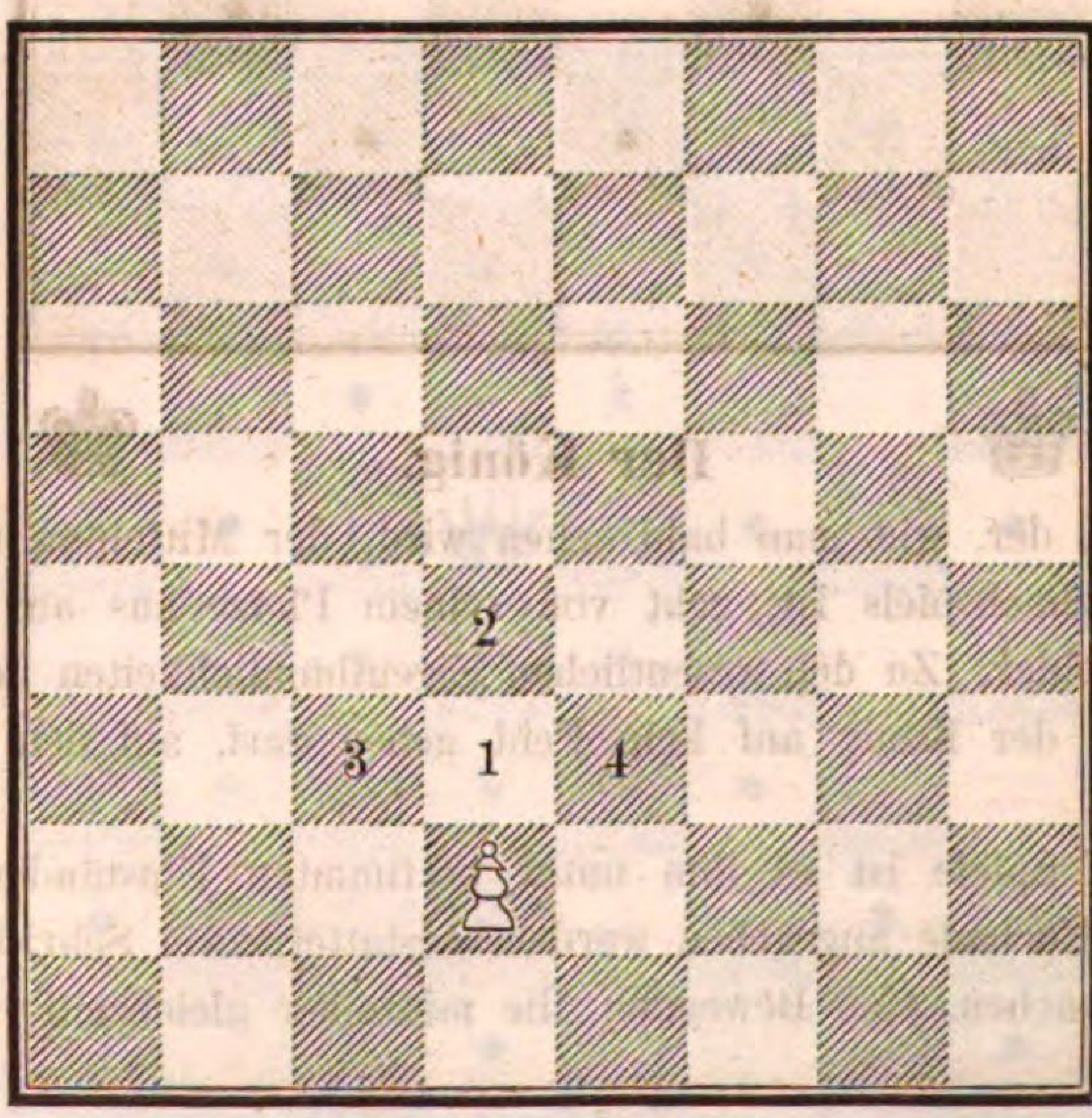
Auf der Randlinie beherrscht der König 5, in der Ecke 3, und auf allen anderen Plätzen 8 Felder.



Der Bauer.

Der Bauer geht einen Schritt vorwärts, niemals rückwärts. Von dem Platze, auf welchem er von Hause aus steht, ist es ihm gestattet, auch zwei Schritte zu machen.

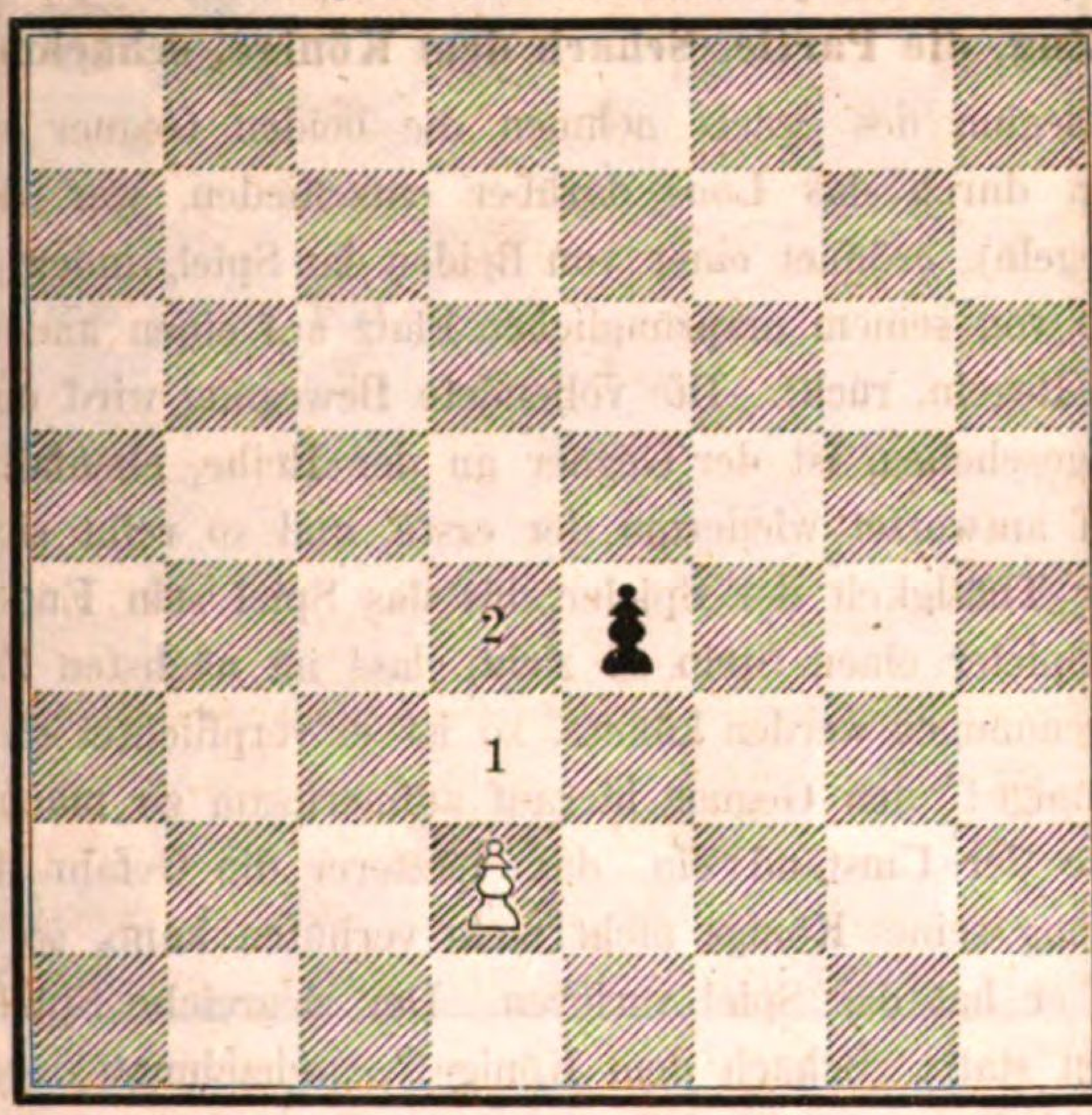
Er schlägt anders, als er geht, nämlich in schräger Linie einen Schritt vorwärts.



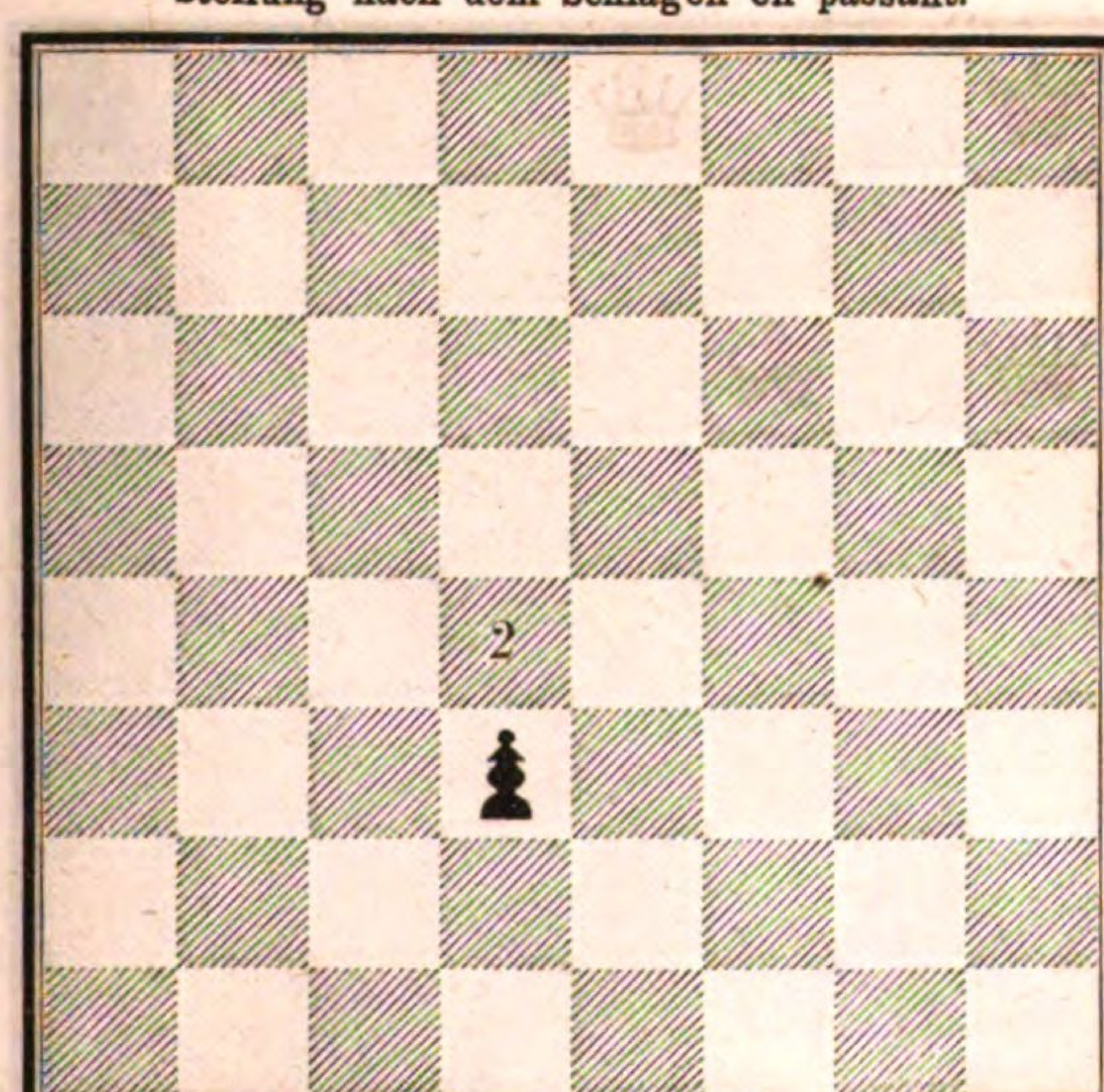
In der Zeichnung geben die Zahlen 1 und 2 die Felder, auf die er gehen, die Zahlen 3 und 4 diejenigen, auf die er schlagen darf, an. Wenn der Bauer auf das Feld 2 sich begiebt, und es befindet sich auf dem Felde neben dem durch 2 bezeichneten ein feindlicher Bauer, wie in der nachfolgenden Stellung, so hat dieser das Recht ihn wegzunehmen (en passant), und sich selbst auf das Feld 1 zu begeben.

Stellung vor dem Schlagen en passant.

(Weiss ist am Zuge und zieht den Bauer nach dem Felde 2.)



Stellung nach dem Schlagen en passant.



Erreicht der Bauer die Linie, auf der ursprünglich die Figuren des Gegners aufgestellt waren, so muss er, indem er ein Feld dieser Linie betritt, in eine Figur verwandelt werden, und zwar ohne Rücksicht darauf, ob das Heerlager, zu dem er gehört, eine solche Figur ein oder mehrere Mal bereits besitzt. Es bleibt dem Spielenden überlassen, je nachdem es dem Vortheil seines Spiels entspricht, zwei oder drei Damen, Thürme, Springer, Läufer u. s. w. zu machen.

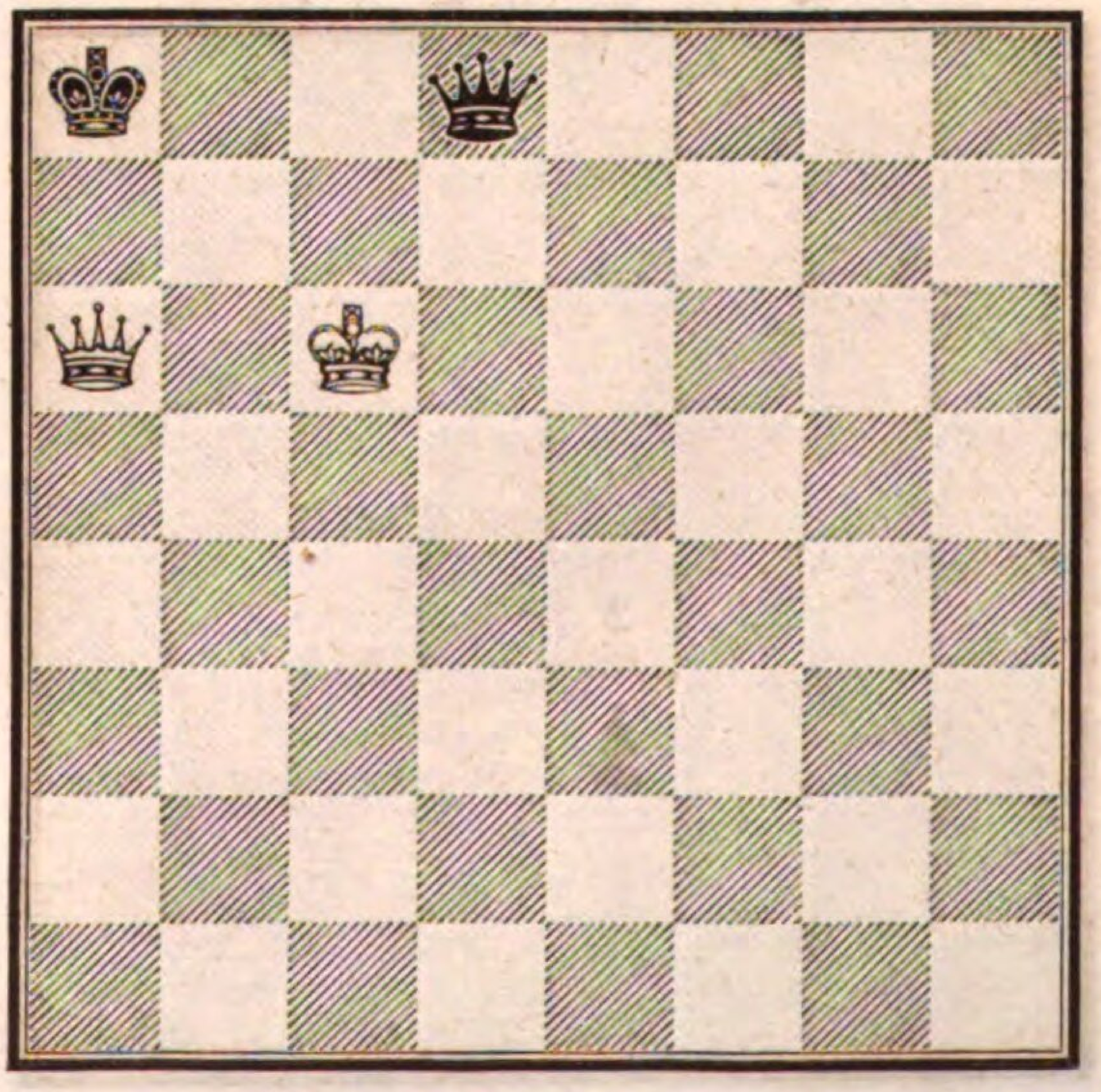
3. Der Zweck des Spiels.

Der Zug, die Partie, Schach dem Könige, schachmatt.

Mit dem Beginn des Spiels nehmen die beiden Gegner vor dem Brett Platz. Nachdem durch das Loos darüber entschieden, wer den Anzug hat (siehe die Spielregeln), eröffnet einer von Beiden das Spiel, indem er einen Stein seines Heerlagers von seinem ursprünglichen Platz auf einen andern, gemäss den vorangegangenen Regeln, rückt. Die vollendete Bewegung wird ein Zug genannt. Sobald ein Zug geschehen, ist der Gegner an der Reihe, ebenfalls einen Zug zu machen. Hierauf antwortet wiederum der erste, und so reiht sich Zug an Zug in abwechselnder Thätigkeit der Spieler, bis das Spiel sein Ende erreicht hat.

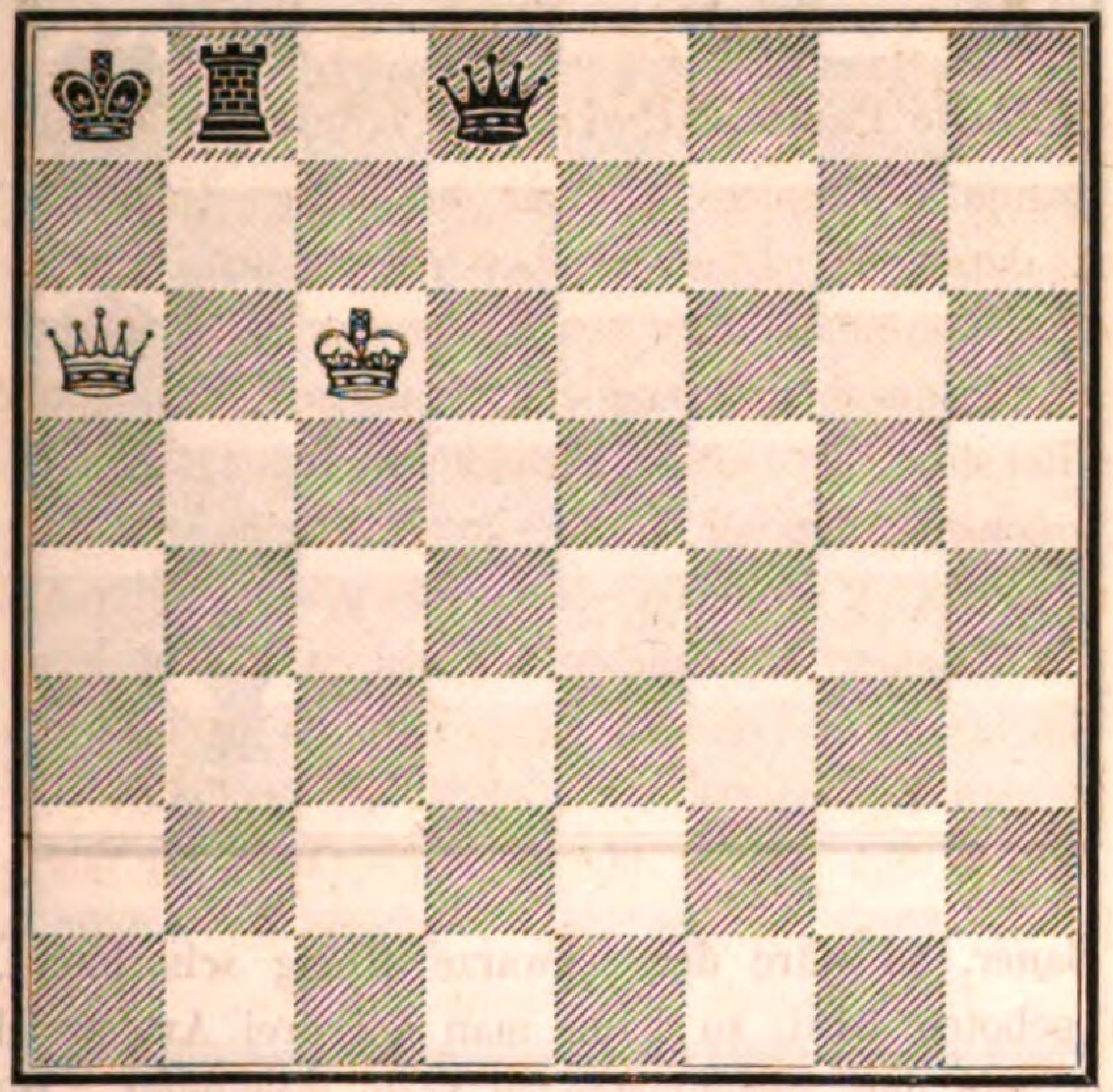
Wenn ein Spieler einen Stein so zieht, dass im nächsten Zuge der feindliche König weggenommen werden könnte, so ist er verpflichtet durch den Zuruf: „Schach dem Könige!" den Gegner hierauf aufmerksam zu machen. Tritt nun in solchem Falle der Umstand ein, dass letzterer die Gefahr der Wegnahme oder der Eroberung seines Königs nicht mehr verhüten kann, so ist sein König schachmatt, und er hat das Spiel verloren. Der siegreiche Spieler muss unter diesen Umständen statt: „Schach dem Könige!", „schachmatt!" sagen.

Zur Deutlichkeit mögen folgende Beispiele dienen.



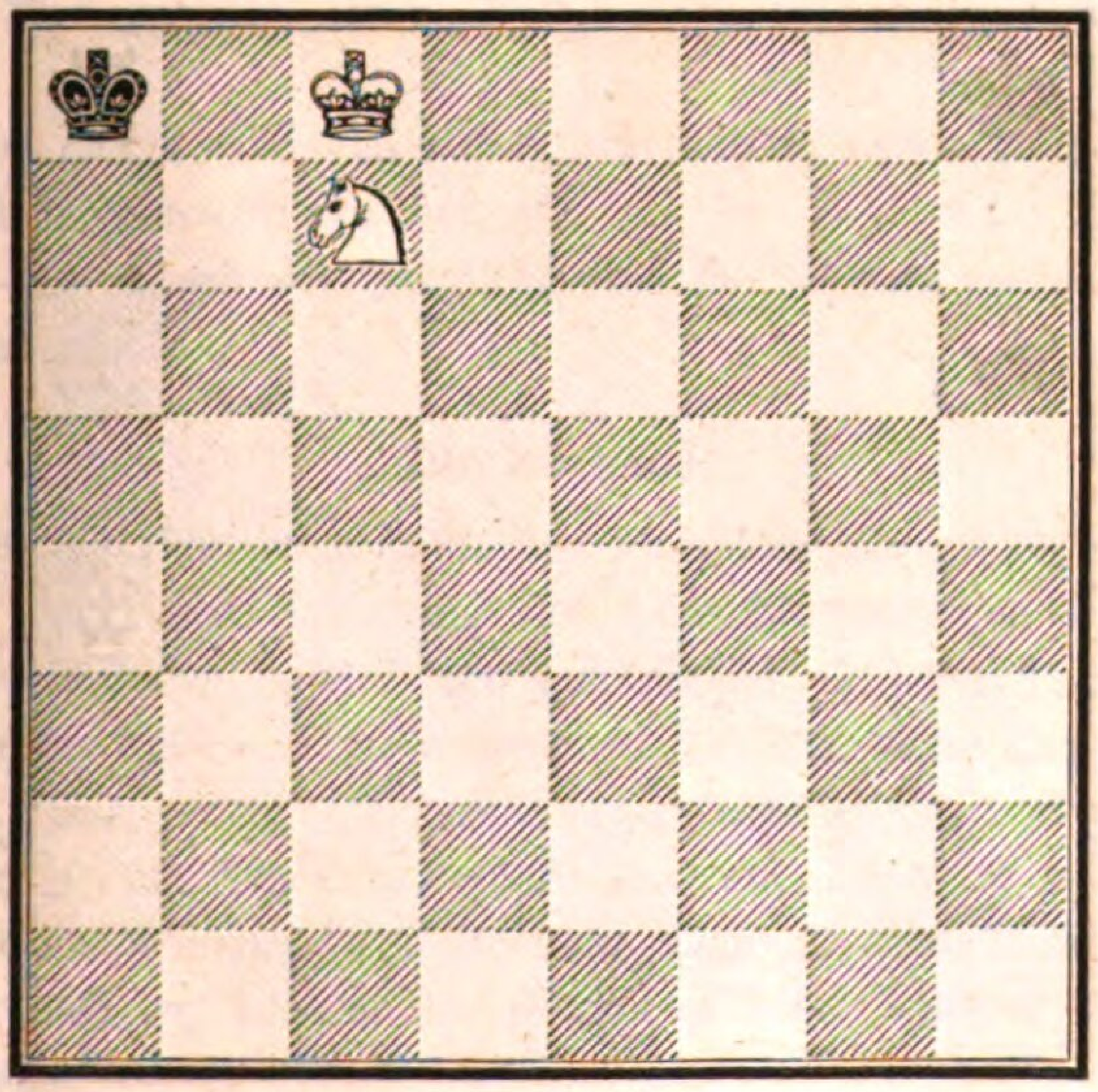
Hier hat Weiss eben seine Dame auf ein Feld gestellt, von dem aus sie im nächsten Zuge den schwarzen König nehmen würde, und war daher genöthigt, nach den Vorschriften des Schachspiels, jenen Zug mit dem Zuruf: „Schach dem Könige!" (oder bloss Schach) zu begleiten.

Schwarz ist am Zuge, und hat keinen andern, als den auf das Nebenfeld der Randlinie. Stände nun auf diesem Nebenfelde ein Thurm, wie in nachstehender Zeichnung,

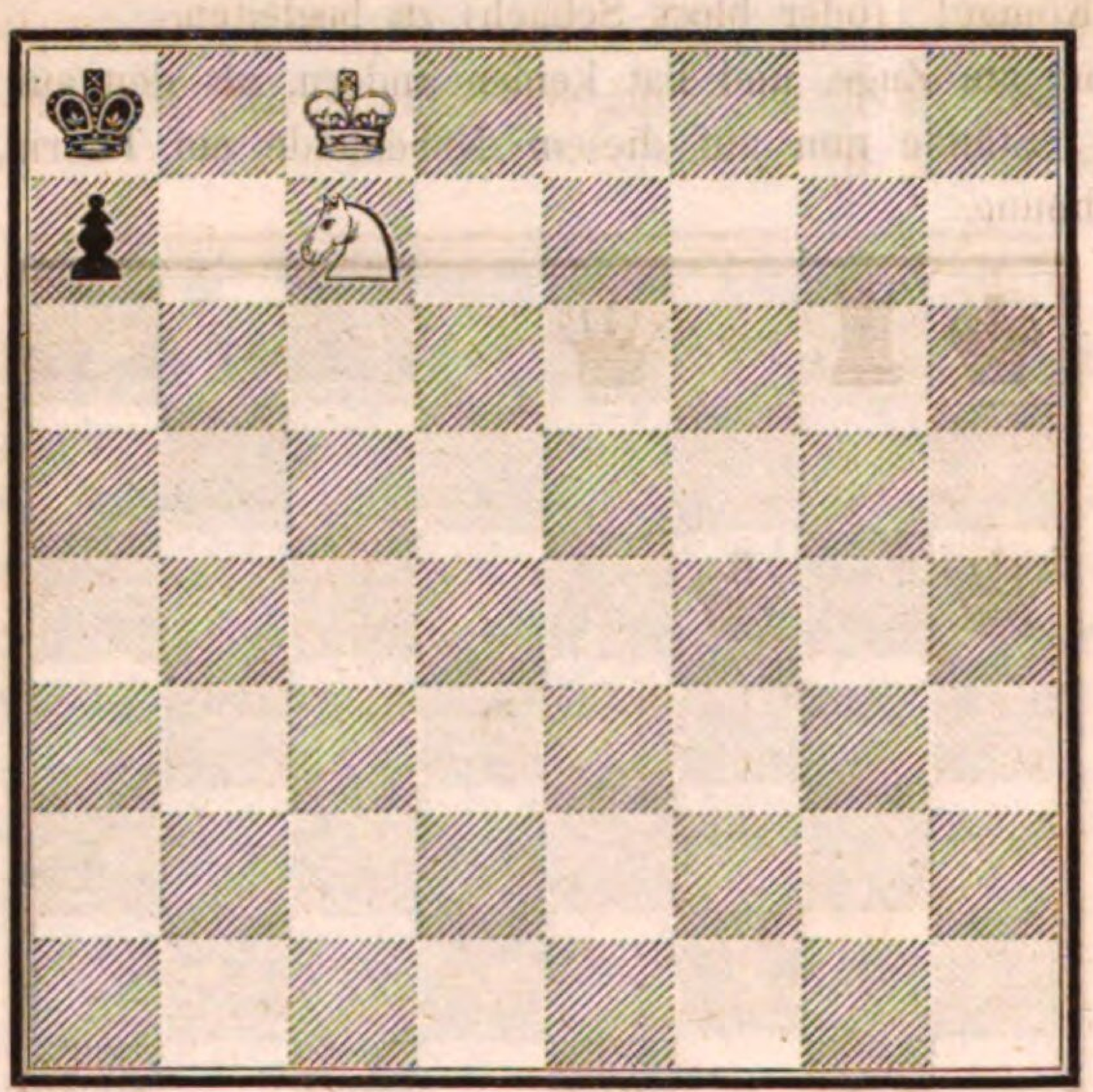


so wäre der Schwarze schachmatt.

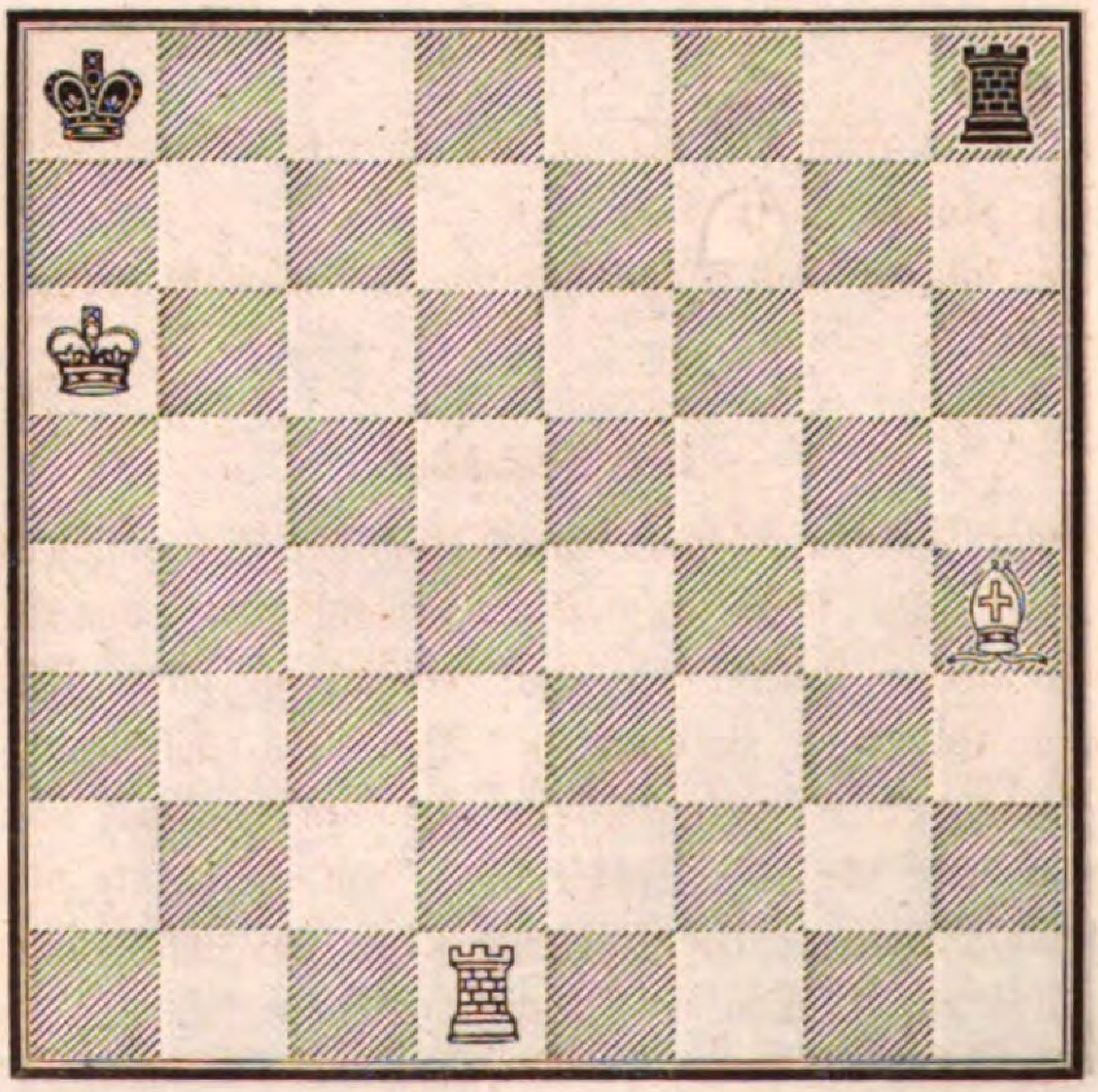
In folgender Stellung



hat der weisse Springer eben Schach dem Könige geboten, der schwarze König muss nun auf das Nebenfeld der Randlinie gehen. Stände aber daselbst wie hier

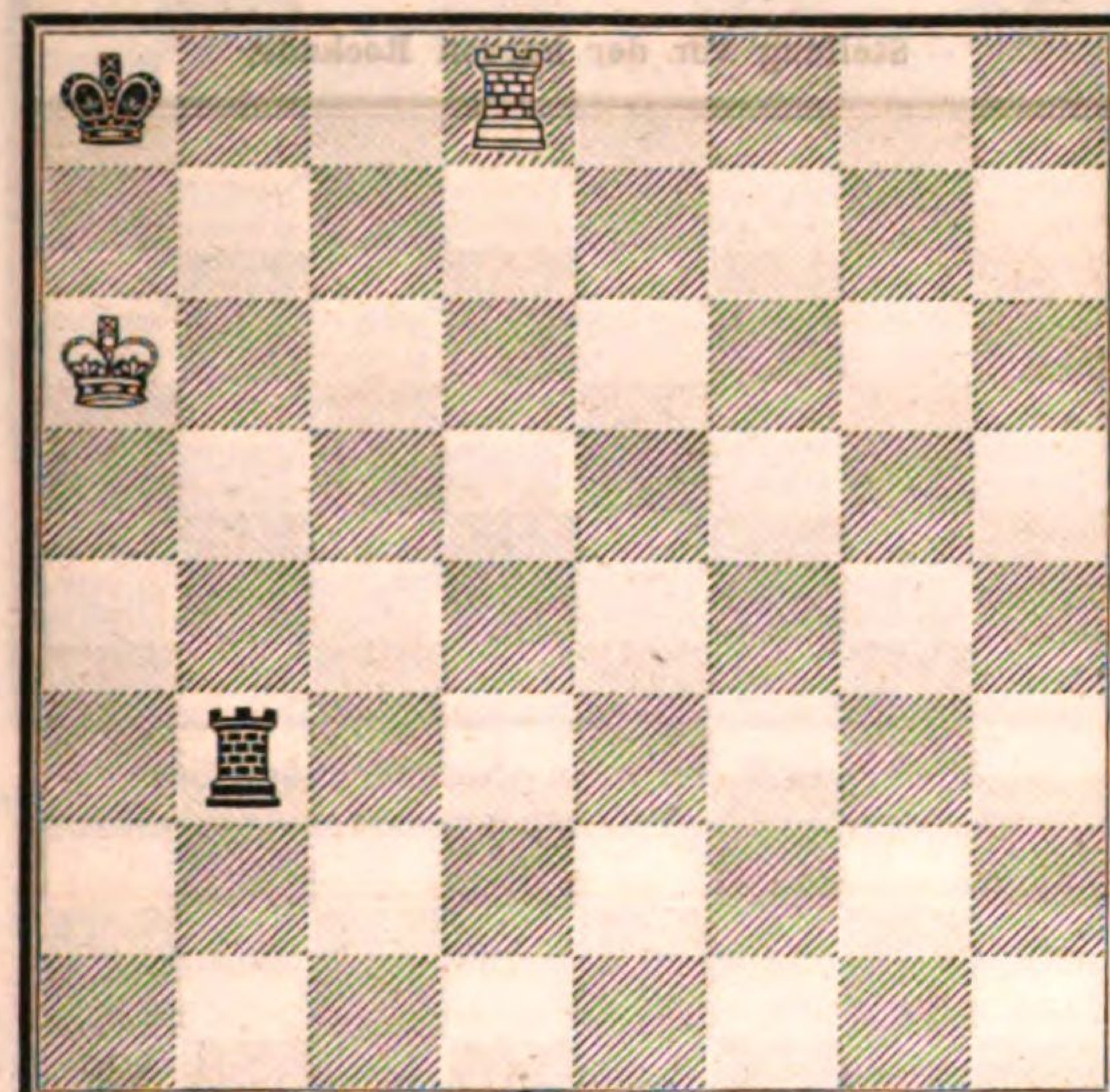


ein schwarzer Bauer, so wäre der schwarze König schachmatt. Wenn dem Könige Schach geboten wird, so kann man auf drei Arten sich vertheidigen. **Erstens**: indem man den schachbietenden Stein wegnimmt. Würde z. B. der Weisse jetzt



mit seinem Thurm auf die gegenüber liegende Randlinie gehen und dem schwarzen König Schach bieten, so würde der schwarze Thurm ihn wegnehmen, und somit die Gefahr für den schwarzen König beseitigt sein.

Zweitens: indem man zwischen den schachbietenden Stein und den bedrohten König einen Stein stellt, der die Richtung des schachbietenden Steines unterbricht. So hat z. B. hier



der weisse Thurm dem schwarzen König Schach geboten. Schwarz stellt nun seinen Thurm neben den König, wodurch die Angriffslinie des Thurmes unterbrochen ist. Man sagt in diesem Fall: „Schwarz hat das Schach durch den Thurm gedeckt."

Drittens: indem man den König, wie bereits vorstehend in einigen Stellungen angegeben, einen Schritt bewegt.

Ist keine von diesen drei Möglichkeiten für Schwarz vorhanden, so ist der König schachmatt.

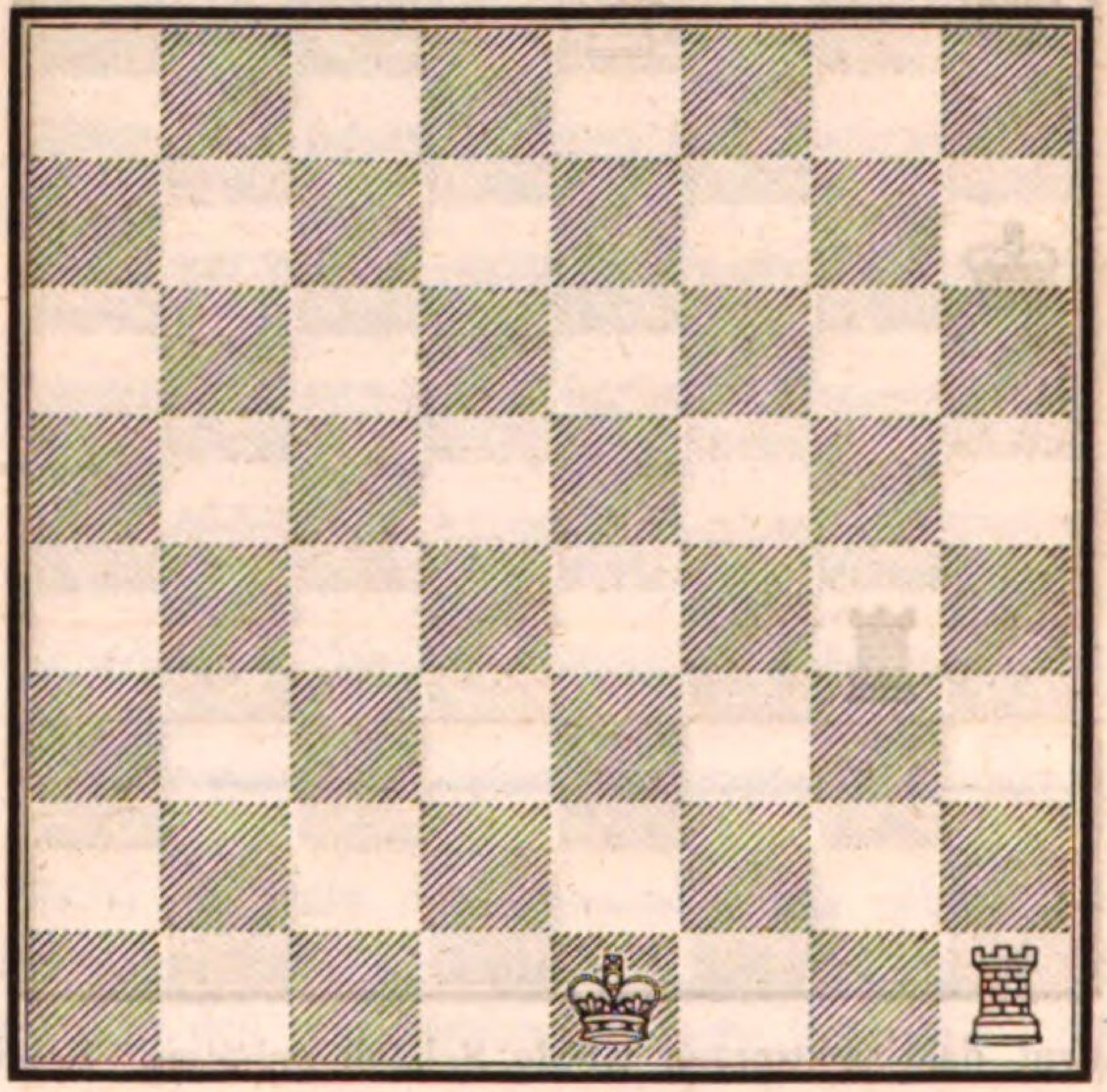
Die Rochade.

Diese wichtige Bewegung kann aus Gründen, die gleich ersichtlich sein werden, erst nach der Erklärung des Schachbietens den Lernenden mitgetheilt werden. Jeder Spieler hat nur einmal in jeder Partie das Recht, von der Rochade Gebrauch zu machen. Der Zug, dem man diesen Namen giebt, besteht aus einer gleichzeitigen Bewegung des Thurms und des Königs, und zwar nur von den Feldern aus, auf denen sie sich bei der Aufstellung der Steine befinden. Die Rochade kann mit dem Thurm zur Rechten, oder auch mit dem zur Linken des Königs vollzogen werden. Die ganze Operation ist folgende:

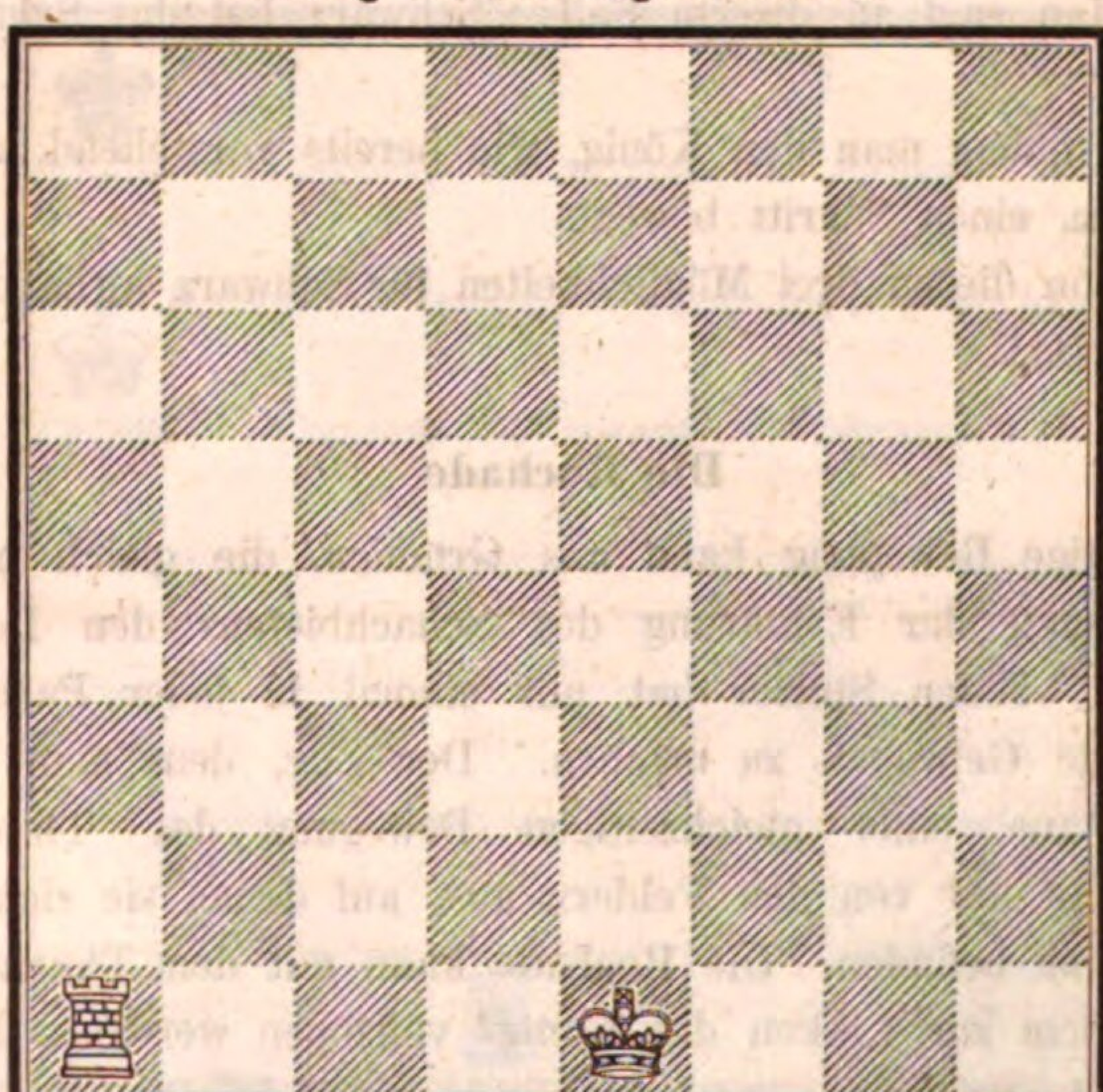
Der König begiebt sich von seinem Platze auf das dritte Feld der Randlinie, auf der er steht, und der Thurm stellt sich auf die andere Seite neben ihn.

Wird die Rochade nach der Seite vollzogen, auf der die Dame steht, so wird sie die lange, im andern Fall die kurze Rochade genannt. Der Deutlichkeit wegen werden folgende Zeichnungen gegeben.

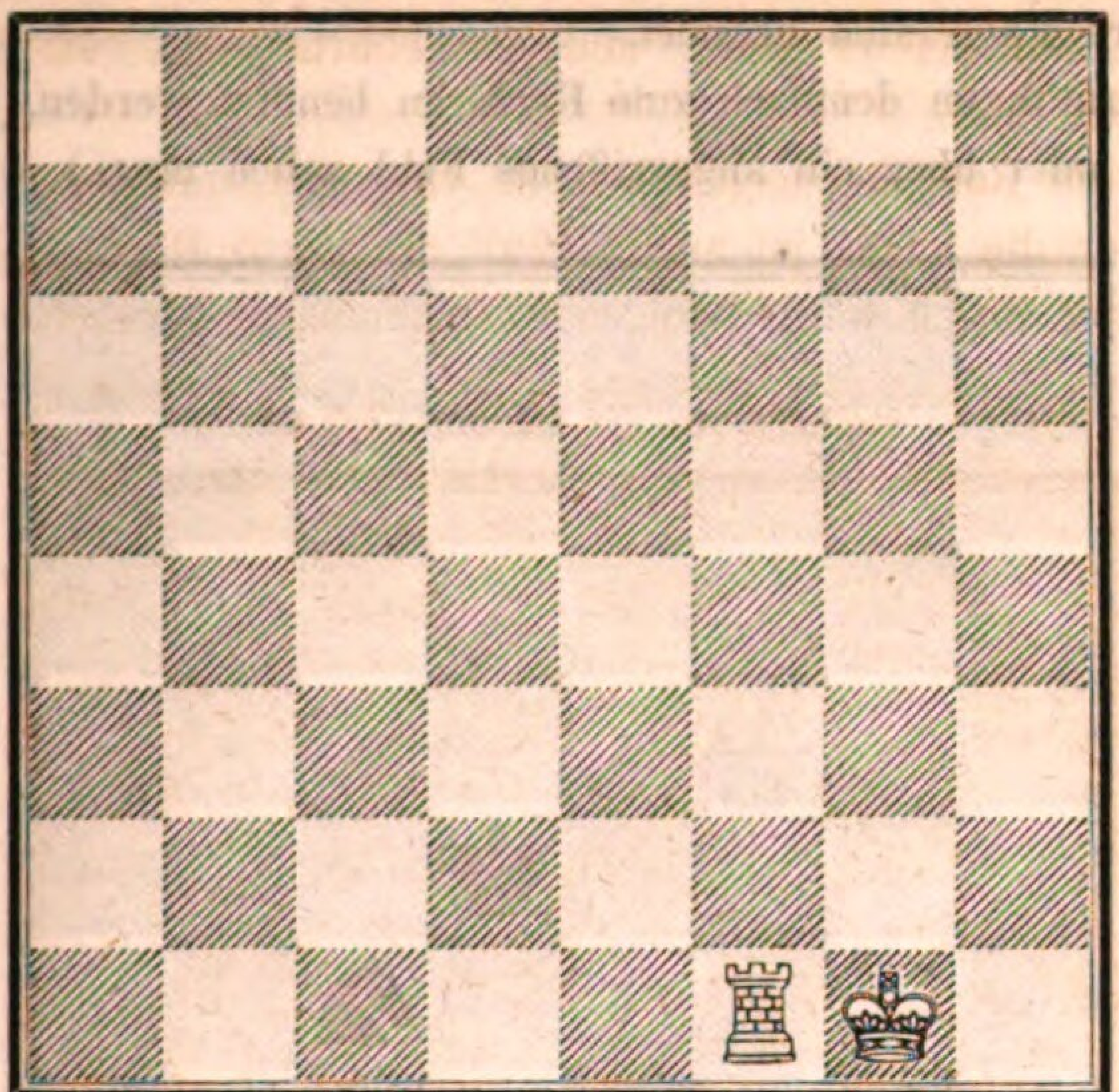
Stellung vor der kurzen Rochade.



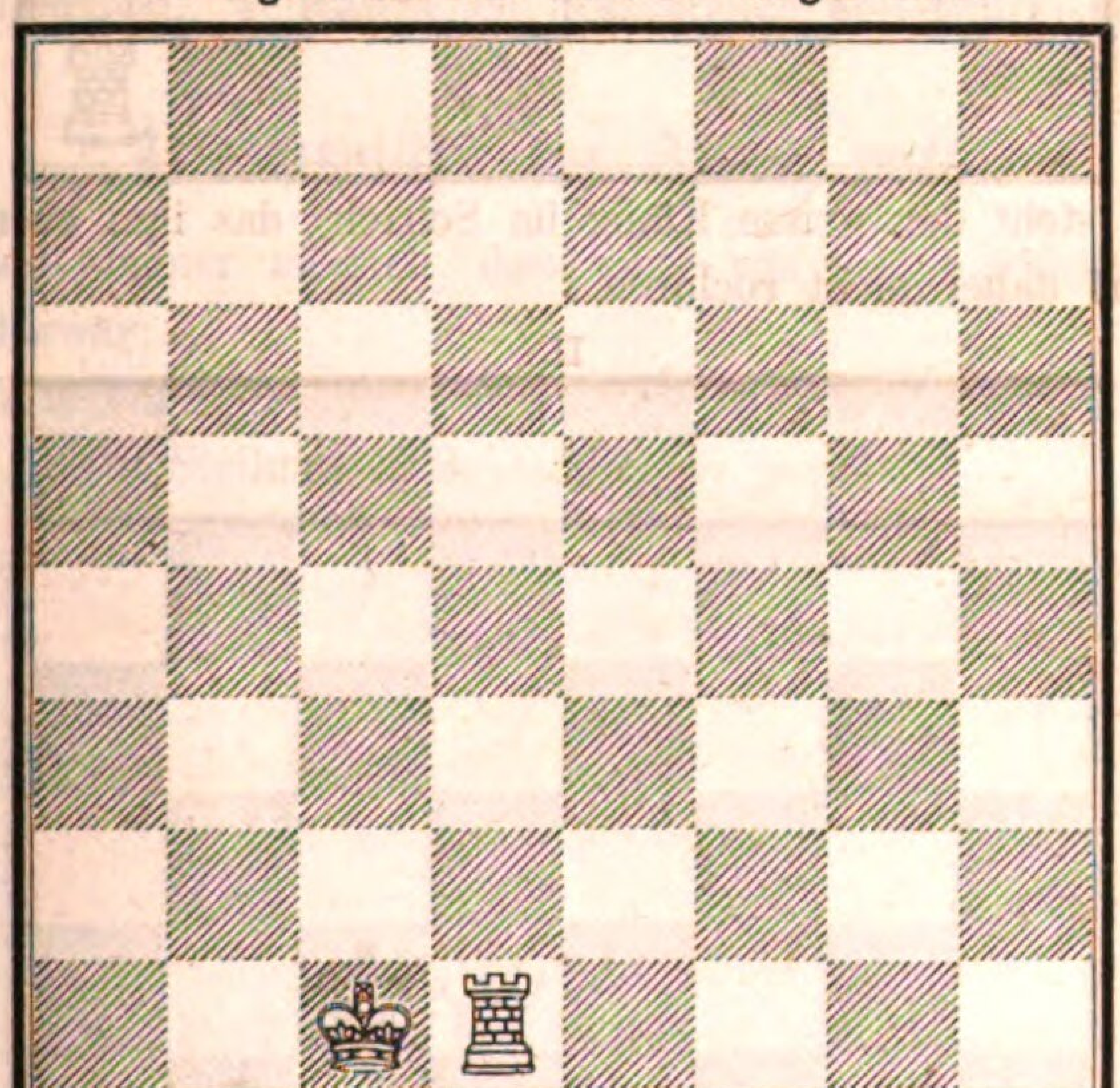
Stellung vor der langen Rochade.



Vollzogene Rochade nach der kurzen Seite.



Vollzogene Rochade nach der langen Seite.



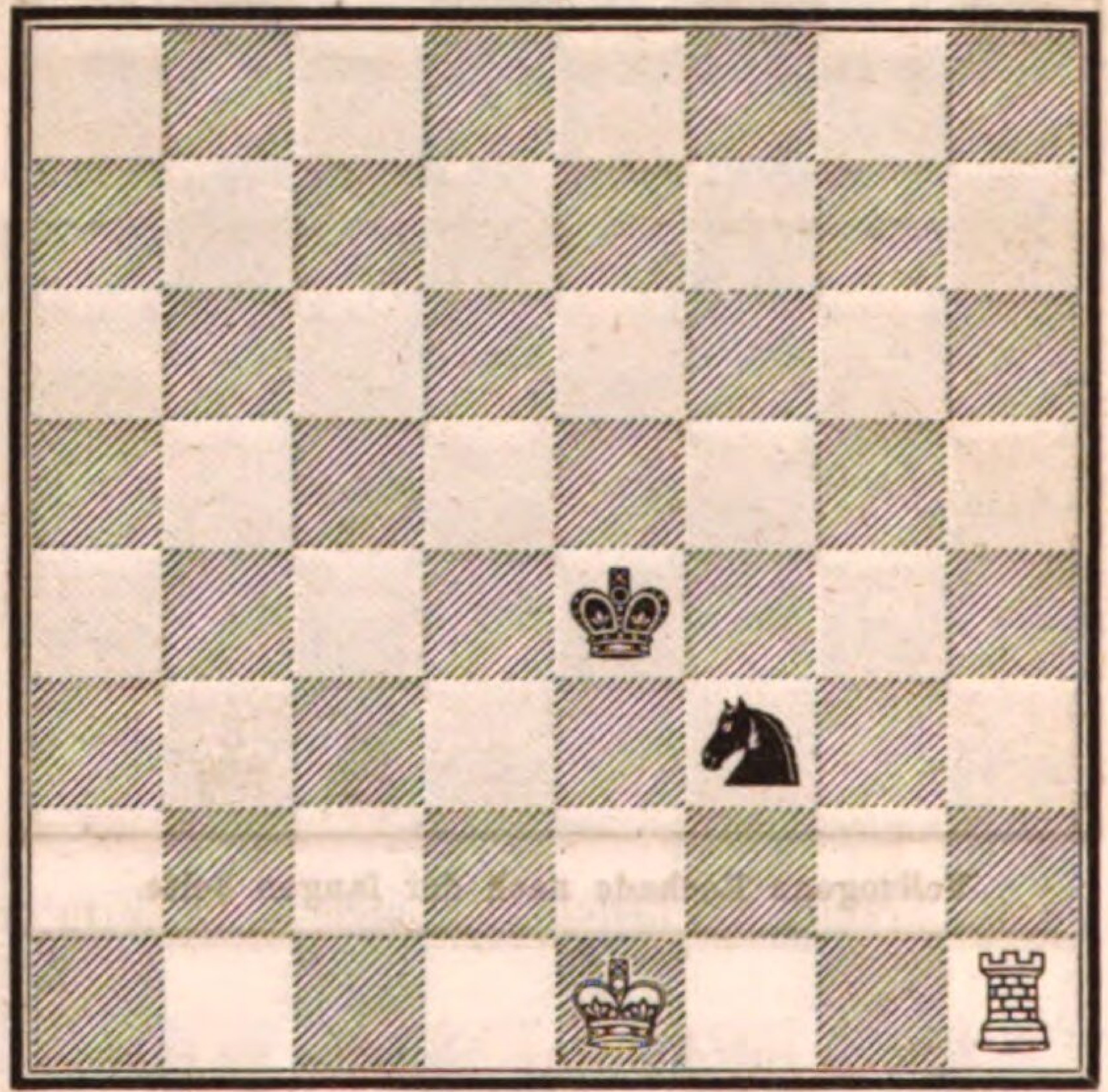
Die Rochade ist in folgenden Fällen unzulässig:

1. Wenn der König im Schach steht, d. h. er darf sich dem Schach nicht durch die Rochade entziehen.
2. Wenn der König bereits einen Zug gemacht hat.
3. Wenn der Thurm bereits einen Zug gemacht hat.
4. Wenn der König über oder auf ein Feld der Randlinie gehen müsste, auf welches ein feindlicher Stein schlagen kann.

5. Wenn auf der Randlinie zwischen dem Könige und dem Thurm eine andere Figur sich befindet.

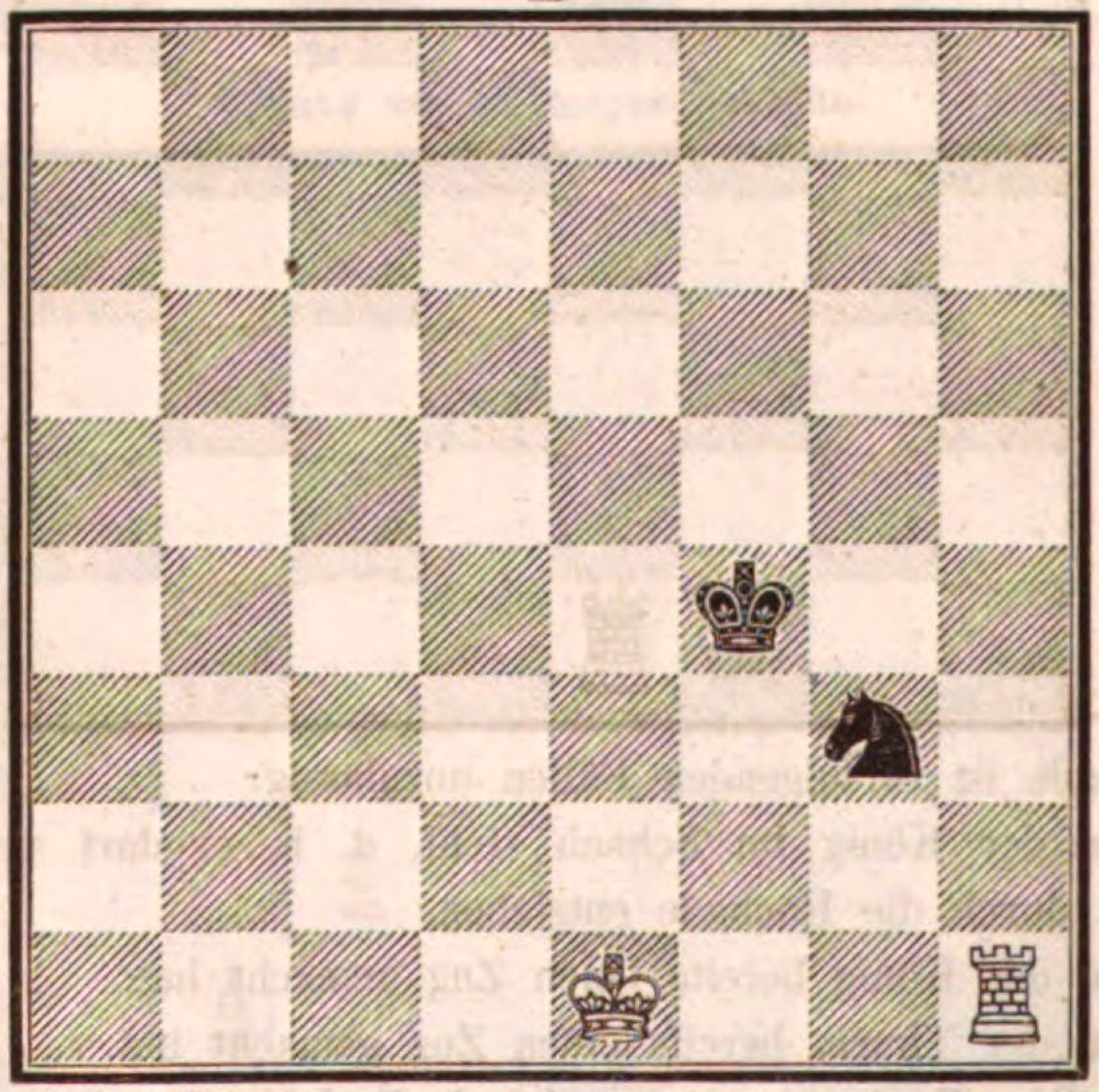
(Der Thurm kann demnach zum Rochiren benutzt werden, wenn er selbst angegriffen ist, oder über ein angegriffenes Feld gehen muss.)

I.



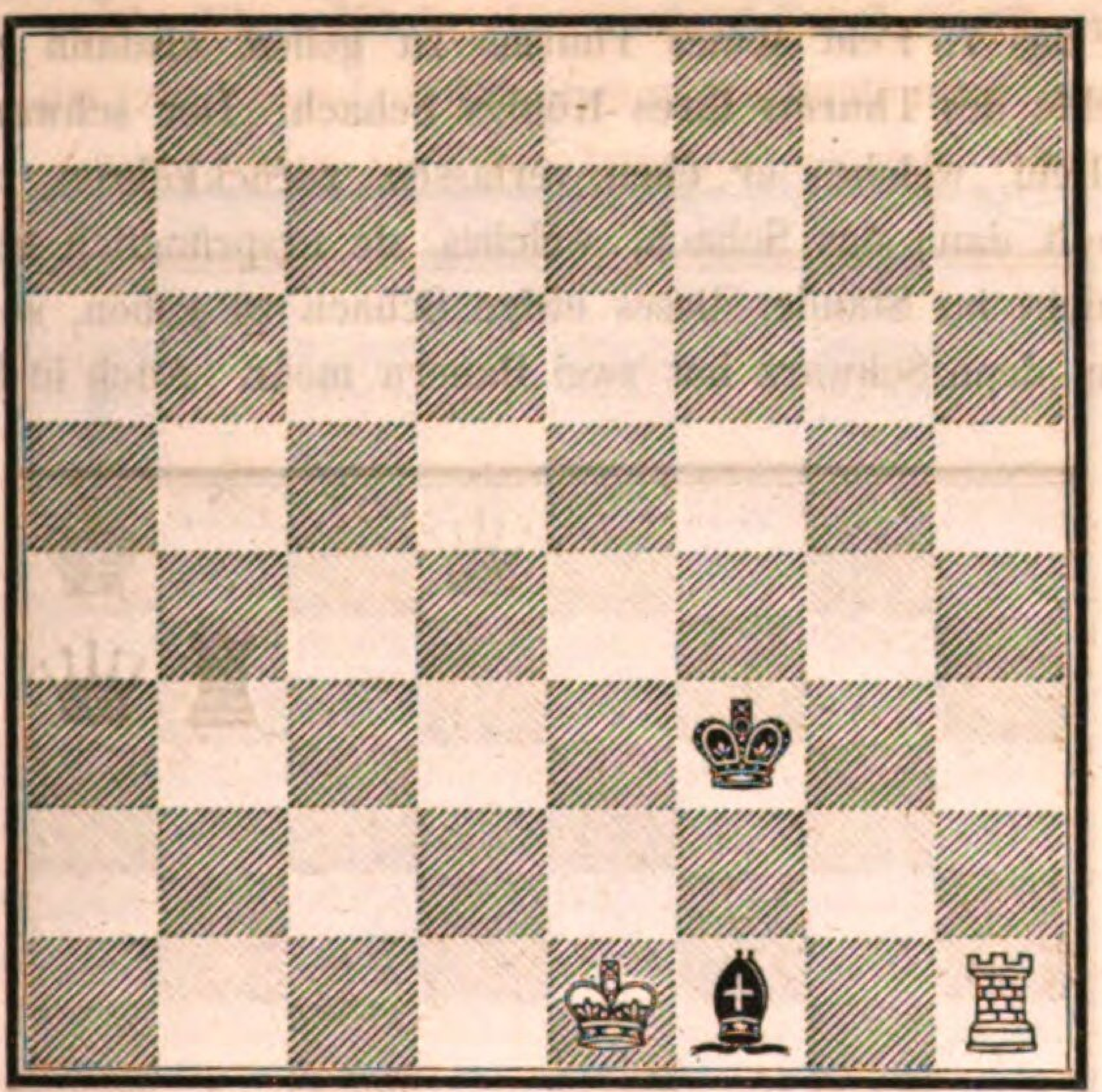
In No. I. steht der weisse König im Schach, das ihm eben der Springer geboten, er darf daher nicht rochiren.

II.



In No. II. bestreicht der Springer das Feld neben dem König, über das er hinweggehen müsste und die Rochade ist daher unzulässig.

III.



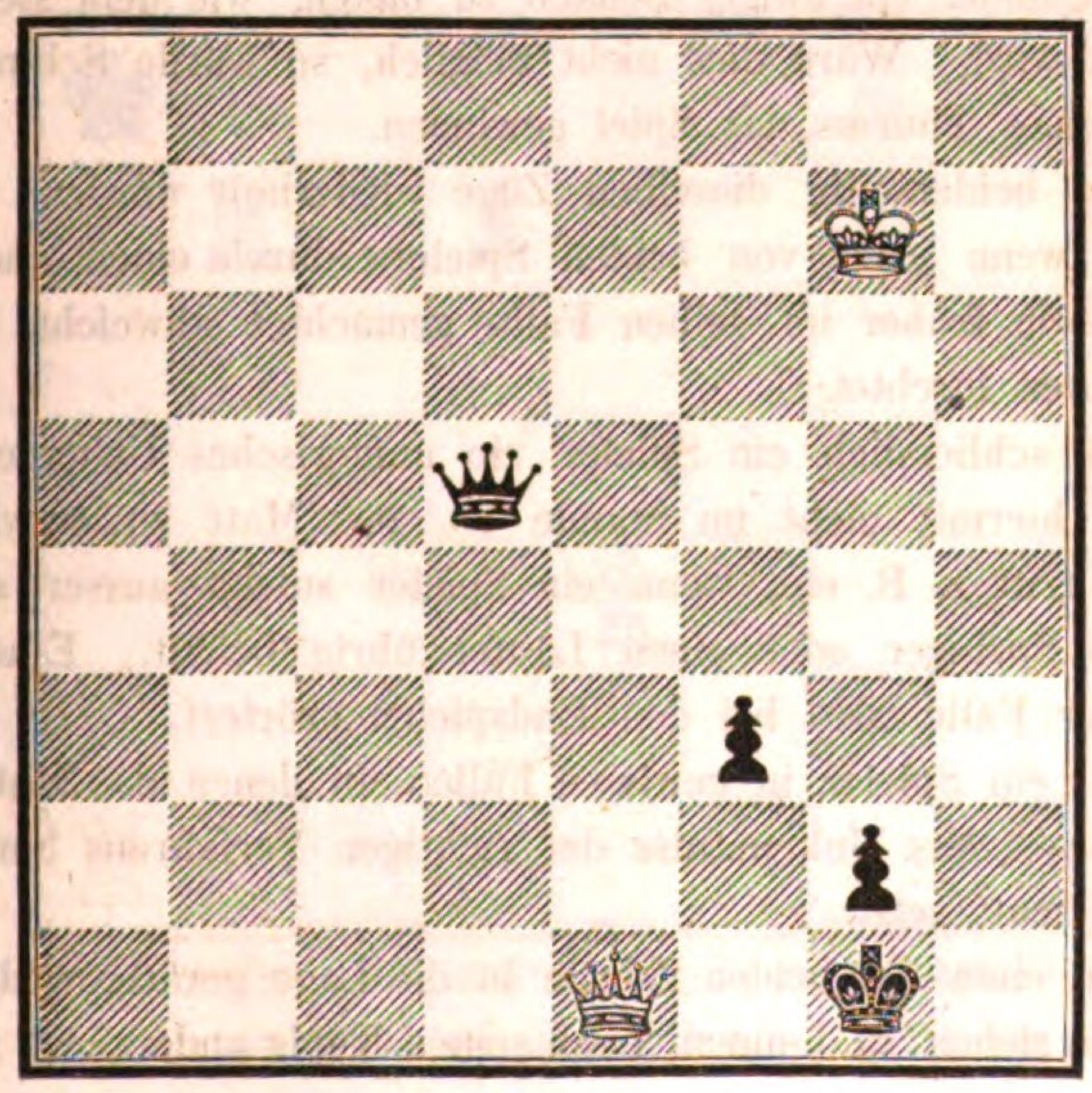
Ebenso in No. III., weil zwischen dem Könige und Thurm ein Läufer steht.

4. Unentschiedene Spiele, patt.

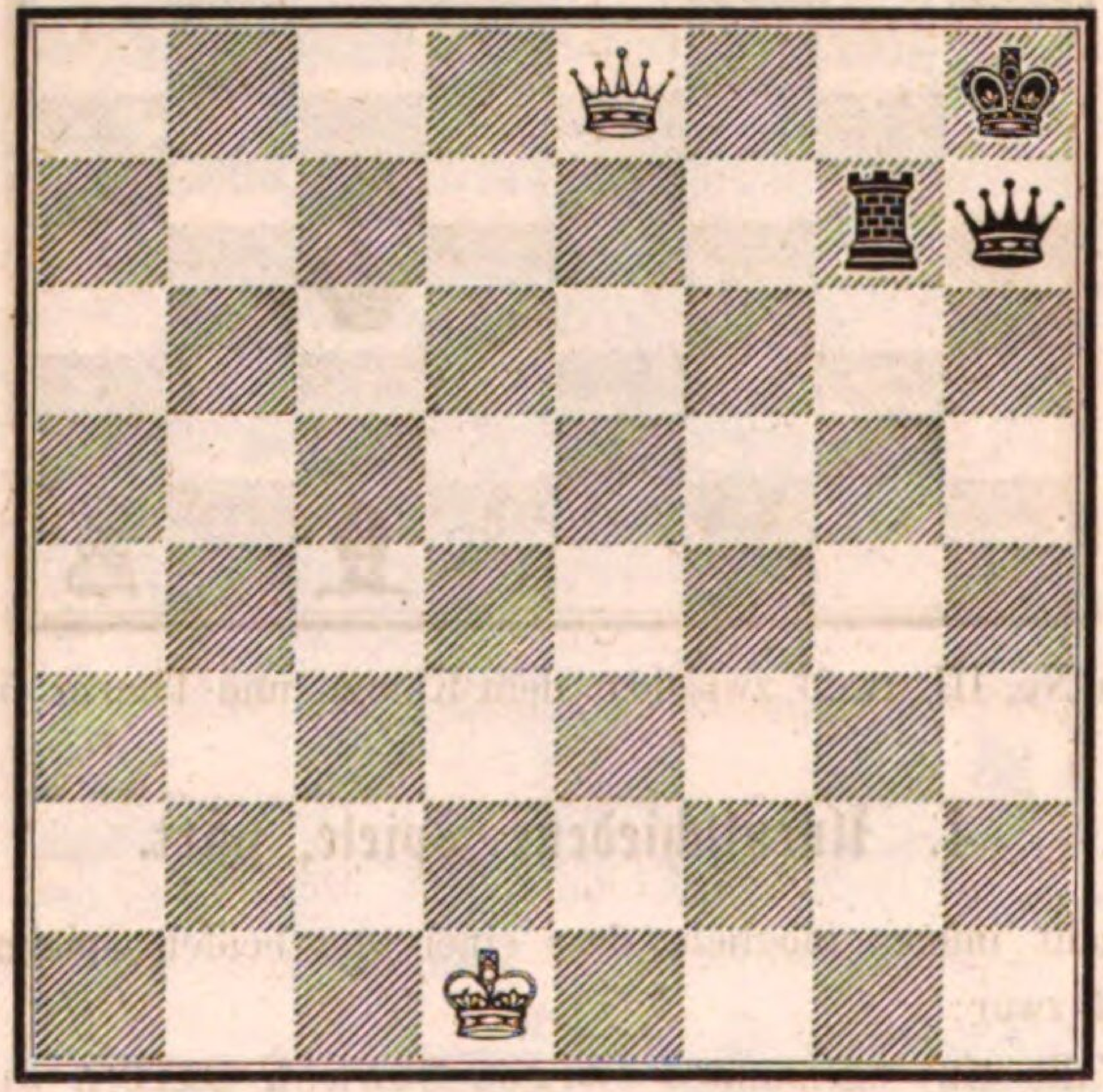
Es ist nicht immer möglich, dass einer von beiden Spielern den andern matt setzt, und zwar:

1. im Falle ein sogenanntes ewiges Schach gegeben wird.

In dieser Stellung z. B.



hat die weisse Dame eben dem schwarzen König Schach geboten. Dieser ist genöthigt, auf das 7. Feld seines Thurms zu gehen, alsdann giebt die Dame auf dem 4. Felde des Thurms ihres Königs Schach. Der schwarze König muss nun auf das Feld, welches er eben verlassen, zurückkehren, und die weisse Dame wiederholt dann das Schach, welches sie ursprünglich gegeben u. s. w. Wäre Weiss nicht im Stande, dieses ewige Schach zu geben, so müsste er die Partie verlieren, denn Schwarz hat zwei Bauern mehr. Auch in folgendem Falle

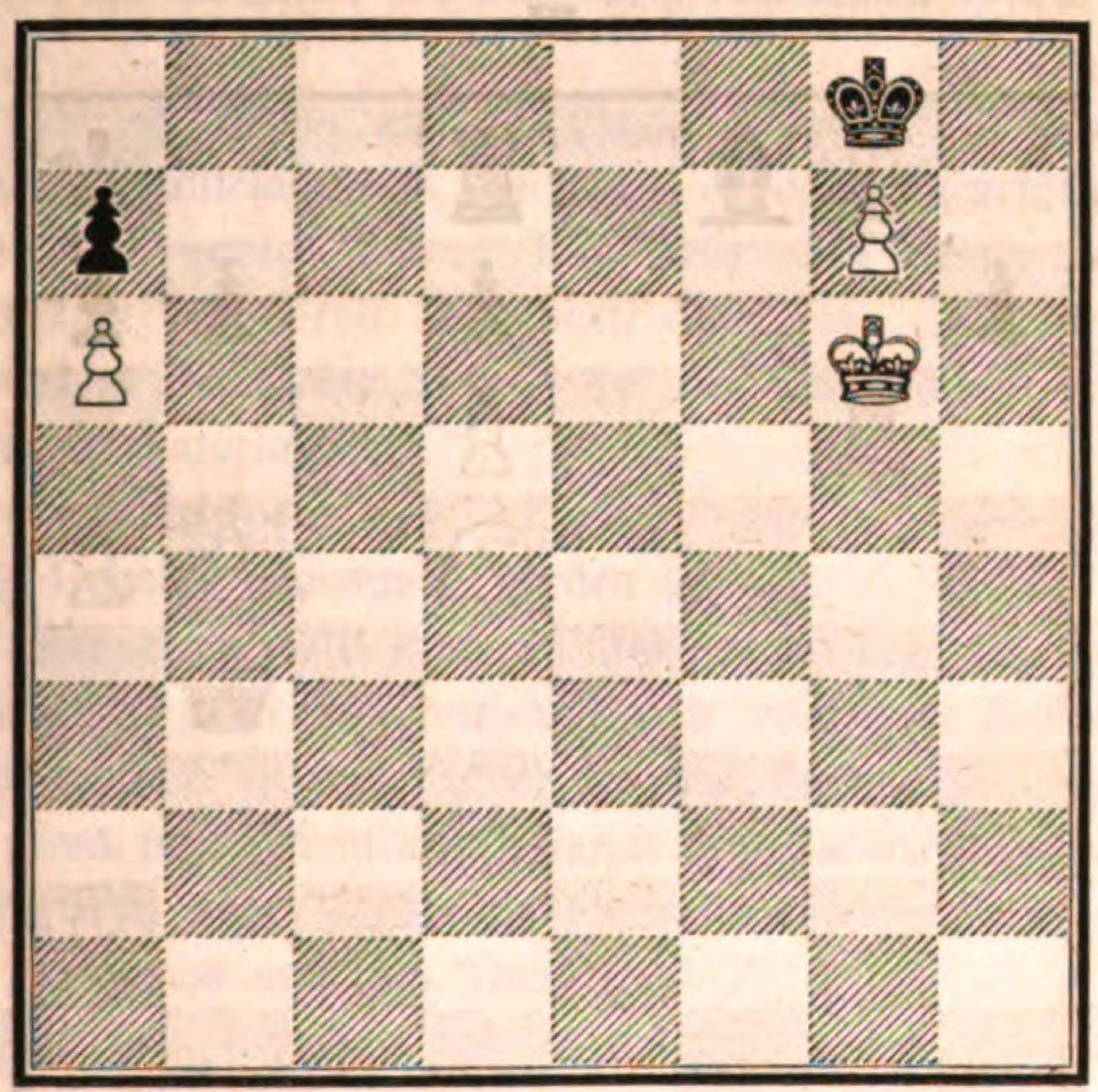


ist Weiss im Stande, ein ewiges Schach zu bieten, wie dem Lernenden leicht ersichtlich sein wird. Wäre dies nicht möglich, so würde Schwarz durch das Uebergewicht eines Thurms das Spiel gewinnen.

2. Wenn beiderseitig dieselben Züge wiederholt werden. Es geschieht dies, wenn jeder von beiden Spielern durch einen andern Zug, der von dem früher im selben Falle gemachten abweicht, die Partie zu verlieren fürchtet.
3. Wenn schliesslich ein Spieler ein numerisches Uebergewicht hat, jedoch hiermit nicht im Stande ist, das Matt zu erzwingen. Dieser Fall tritt z. B. ein, wenn ein Spieler zuletzt ausser seinem Könige einen Springer oder einen Läufer übrig behält. Eine Anzahl derartiger Fälle wird bei den Endspielen erörtert.
4. Wenn ein Spieler in gewissen Fällen, in denen das Matt sich erzwingen lässt, aus Unkenntniss des richtigen Verfahrens binnen 50 Zügen nicht matt setzt.
5. Wenn einer der beiden Könige in die Lage geräth, weder einen seiner Steine ziehen zu können, noch seinen König anders, als in die Schlage-

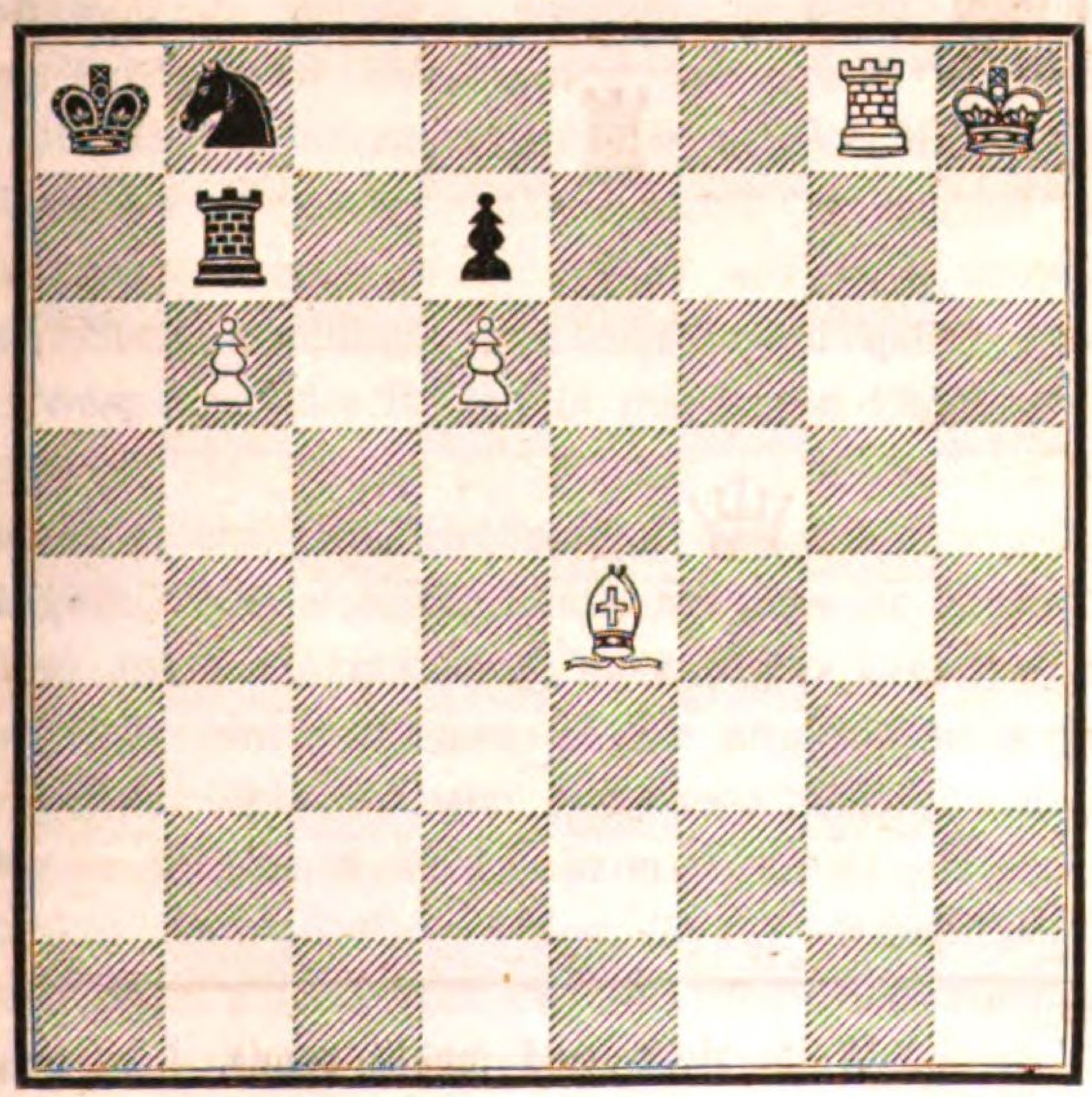
Richtung eines feindlichen Steines, während vorher kein Schach geboten ward. Einen König, der in diese Lage geräth, nennt man patt.

I.



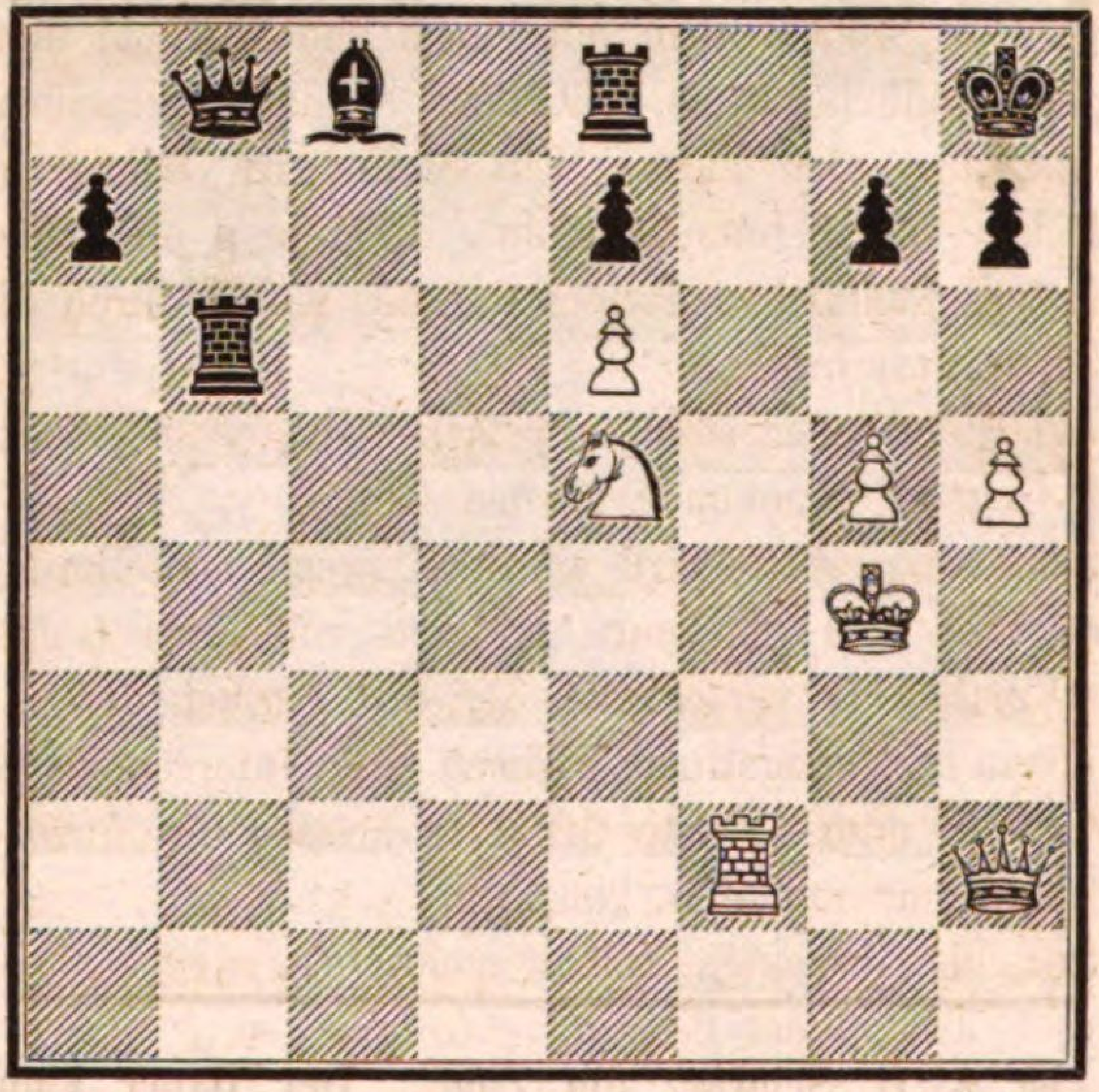
In No. I. ist z. B. Schwarz am Zuge. Der Bauer kann jedoch nicht ziehen und der König nicht anders, als so, dass er im nächsten Zuge geschlagen würde. Dabei steht er aber jetzt nicht im Schach und ist daher patt.

II.



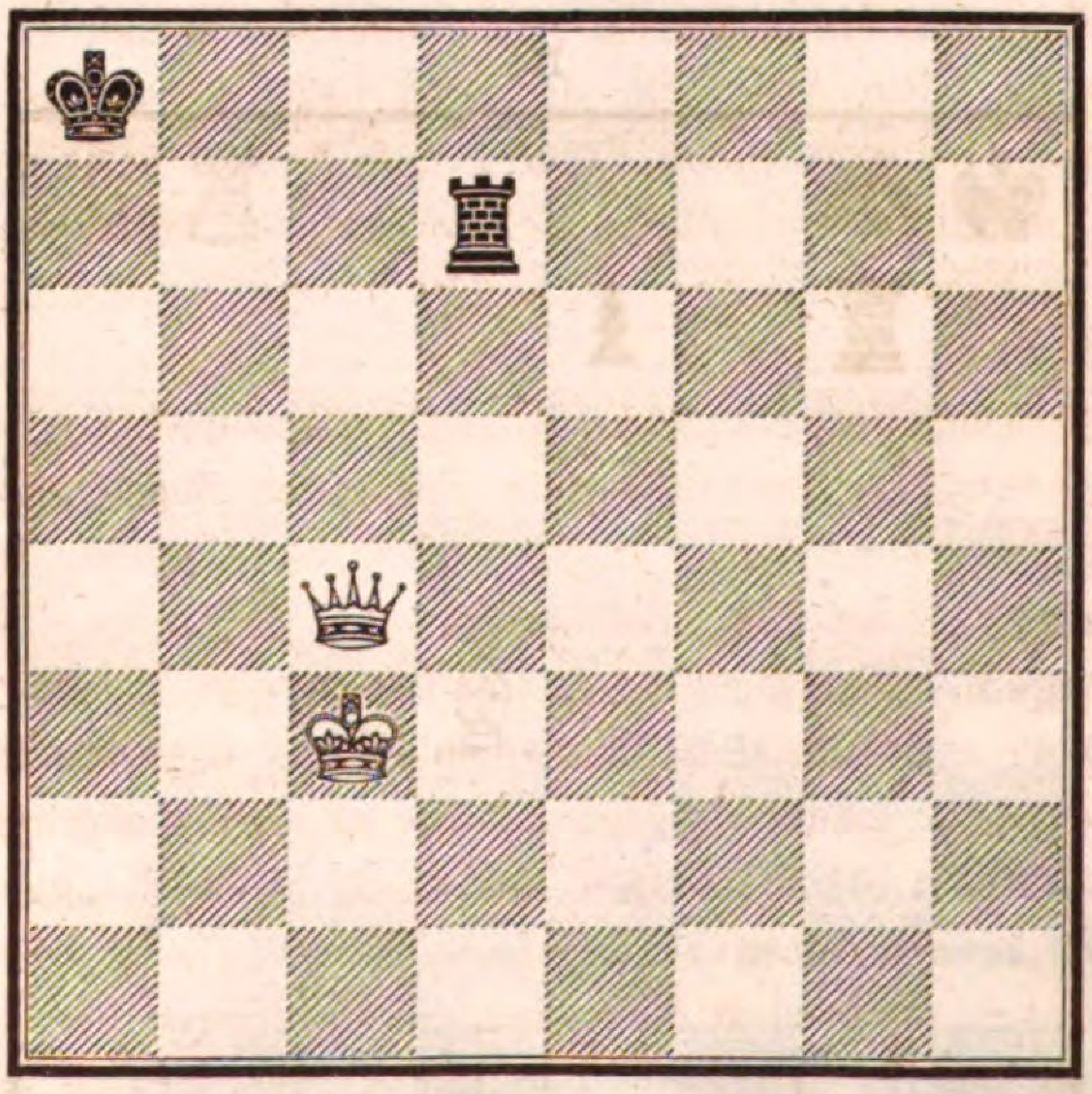
In No. II. ist Schwarz patt. In No. III. und IV. kann mittelst einer zwangweise herbeigeführten Pattstellung das Spiel unentschieden gemacht werden. Die Lösung findet man in den Endspielen.

III.



Weiss zieht und macht remis. (Mendheim).

IV.



Weiss zieht, und macht remis.

5. Einige im Spiel übliche Benennungen und Ausdrücke.

Am Zuge ist derjenige, der einen Zug machen muss.

Angegriffen ist ein Stein, der von einem feindlichen genommen zu werden bedroht ist.

Gedeckt wird er, indem man mit einem andern Stein ihm so zur Hülfe kommt, dass der feindliche Stein, nachdem er den angegriffenen geschlagen, gleichfalls geschlagen werden kann. Ein Stein wird häufig mehrfach angegriffen und gedeckt. Wie bereits angeführt, deckt man ein Schach, indem man die Angriffslinie eines feindlichen Steines auf den König durch das Dazwischenstellen eines Steines unterbricht.

Einsteht ein Stein (oder steht en prise), wenn er ungedeckt ist, und von einem Stein des Gegners genommen werden kann.

Geopfert oder eingestellt wird ein Stein, wenn man ihn absichtlich preisgiebt. Natürlich thut man dies nur, um sich von einer Gefahr zu befreien, oder sich einen Vortheil zu verschaffen, der den Verlust des Steines aufwiegt.

Offiziere nennt man sämmtliche Figuren zum Unterschiede von den Bauern.

Leichte Figuren oder leichte Offiziere heissen die Springer und Läufer im Gegensatze zur Dame und den Thürmen.

Die Qualität hat derjenige Spieler gewonnen, dem es gelingt, für eine leichte Figur einen Thurm des Gegners einzutauschen.

Tempo heisst eigentlich Zeit. Ein Tempo gewinnen, also Zeit gewinnen. Man versteht hierunter meistentheils die Zeit zu einem Zuge wahrnehmen, durch den ein bestimmter Zweck früher erreicht wird, als es ohne ihn geschehen könnte.

Offene und geschlossene Partie (siehe den Anfang der II. Abtheilung).

Roi depouillé. Ein Ausdruck, der jetzt bedeutungslos ist, zur Bezeichnung eines Königs, der sämmtliche Figuren und Bauern verloren hat.

Centrum, die Mitte, Bauern-Aufstellung auf der Mitte des Brettes.

remis, unentschieden.

Position, Stellung.

Opposition. Entgegenstellung des Königs im Endspiele. (S. d. Endspiele).

Gambit. Preisgeben eines Bauern in den ersten Zügen des Spiels. (S. d. Gambitspiele).

Giuoco piano. Siehe diese Eröffnung.

Fesseln, nageln. Man sagt, die Läufer fesseln oder nageln, wenn sie eine feindliche Figur so angreifen, dass diese nicht ziehen kann, ohne den König in Schach zu stellen, oder eine wichtigere, als die angegriffene preiszugeben.

Tauschen. Einen Stein schlagen mit einem Stein von gleichem Werthe, der von dem Gegner genommen werden kann.

Flügel (Flanke). Man pflegt die Steine, die auf der rechten Seite des Königs stehen, den Königsflügel, und die auf der linken, den Damenflügel zu nennen.

Mittelbauern sind die e- und d-Bauern.

en passant. Im Vorübergehen.

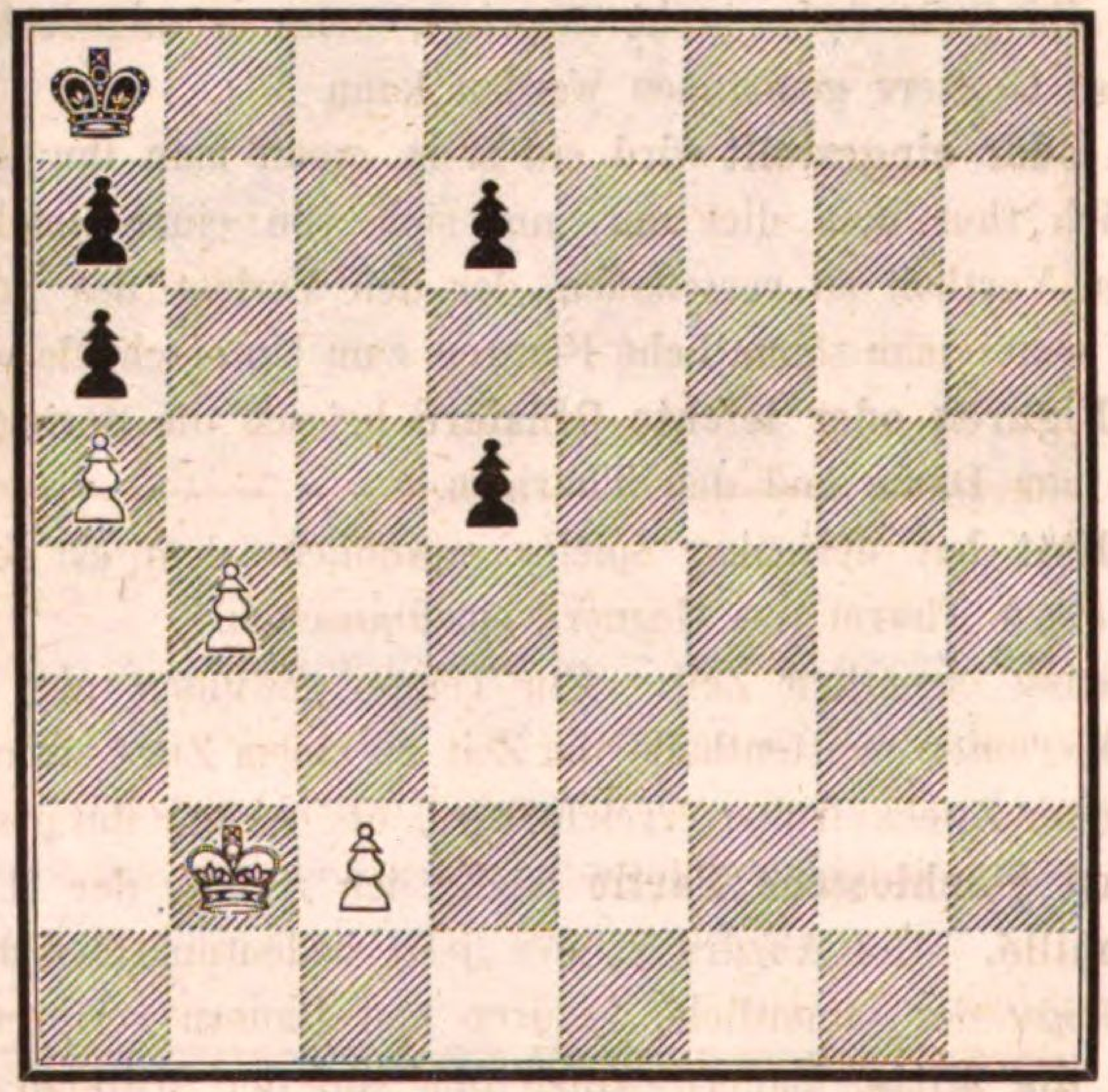
j'adoube. Ich stelle zurecht, ordne.

Einen Bauer stossen, poussiren, avanciren, heisst ihn ziehen.

pion marqué. Ein bezeichneter Bauer.

Ein Doppelbauer werden zwei Bauern von derselben Farbe genannt, die auf einer Reihe hinter einander stehen. Es bleibt sich gleich, wie viel Felder zwischen beiden liegen.

Gebundene Bauern sind Bauern derselben Farbe auf aneinander anstossenden Reihen, von denen einer den andern deckt. Man nennt sie häufig auch schon gebunden, wenn eine Stellung, in der dies stattfindet, herbeigeführt werden kann. In der folgenden Zeichnung



hat Weiss drei gebundene und Schwarz zwei Doppelbauern.

Isolirt ist ein Bauer, wenn seine beiden Nachbarbauern bereits geschlagen sind, oder ihn zu seiner Deckung nicht mehr erreichen können.

Rückständig ist er, wenn er seine Nachbarbauern nicht erreichen kann, ohne einen feindlichen Bauer zu passiren.

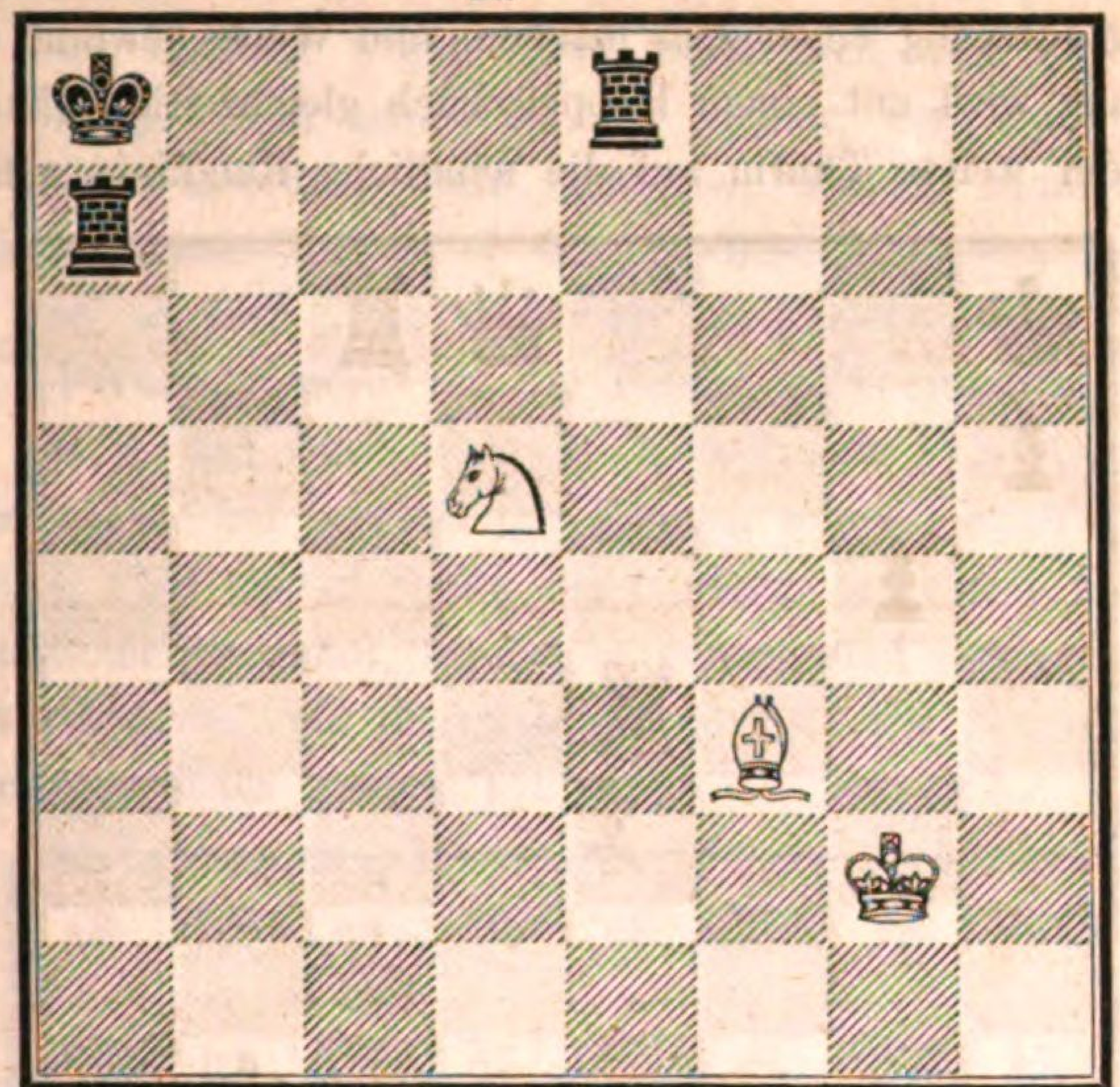
Ein Freibauer heisst ein Bauer, der die Schlaglinie eines feindlichen Bauern nicht mehr zu passiren hat.

Ein Bauer geht in die Dame oder zur Dame, heisst, er hat ein Randfeld des feindlichen Lagers erreicht, woselbst er, wie in den Regeln vorgeschrieben, sich in eine beliebige Figur verwandeln muss.

Eine Gabel ist die Stellung, in der ein Bauer gleichzeitig zwei Figuren angreift.

Ein Abzugsschach giebt ein Stein, dessen gegen den feindlichen König gerichtete Angriffslinie von einem andern Steine der eigenen Farbe unterbrochen

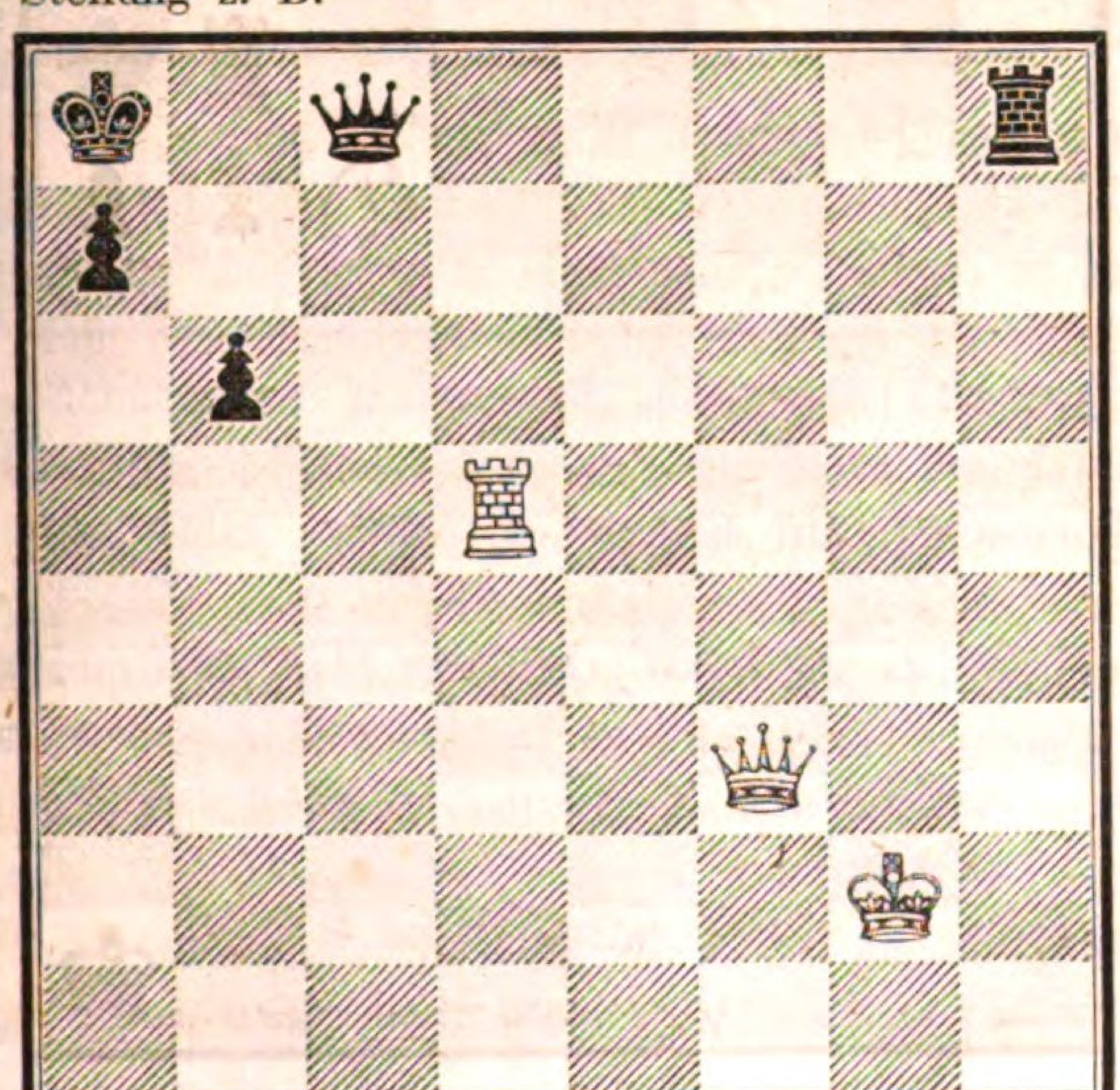
ist, sobald dieser einen Zug macht. Giebt letzterer ebenfalls dem Könige Schach, so nennt man dies **ein Doppelschach.**



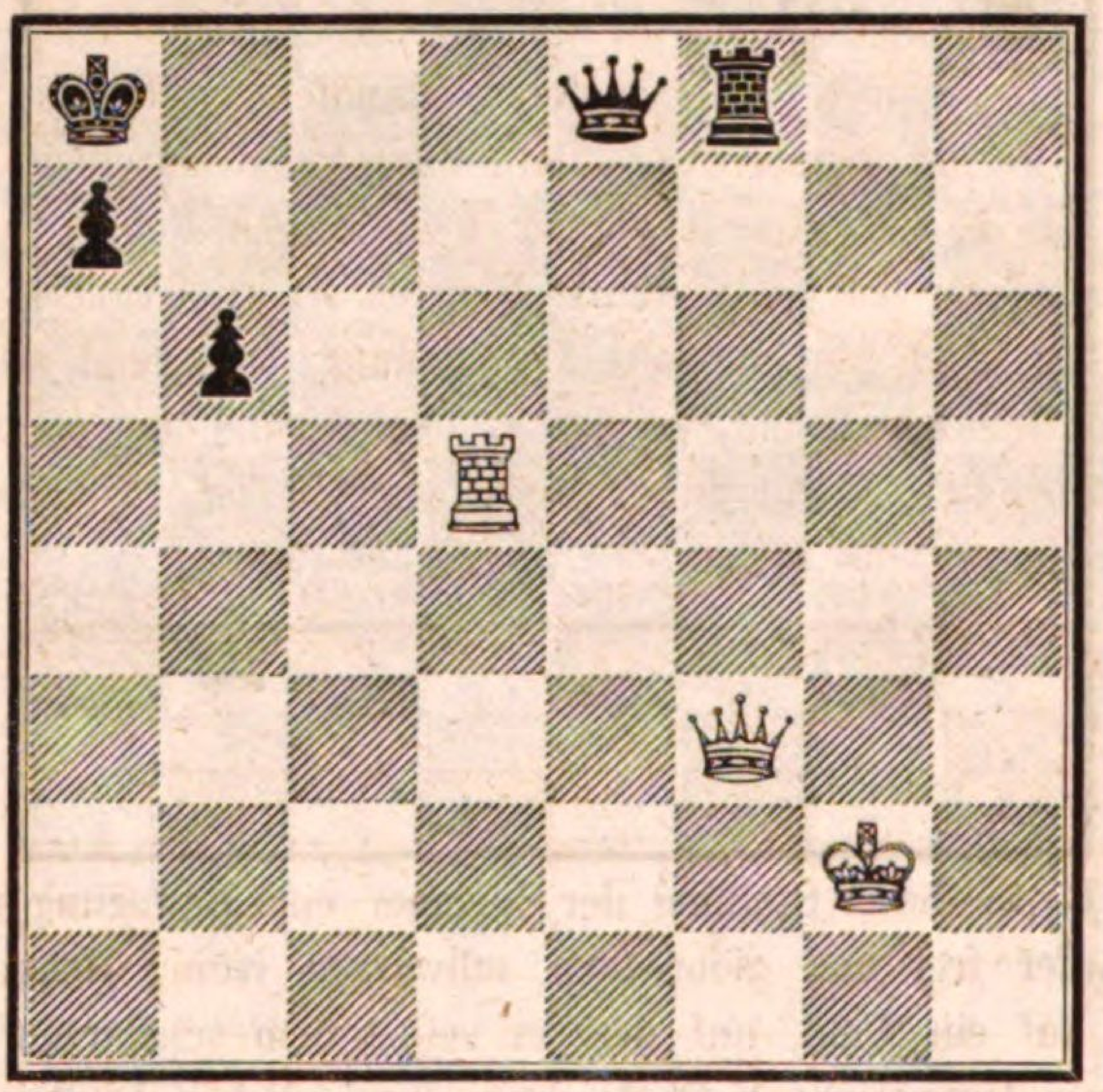
Wenn z. B. in dieser Stellung der Springer eine Bewegung macht, so wird der weisse Läufer frei und giebt dem schwarzen König Schach. Geht der Springer aber auf ein Feld, auf dem er selbst dem schwarzen König Schach sagt, so findet ein Doppelschach statt; denn der Läufer giebt gleichzeitig Schach.

Die Abzugsschachs gehören zu den gefährlichsten Angriffszügen, denn der abziehende Stein kann beliebige Punkte ungestraft einnehmen, weil der Gegner im nächsten Zuge sich erst gegen das Schach der freigewordenen Figur decken muss.

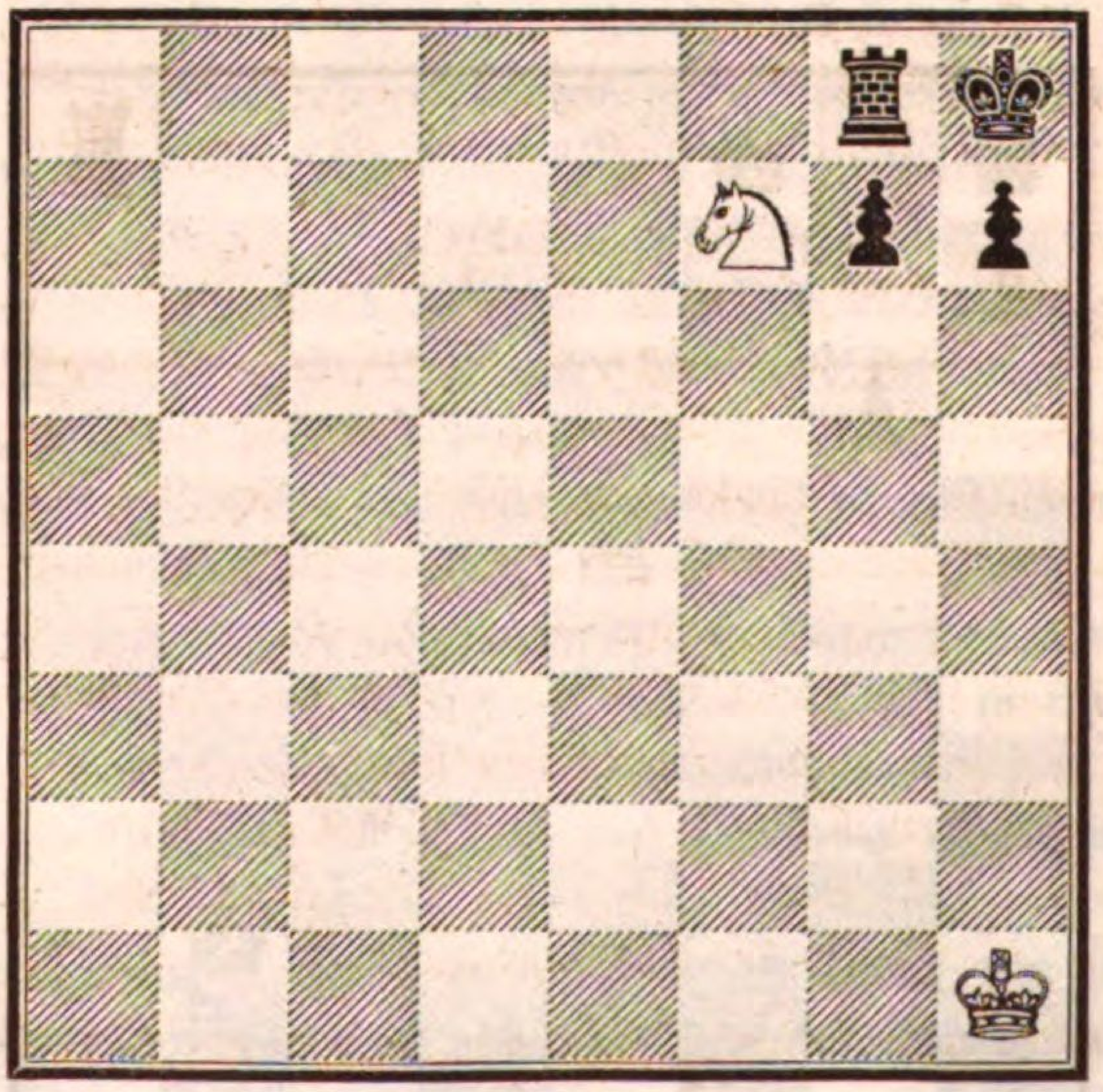
In dieser Stellung z. B.



zieht Weiss mit dem Thurm ab, und greift die schwarze Dame auf der feindlichen Randlinie an. Da nun die weisse Dame gleichzeitig Schach bietet, so muss der schwarze König vorläufig einen Zug machen, und Weiss gewinnt die Dame. In folgender Stellung wird mit einem Doppelschach gleichzeitig Schachmatt gesagt, wenn nämlich der weisse Thurm auf die feindliche Randlinie geht.



Ein ersticktes Matt giebt der Springer, wenn alle Felder, die den feindlichen König umgeben, von seinen eigenen Steinen besetzt sind. Dieser Fall tritt namentlich auf Eckfeldern ein. Die Stellung ist etwa folgende.



6. Die Bezeichnung des Brettes und der Figuren.

Die Bezeichnung, die hier mitgetheilt werden soll, ist in Deutschland allgemein üblich und verdient wegen ihrer Einfachheit und Klarheit vor allen Uebrigen den Vorzug. Man nehme an, der Spieler, dem das weisse Spiel gehört, habe vor seinem Heerlager Platz genommen, alsdann nennt er die äusserste Randfelderreihe zu seiner Linken a, die an diese angrenzende Felderreihe b, die nächste c und so fort. Die äusserste Randfelderreihe zu seiner Rechten heisst dann h. Ferner numerirt er die Felder jeder einzelnen Reihe mit den Zahlen von 1 bis 8, und zwar nennt er 1 diejenigen Felder, auf denen seine Figuren, 8, diejenigen, auf welchen die Figuren seines Gegners stehen. Demgemäss hat jedes Feld eine doppelte Bezeichnung, bestehend aus einem Buchstaben, der die Reihe bestimmt, zu der es gehört, und aus einer Zahl, welche angiebt, das wievielteste Feld dieser Reihe gemeint ist. Folgendes Brett enthält die Bezeichnung jedes Feldes.*)

a8	**b8**	c8	**d8**	e8	**f8**	g8	**h8**
a7	b7	**c7**	d7	**e7**	f7	**g7**	h7
a6	**b6**	c6	**d6**	e6	**f6**	g6	**h6**
a5	b5	**c5**	d5	**e5**	f5	**g5**	h5
a4	**b4**	c4	**d4**	e4	**f4**	g4	**h4**
a3	b3	**c3**	d3	**e3**	f3	**g3**	h3
a2	**b2**	c2	**d2**	e2	**f2**	g2	**h2**
a1	b1	**c1**	d1	**e1**	f1	**g1**	h1

Um zu bezeichnen, wie gezogen ist, giebt man den Namen des Feldes an, auf dem der Stein gestanden hat, und verbindet ihn durch einen Strich mit demjenigen des Feldes, auf das er gegangen ist. Demnach heisst:

d2 — d4,

der auf d2 stehende Bauer geht nach d4. Wenn der ziehende Stein eine Figur ist, so setzt man seinen Anfangsbuchstaben hinzu:

K heisst König, T heisst Thurm,
D „ Dame, L „ Läufer,
S heisst Springer.

*) Die fettgedruckten Buchstaben bezeichnen die schwarzen Felder.

Wenn Schach gegeben wird, so wird ein Kreuz

†

hinter dem Zuge gemacht, der es giebt.

Die Rochade nach der kurzen Seite wird durch

0 — 0

und die nach der langen Seite durch

0 — 0 — 0 bezeichnet.

Sobald genommen ist, wird statt des Bindestriches: nimmt oder

n. geschrieben.

Wenn ein Bauer zur Dame geht, so wird hinter seinem Zuge der Anfangsbuchstabe desjenigen Offiziers angegeben, zu dem er gemacht ist. Also z. B.

e7 — e8D heisst:

der Bauer geht von e7 nach e8 und macht eine Dame.

7. Bemerkungen über den Werth der Steine.

Man muss die Figuren im Allgemeinen so aufstellen, dass sie Angriffe auf schwache Punkte des Gegners richten oder die schwachen Punkte im eigenen Lager am wirksamsten vertheidigen. In den Erörterungen über jede einzelne Figur werden die Felder, auf denen sie mit Vortheil stehen, angegeben, freilich nur andeutungsweise, denn alle Eigenthümlichkeiten der Figuren in diesen und jenen Spielwendungen vollständig darzulegen, ist unmöglich. Es kann daher nur Dasjenige Erwähnung finden, was so häufig wiederkehrt, dass man es sich mit Vortheil zur Anwendung für künftige Fälle einprägt.

Es ist schon mehrfach des Angriffs und der Vertheidigung erwähnt worden. In der That, da jeder Spieler zu gewinnen oder den Verlust abzuwenden sucht, so hat das ganze Spiel den Charakter fortgesetzter Angriffe und Vertheidigungen, jedoch wechseln die Rollen sehr häufig. Der ursprüngliche Angreifer verwandelt sich in den Vertheidiger und dieser in den Angreifer. In derselben Partie findet solcher Wechsel der Positionen bisweilen mannigfach statt. Die Vertheidigung hat stets auch eine mehr oder minder starke Angriffs-Tendenz, so dass man meistens nur von Angriffen und Gegenangriffen sprechen müsste. In manchen Spielen wird auf jeden Angriff mit einem eben so starken Gegenangriff geantwortet, d. h. mit einem Zuge, der die Gefahr abwehrt und mit einer eben so grossen den Gegner bedroht. Wenn man einen Angriff consequent durchführen will, so darf man vor allen Dingen nicht durch einen überflüssigen Zug die Zahl der nothwendigen Züge unterbrechen. Thut man dies, so giebt der Zeit- oder Tempo-Verlust dem Gegner häufig Gelegenheit, zu seiner Vertheidigung Hilfsmittel anzuwenden, die ihm sonst nicht zu Gebote standen. Man kann häufig mit sehr geringen Kräften einen energischen Angriff unterhalten, alsdann lasse man sich nicht in der Fortsetzung desselben durch die

Betrachtung der noch nicht genügend entwickelten Streitkräfte unterbrechen und zu einem sogenannten Entwickelungszuge veranlassen, sobald mit den bereits entwickelten Streitkräften zwingende Positionen eingenommen werden können. Man findet alsdann später genügende Gelegenheit, die versäumte Entwickelung nachzuholen, oder man hat bereits matt gesetzt, ohne ihrer bedurft zu haben. Haben die Positionen jedoch einen gleichgültigeren Charakter, so dass keine Gelegenheit zu scharfen, in einander verketteten Angriffszügen gegeben ist, alsdann unterlasse man nicht, sämmtliche Figuren gleichmässig zu entwickeln.

Der König.

Wie aus der Erklärung vom eigentlichen Zweck des Spiels hervorgeht, ist der König die Seele des ganzen Spiels, und man kann daher niemals mit zu grosser Sorgfalt die Lage, in der er sich befindet, und die Gefahren, denen er ausgesetzt ist, einer Untersuchung unterziehen. Man hüte den König vor Doppel- und Abzugsschachs. Wenn dem König Schach geboten wird, so decke man, im Falle die Wahl freisteht, lieber mit einem Stein, der den schachbietenden Stein schlagen kann, als mit einem Stein, der dies nicht thut. Man gebe dem feindlichen König niemals ein zweckloses Schach. Ist man im Stande, durch Schachbieten den feindlichen König von seinem Platze zu treiben, bevor er rochirt hat, so thut man meistens gut, es nicht zu unterlassen. Sobald man Gelegenheit hat, Steine oder Figuren zu erobern, so verfehle man nicht zu prüfen, ob diese Erwerbungen nicht Umstände herbeiführen, die die Stellung des Königs gefährden, und ob nicht gar der Gegner mit der Absicht durch lebhafte Angriffe auf den König sich zu entschädigen, jene Figuren oder Steine preisgegeben hat.

Hieraus folgt selbstverständlich, dass man stets den feindlichen König im Auge haben und stets untersuchen muss, ob die Lage nicht irgend welche Mittel bietet, mit Aufwendung aller Kräfte seine Stellung zu verschlechtern und das Matt herbeiführen.

Im Anfang und in der Mitte des Spiels ist nichts gefährlicher und zweckloser, als den König vorwärts, nach der Mitte des Brettes zu, oder gar über diese hinaus zu bewegen. Nur zu leicht ist es alsdann den vereinigten Angriffen der feindlichen Figuren und Bauern möglich, ihn matt zu setzen oder seinem Spiele entscheidende Verluste zuzufügen. Wird er genöthigt seinen Platz zu verlassen, so berücksichtige man diese Gefahren, und suche ihn, wenn irgend möglich, auf die ersten und zweiten Reihen zurückzuführen. Diese Regel hat natürlich nur eine allgemeine Bedeutung. Es giebt viele besondere Fälle, in denen es fehlerhaft wäre, ihr zu entsprechen. Man wird jedoch immer gut thun, genau zu untersuchen, ob die Umstände ein Abweichen von der Regel rechtfertigen. Zu den Ausnahmen gehören gewisse Gambit-Spiele, in denen der König frühzeitig seinen Platz verlässt, um hiedurch Angriffe seiner Figuren zu erleichtern. Eine frühzeitige Rochade ist im Allgemeinen sehr vortheilhaft, und zwar, weil

hiedurch sämmtliche Figuren mit einander verbunden werden, und der König, in der Ecke oder auf dem Springerfelde aufgestellt, den feindlichen Figuren weniger Spielraum zum Angriff, als auf den Mittelfeldern darbietet. Es versteht sich von selbst, dass auch diese sehr wichtige Regel nicht blindlings befolgt werden darf, sondern stets genau überlegt werden muss, ob der König nicht nach der Rochade in eine schlimmere Lage geräth, als diejenige ist, in der er sich befindet. Die Rochade nach der kurzen Seite ist meistens die günstigere und zwar, weil wegen der frühzeitigen Entwickelung des Königs-Springers und -Läufers die Gelegenheit zu ihr zuerst sich bietet. Bisweilen ist jedoch die Rochade nach der langen Seite vorzuziehen, und zwar, wenn die Königsseite durch feindliche Angriffe gefährdet ist, oder aber, wenn man selbst die Bauern des Königs-Flügels zu Angriffen gegen den feindlichen König, der nach derselben Seite rochirt hat, verwenden will. Meistentheils bilden die vollzogenen Rochaden den Uebergang von der Eröffnung zur Mitte der Partie, denn alsdann wissen die Gegner, wohin sie ihre Angriffe zu richten haben. Das Spiel hat eine feste Gestaltung angenommen, und es kann der Schwerpunkt aller Combinationen nicht mehr plötzlich von dem einen Ende des Brettes zum andern verlegt werden. Es giebt Umstände, unter denen es nachtheilig ist, überhaupt zu rochiren, indem die Stellung auf dem Mittelfelde die meiste Sicherheit bietet. Man sage sich daher von dem Vorurtheile los, dass man durchaus und unter allen Umständen rochiren müsse, man betrachte vielmehr die Rochade als eine vortheilhafte Befugniss, von der man meistentheils guten Gebrauch machen kann, deren man jedoch auch, wenn es andere Interessen gebieten, entrathen muss. Es giebt Fälle im Gambit und in einigen andern Spielen, in denen der König vortheilhaft von seinem Platze aus nach f2 oder f7 geht. Mit diesem und ähnlichen Zügen wird zwar die Rochade freiwillig aufgegeben, jedoch häufig das eigentliche Ziel der Rochade erreicht, nämlich den Thurm mit den andern Figuren zu verbinden. Es geschieht dann wohl nicht selten, dass in der weiteren Folge der Züge der König in dieselbe Lage geräth, als ob eine Rochade stattgefunden hätte. Man pflegt eine solche Situation eine künstliche Rochade zu nennen.

Sobald der König rochirt hat, muss man eine besondere Aufmerksamkeit den ihn deckenden g- und h-Bauern schenken. Es ist bisweilen sehr erspriesslich, sie gar nicht in Bewegung zu setzen, indessen ist beinahe in den meisten Spielen die Bewegung des h-Bauern einen Schritt vorwärts nothwendig, und zwar zur Vertheidigung gegen gewisse Angriffe, und auch zur Freimachung des Feldes, das er eingenommen, für den König selbst. Jedoch der Zug h2—h3 darf nicht ohne klare Begründung gemacht und nicht, wie dies oft von Seiten schwächerer Spieler geschieht, als eine unerlässliche Ergänzung des Rochadezuges angesehen werden. Andererseits ist die Abneigung, welche neuerdings von guten Spielern gegen diesen Zug im Allgemeinen gehegt wird, und zwar wohl gerade deshalb, weil er zu den Gemeinplätzen schlechter Spieler ge-

hört, eine übertriebene. Oft thut man besser, den h-Bauer nach h4, als nach h3 zu ziehen, um einen Angriff zu unternehmen, oder zu unterstützen. Es hängt dies von besondern Umständen ab. Auch bringen es diese oft mit sich, dass man sowohl den h-, als auch den g-Bauer zum Angriff auf die gegenüber liegende feindliche Flanke in Bewegung setzt. Diese Unternehmungen gehören zu den kühnsten und gefährlichsten, weil der entblösste König nur zu leicht das Opfer feindlicher Gegenangriffe werden kann. Sobald die Rochade nach der kurzen Seite geschehen ist, und der feindliche Läufer das Feld f2 oder f7 bestreicht, bringe man, wenn es irgend geht, den König in die Ecke, oder auf ein anderes, etwa ihm freistehendes Feld, um den f-Bauer stossen und ihm die häufig nur zu wichtige Betheiligung an dem Zusammenspiel der übrigen Steine zu gewähren.

Die Umstände, unter denen die Rochade nachtheilig ist, lassen sich nicht specialisiren. Jedoch halten wir den Fall für erwähnenswerth, wenn der feindliche Springer und Läufer den Punkt f2 (f7) angreifen und der feindlichen Dame das Feld h5 oder h4 zugänglich ist, der h-Bauer aber weiter keine Deckung hat. In diesem Falle hüte man sich vor der Rochade, weil die Dame sich dann auf das Feld h5 (h4) begiebt, und auf h7 (h2) Matt droht, gleichzeitig aber auch den Bauer f7 (f2) zum dritten Male angreift. Diese Stellung kehrt häufig wieder, und die Rochade führt beinah immer zum Verluste der Partie. Die Rochade nach der langen Seite hat die Eigenthümlichkeit, dass der König nach ihr ein Feld weiter von der Ecke entfernt ist, als nach der kurzen Rochade, und dass daher der Bauer a2 (a7) durch den König keine Deckung erhält. Es ist bisweilen gut, zu prüfen, ob nicht der feindliche Damenläufer nach geschehener langen Rochade die Felder b1 (b8), c2 (c7) auf eine verderbliche Art bestreichen kann.

Im Endspiele wird die Art, in der der König sich am Spiel betheiligt, eine andere. Die Vorsicht, mit der man bis dahin nöthig hatte, ihn vom Kampfplatze fern zu halten und vor den Angriffen zahlreicher Figuren sicher zu stellen, wird durch die Vereinfachung des Spiels, und die leichte Ueberschaulichkeit derjenigen Gefahren, die er auch jetzt noch zu vermeiden hat, beschränkt. Hierdurch wird es ihm möglich, die Kräfte, die er selbst als Figur besitzt, zur Unterstützung seines Spiels zu benutzen. Er wird als ein starker Offizier zum Avancement und zur Deckung der Bauern, auch zum Angriff gegen feindliche Figuren, deren zwei er oft mit Vortheil angreift, verwandt, und meistens hängt in diesem Theile der Partie von seinen Bewegungen ihr Schicksal ab. Namentlich findet dies statt, wenn auf beiden Seiten nur noch Bauern übrig sind, alsdann entscheidet der Umstand, welche Stellung ein König dem andern gegenüber einnehmen kann (Opposition). Hierüber findet man in dem Abschnitt über Endspiele genauere Auskunft. Die Stärke des Königs ist der einer kleinen Figur etwas überlegen.

Die Königin oder Dame.

Diese Figur ist die stärkste, indem sie auf jedem Platze, den sie einnimmt, so viel Felder beherrscht, wie ein Thurm und ein Läufer gemeinschaftlich auf demselben beherrschen würden. Dazu kommt, dass sie abwechselnd, je nachdem sie ein weisses oder schwarzes Feld einnimmt, bald die Kraft des weissen, bald die des schwarzen Läufers besitzt. Man thut nicht gut, die Dame zu frühzeitigen Angriffen von ihrem Platze zu entfernen. Sie wird dann leicht von den kleinen Figuren des Gegners zurückgedrängt, und der voreilige Angriff bestraft sich durch Tempo- und andere Verluste. Im Allgemeinen möge namentlich der Anfänger sich vor Doppelschachs hüten, deren Opfer die Dame leicht wird. Ferner vor den Schachs, die der Springer, oder der Läufer gleichzeitig der Dame und dem Könige geben können. Je wichtiger das Eingreifen der Dame in die Verwicklung der Combinationen ist, desto sorgfältiger muss der Zeitpunkt ihrer Betheiligung hieran erwogen werden. Es ist gleich schädlich dies zu früh oder zu spät geschehen zu lassen. Vor allen Dingen entferne man nicht die Dame zu weit aus dem Spiele und lasse sich nicht durch den Gewinn von Bauern, ja selbst von Figuren verleiten, sie von solchen Combinationen fern zu halten, bei deren Mitwirkung sie nothwendig ist. Ein sehr starkes Angriffsfeld der Dame ist h5 (h4), theils um daselbst vor der Rochade des Gegners verderbliche Schachs zu geben, theils um nach der Rochade desselben gegen das Feld h7 (h2) Angriffe zu richten. In gewissen Gambit-Spielen, namentlich im Gambit des Königs-Läufers muss die Dame sogar schon frühzeitig mit Schach das Feld h5 (h4) einnehmen. (Siehe hierüber die Gambit-Spiele.)

Zu Anfang des Spiels gehört das Feld b3 (b6) zu denjenigen, die sie mit Vortheil zur Eröffnung eines Angriffs benutzt, besonders wenn der Läufer auf c4 (c5) steht. Alsdann giebt sie dem Angriff desselben auf den Punkt f7 (f2) den eigentlichen Nachdruck und greift gleichzeitig den Punkt b7 (b2) an. In den sogenannten geschlossenen Spielen nimmt die Dame auf b6 (b3) ein für den Nachziehenden zu seiner Vertheidigung und Eröffnung eines Gegenangriffs besonders werthvolles Feld ein, indem sie die Stützung des vorgeschobenen Königsbauern durch den d-Bauer und gleichzeitig den Punkt b2 (b7) gefährdet. Wenn man mit der Dame frühzeitig auf das Feld e2 (e7) geht, was oft mit Vortheil geschieht, damit der Gegner in der Bildung eines Centrums verhindert sei, oder auch um einen Mittelbauer zu decken, so berücksichtige man stets, im Falle der Gegner bereits rochirt hat, die Gefahr eines der Dame und dem Könige gleichzeitig zu gebenden Schachs durch den feindlichen Thurm. Auch lasse man nicht ausser Acht, ob sie von einem feindlichen Läufer auf a6 (a3) verdrängt werden kann. Auf dem Felde d2 (d7) nimmt die Dame bisweilen vortheilhaft Platz, um Angriffe des Läufers gegen die Rochade des feindlichen Königs zu unterstützen, namentlich, wenn der Bauer h7 (h2) bereits nach h6 (h3) gegangen ist. Das Feld c2 (c7) ist der Dame besonders zu empfehlen

zu Angriffen gegen das Feld h7 (h2), sobald der Gegner rochirt hat. Der Angriff der Dame ist auf diesen Punkt um so nachhaltiger, je schwieriger es meistens den feindlichen Figuren ist, sie von diesem Platze zu vertreiben. Aehnlich verhält es sich mit dem Felde d3 (d6). Auch auf a4 (a5) nimmt sie wichtige Angriffs- und Vertheidigungsstellen ein, und gefährdet, daselbst Schach bietend, direct oder indirect den feindlichen auf a5 (a4) postirten Damenspringer. Meistens nimmt die Dame in den Eröffnungen auf dem Felde f3 (f6) keinen sehr vortheilhaften Platz ein, indem sie daselbst den Königs-Springer und den f-Bauer im Vorrücken behindert. Eine Ausnahme machen das Zweispringer-Spiel und einige Gambits, in denen die Dame dieses Feld mit Vortheil einnimmt. Auch ist es in gewissen Vertheidigungen der Springerspiele (des schottischen und Evans Gambits) für die Dame nützlich, zur Deckung der f-Bauern sich nach f6 (f3) zu begeben. Die zweite Felderlinie ist für die Dame besonders zur Deckung ihrer eigenen Bauern günstig, ebenso gefährlich ist sie den feindlichen Bauern, wenn sie auf die 7te Linie gelangt ist.

Die Dame allein kann den entblössten feindlichen König nicht Matt setzen. Sie braucht jedoch zu ihrer Unterstützung, um diesen Zweck zu erreichen, nur ihres eigenen Königs oder eines Bauern. Die meisten Partien werden bereits in der Mitte durch die Operationen der Dame entschieden, und mit ihrem Verlust ist meistens die Partie verloren. Um den Verlust der Partie aufzuhalten, einer verderblichen Situation ein Ende zu machen, ist man häufig genöthigt, die Dame für einige feindliche Figuren hinzugeben. Der Tausch der Dame gegen zwei Thürme ist in der Regel kein nachtheiliger, dagegen erzwingt die Dame meistens gegen zwei kleine Figuren, oder gegen einen Thurm und eine kleine Figur den Sieg.

Ein Thurm und ein Bauer kann unter bestimmten Umständen gegen die Dame remis halten. (Siehe die Endspiele.)

Der Thurm.

Zu Anfang des Spiels ist der Thurm sehr wenig geeignet, durch seine Bewegungen mit Vortheil in das Spiel einzugreifen. Erst nach der Rochade kann er gut verwerthet werden zur Besetzung der e- und d-Linie. Je freier das Brett wird, um so grösser die Wirksamkeit der Thürme. Ihre Stärke wächst, wenn sie sich mit einander verbinden. Auf der d- und e-Linie sind sie neben einander sehr wirksam zur Unterstützung oder Erhaltung eines Angriffs. Wenn man beide frei bewegen kann, und es handelt sich darum ein bestimmtes Mittelfeld zu besetzen, so wähle man denjenigen Thurm, der dem andern Gelegenheit lässt, das zweite Mittelfeld zu besetzen, damit den Thürmen Gewalt über beide Mittelreihen gegeben ist. Ist man in der Rochade verhindert, so suche man den Thürmen durch Vorrücken des h- und a-Bauern Platz zu schaffen. Man hüte sich den Thurm ins Spiel zu bringen, sobald das Brett noch mit Figuren besetzt ist, denn er ist alsdann sehr unbehilflich, und kann

leicht von feindlichen Figuren oder Bauern erobert werden. Man übersehe jedoch keine Gelegenheit ihm eine freie Linie zu verschaffen. Namentlich nach geschehener Rochade suche man den f-Bauer zwei Schritt und weiter zu stossen. Häufig geht er über f, um auf g oder h die Angriffe seiner Dame oder anderer Figuren mit Nachdruck zu unterstützen. Man thut häufig gut, wenn der feindliche König rochirt hat, die eigenen seiner Rochade gegenüber stehenden Bauern zu opfern und zwar um den Thürmen Bresche zu machen. Sie sind unter solchen Umständen sehr gefährliche Angriffs-Figuren und geben häufig durch Opferungen ihrem Spiele einen siegreichen Erfolg.

Man suche Stellungen zu vermeiden in denen eine leichte Figur den König oder die Königin und den Thurm gleichzeitig angreift. Ebenso vermeide man einen auf beide Thürme gerichteten Doppelangriff eines Läufers oder eines Springers.

Auf den zweiten Linien steht der Thurm häufig sehr vortheilhaft, um die eigenen Bauern zu decken, oder um die feindlichen anzugreifen. Er greift meistens zwei Bauern an, und ist daher in ihrer Eroberung sehr geschickt.

Man hat stets einen grossen Werth auf die Verdoppelung der Thürme zu legen, dass heisst auf Besetzung freier Linien mit zwei Thürmen, die sich gegenseitig decken. In solchen Stellungen haben die beiden Thürme mindestens die Stärke einer Dame. Wenn ein Thurm eine freie Linie beherrscht, ein feindlicher Thurm aber sich ihm gegenüber stellt, um ihn zu verdrängen, so thut man gewöhnlich besser, diesen Thurm durch den andern zu decken, als ihn zu entfernen. Im Endspiel ist der Thurm im Stande, im Verein mit seinem Könige den entblössten feindlichen König matt zu setzen, was unter gleichen Umständen weder der Springer noch der Läufer vermag. Er hat auch in demselben die Kraft, den feindlichen König von der Ueberschreitung ganzer Linien zurück zu halten, ein Umstand, der im Endspiel von besonderer Wichtigkeit ist, sobald es sich darum handelt, den feindlichen König von der Unterstützung seiner Bauern abzuhalten.

Der Thurm ist etwa um die Hälfte stärker als der Springer oder der Läufer, etwas schwächer, als zwei Springer, oder ein Springer und ein Läufer; dagegen erheblich schwächer als zwei Läufer. Eine leichte Figur und ein Bauer ist ein wenig schwächer als der Thurm, dagegen eine leichte Figur und zwei Bauern mindestens eben so stark. Vier bis fünf Bauern sind an Stärke dem Thurm gleich, unter Umständen sind jedoch schon zwei vorgerückte, gebundene Bauern ihm überlegen.

In den meisten Fällen macht schliesslich der Läufer oder der Springer gegen den Thurm remis. Ebenso der Thurm gegen zwei Springer, oder Springer und Läufer; gegen zwei Läufer, ja selbst gegen Thurm und Läufer und gegen Thurm und Springer. (Siehe hierüber die Endspiele.) Im Interesse einer Verbesserung der Stellung ist es bisweilen vortheilhaft, einen Thurm für eine kleine Figur, d. h. die Qualität, zu geben.

Wenn im Endspiele Thürme gegen die Dame übrig bleiben, so halte man sie gebunden, oder auf gedeckten Plätzen, weil die Dame sehr leicht Gelegenheit hat, sie durch Schachs zu erobern.

Der Springer.

Der Springer greift in alle Theile des Spiels beinah mit gleicher Lebhaftigkeit ein. Er ist die einzige Figur, die sich noch vor den Bauern in Bewegung setzen kann.

Der Königs-Springer pflegt mehr zum Angriff, der Damen-Springer mehr zur Vertheidigung benutzt zu werden, jedoch wechseln sie im Laufe der Partie häufig die Rolle. Der Königs-Springer nimmt in den meisten Spielen am besten auf f3 (f6) Platz. Auf diesem Felde beherrscht er die sehr wichtigen Felder d4 (d5) e5 (e4) g5 (g4) h4 (h5). Das Feld g5 (g4) ist für ihn ein sehr vortheilhafter Angriffspunkt auf die Felder f7 (f2) h7 (h2), besonders, wenn der feindliche König bereits nach seiner kurzen Seite rochirt hat. Philidor pflegte diesen Springer nicht eher auf das Feld f3 zu setzen, als bis der Bauer f2 bereits von seinem Platze entfernt war. Wie sich jedoch herausgestellt hat, ist dieses Princip ein irrthümliches. Es giebt indessen einige Spiele, in denen man den Springer auch über e2 (e7) oder über h3 (h6) ins Spiel bringt. Ersteres thut man, wenn man Gelegenheit hat den f-Bauer bald in Bewegung zu setzen, woran ihn die Stellung des Springers auf f3 (f6) behindern würde, auch wenn man ihn nach g3 (g6) c3 (c6) bringen will, und in Fällen, in denen besondere Umstände ihn auf diesem Felde günstig wirken lassen. Letzteres geschieht namentlich in geschlossenen Partien, aus Gründen, die bei Erörterung derselben ersichtlich sein werden. Zur Vertheidigung bringt man ihn bisweilen vortheilhaft, wenn der f-Bauer bereits gegangen ist, über h3 auf das Feld f2 (f7), wo er den König und gleichzeitig den Königs-Thurm deckt. In Gambit-Spielen benutzt er häufig auch das Feld e5 (e4) zu Angriffen auf den f-Bauer.

Der Damen-Springer setzt sich vorzugsweise über c6 (c3) und über d7 (d2), seltener über a6 (a3) in Bewegung. Auf c6 (c3) deckt er den Punkt e5 (e4), d4 (d5). Oft kann er auch von dem c-Felde aus mit Vortheil nach a5 (a4) gezogen werden, um den feindlichen Königs-Läufer anzugreifen, gegen den er gern abgetauscht wird, was namentlich dann häufig gelingt, wenn er gleichzeitig die auf b3 (b6) stehende feindliche Dame angreift. Auch kann er, wenn die Dame schon gegangen ist, auf den Rand nach d8 (d1) zurückkehren, die Punkte f7 (f2) b7 (b2) schützen und dann gelegentlich über e6 (e3) sich wieder in Bewegung setzen. Häufig gebieten es auch die Umstände, den Damen-Springer über d7 (d2) zu entwickeln. Er deckt hier den auf f6 (f3) stehenden Springer und kann, wenn dieser schon gezogen hat, an seine Stelle treten, ausserdem kann er von hieraus unter Umständen auf c5 (c4) b6 (b3) ein günstiges Posto fassen. Von den Punkten c6 (c3) oder d7 (d2) sucht er

auch das Feld e5 (e4) zu erreichen, um von da, wenn die Umstände es gestatten, auf d3 (d6) oder f3 (f6) Platz zu nehmen und verderblich in das feindliche Spiel einzugreifen. Der auf c oder d stehende Springer wendet sich häufig mit Nutzen nach d4 (d5), e5 (e4), um gemeinschaftlich mit dem Damen-Läufer, der auf g4 (g5) den feindlichen Königs-Springer fesselt, gegen den Punkt, den dieser einnimmt, zu wirken. Das Feld f5 (f4) ist für die Springer zu Angriffen auf die feindliche Rochade sehr geeignet. Ueberhaupt muss man bemüht sein, mit dem Springer Punkte einzunehmen, von denen aus starke Figuren des Feindes gleichzeitig angegriffen werden können. Es ist ein Vorzug des Springers, dass er, sobald er Schach giebt und nicht genommen wird, den feindlichen König seinen Platz zu verlassen nöthigt, während dieser, im Falle andere Steine ihm Schach bieten, sich decken kann. Im Endspiele vermag der Springer, der mit seinem Könige allein gegen den feindlichen entblössten König übrig bleibt, nicht Matt zu setzen. Auch zwei Springer vermögen dies unter gleichen Umständen nicht, wenn der feindliche König die richtigen Gegenzüge macht.

Der Springer hat ungefähr die Stärke von drei Bauern, jedoch gebe man ihn nicht ohne reifliche Ueberlegung gegen dies Aequivalent, zumal im Anfang oder in der Mitte der Partie, weil alsdann die Macht der Bauern häufig nicht genug ins Gewicht fällt, um die fehlende Figurenkraft zu ersetzen. Der Gegner kann leicht den Mehrbesitz der Figur zu Combinationen benutzen, die ihm den Verlust der Bauern reichlich ersetzen. Wenn die Partie sich ihrem Schlusse nähert, wird ein solcher Austausch weniger gewagt, und man kann häufig den Springer selbst für zwei Bauern alsdann geben. Im Endspiel hat der Springer vor dem Läufer den Vorzug, dass er Bauern auf Feldern verschiedener Farbe angreifen und decken kann, was der Läufer nicht vermag. Hingegen greift dieser wiederum im Unterschiede vom Springer Bauern an und deckt sie, wenn diese in weiter Entfernung von ihm stehen. Zwei Springer halten unter Umständen gegen die Dame remis. In gewissen Fällen kann Springer und Bauer gegen den entblössten feindlichen König nicht gewinnen. Wenn der König mit Springer und Läufer gegen den feindlichen König übrig bleibt, so kann das Matt erzwungen werden. (Siehe Endspiele). Man darf den Springer und den Läufer für Figuren von gleicher Stärke ansehen. In besondern Fällen bleibt es immer dem Urtheile über die Natur der ganzen Stellung anheim gestellt, ob es vortheilhaft ist, den einen gegen den andern abzutauschen. Man giebt gern den Damen-Springer gegen den Königs-Läufer und den Damen-Läufer gegen den Königs-Springer des Gegners. Es lassen sich jedoch in dieser Beziehung keine allgemeinen Regeln geben.

Der Läufer.

Der Königs-Läufer dient in vielen Spielen zum Angriff, der Damen-Läufer zur Vertheidigung. Es giebt jedoch Spiele, in denen das Umgekehrte statt-

findet. Oft wechseln sie in demselben Spiele die Rollen, oder dienen gemeinschaftlich zum Angriff oder zur Vertheidigung. Der Königs-Läufer nimmt in den ersten Zügen sehr vortheilhaft auf c4 (c5) Platz, indem er von diesem Felde aus den feindlichen f-Bauer angreift, der vom Könige allein gedeckt, der schwache Punkt ist, gegen den die erfolgreichsten Angriffe gerichtet werden können. Demnächst übt er eine sehr starke angreifende Wirkung auf d3 (d6), namentlich, wenn der feindliche König nach g rochirt hat, oder rochiren will, indem er dann den schwachen Punkt h7 (h2) bedroht. Man stellt jedoch im Allgemeinen den Läufer erst dann auf d3, wenn der Bauer d2 bereits von seinem Platze entfernt ist, weil sonst der Damen-Läufer eingesperrt bleibt, und der ganze Flügel in seiner Entwickelung behindert wird. Auf c4 hält der Läufer auch häufig den feindlichen d-Bauer vom Vorrücken nach d5 (d4) ab. Ist es aber nicht möglich dies zu verhindern, so zieht er sich den Umständen entsprechend nach b3 (b6), d3 (d6) zurück. In einigen Spielen nimmt auch der Läufer schon in der Eröffnung der Partie auf b5 (b4) einen vortheilhaften Platz ein. (Siehe das Lopez-Spiel, das Giuoco piano, und einige Varianten des Evans-Gambit.) In andern Spielen, namentlich geschlossener Art, bringt man ihn, lediglich der Entwickelung wegen, bei der Eröffnung auf e2 (e7). Im Fall er weiter vorgehend, leicht zurückgedrängt und genöthigt werden könnte, ungünstige Plätze einzunehmen, thut man gut, ihn jene abwartende Stellung auf e2 (g7) einnehmen zu lassen, bis ihm Gelegenheit geboten wird, auf andern Feldern sich mit grösserem Nachdruck am Spiel zu betheiligen. In einigen Eröffnungen wird dieser Läufer auch, nachdem der g-Bauer in Bewegung gesetzt, auf g2 (g7) gestellt. Dies geschieht namentlich im Gambit Philidor zur Vertheidigung des Thurms und zur Deckung des Gambit-Bauern. Der Damen-Läufer wird gern benutzt, um dem feindlichen Königs-Läufer auf e3 (e6) sich entgegen zu stellen. Ferner ist es häufig vortheilhaft, mit demselben auf g4 (g5) den feindlichen Königs-Springer zu fesseln. Auch auf f5 (f4) ist es oft gut, ihn dem feindlichen auf d3 (d6) postirten Königs-Läufer entgegen zu stellen. Zum Angriff gegen die feindliche Rochade ist er oft auf b2 (b7) sehr wirksam, ebenso auf a3 (a6). Es ist von grosser Wichtigkeit, beide Läufer vereinigt so aufzustellen, dass sie ihre Angriffslinien gegen den feindlichen König, besonders wenn dieser rochirt hat, gerichtet halten, indem diese Vereinigung ihre Wirksamkeit erheblich steigert. Von diesem Gesichtspunkte ausgehend vermeidet man den Abtausch eines derselben gegen eine feindliche Figur. Man hüte sich mit dem Läufer den Bauer a7 (a2), h7 (h2) zu nehmen, wenn der Gegner mit b2—b3 (b7—b6) ihm den Rückzug abschneiden kann, indem eine feindliche Figur ihn in dieser Lage leicht erobert. Im Endspiel ist der Läufer sehr geschickt zum Decken der eignen, und zur Verhinderung des Avancements der feindlichen Bauern. Er kann unter Umständen drei und mehreren Bauern in dieser Beziehung hinderlich sein, wenn sie nämlich so gestellt sind, dass jeder von ihnen, um vorzugehen, ungedeckt die Läuferlinie

berühren müsste. Will man hingegen die eignen Bauern vorwärts bringen, so thut man gut, sie auf Felder von der dem Läufer entgegengesetzten Farbe zu stellen, damit dieser feindliche Steine, namentlich den König, welche ihr Vordringen verhindern könnten, zurückhalte. Hat man mehrere Bauern gegen einen feindlichen Läufer, so ist es meistens vortheilhaft, die Bauern auf Felder von der des Läufers entgegengesetzter Farbe zu bringen.

Ein Vorzug des Läufers besteht darin, dass er Bauern an sehr entfernten Punkten des Brettes decken und angreifen kann.

Auch im Endspiele haben zwei Läufer vereinigt eine sehr grosse Kraft. Wenn ein Spieler einen Läufer und Bauern, sein Gegner ebenfalls Bauern, jedoch einen Läufer von entgegengesetzter Farbe hat, so werden die Spiele leicht unentschieden. Dies findet aber selten statt, wenn die Läufer von derselben Farbe sind. Wie bereits anderweitig gesagt, kann der Läufer allein mit seinem König den feindlichen entblössten König nicht Matt setzen. Selbst der Läufer und der Eckbauer vermögen dies unter gewissen Umständen nicht, die bei den Endspielen Erwähnung finden werden. Gleich dem Springer hat der Läufer etwa den Werth von drei Bauern und in Beziehung auf den Austausch gilt für ihn, was über jene Figur gesagt ist.

Der Bauer.

Die Führung der Bauern ist so wichtig, wie die der Figuren, denn sie unterstützen nicht nur den Angriff, brechen den Figuren Bahn, und sind andererseits eben so geschickt dem Angriff des Gegners Hindernisse in den Weg zu legen, sondern sie erreichen auch zu Ende des Spiels dadurch, dass sie, zur Dame gelangt, sich in beliebige Offiziere verwandeln, eine besondere Bedeutsamkeit. Man könnte beinah sagen, dass man während des ganzen Verlaufes der Partie neben dem Ziel, das Matt, möglichst schnell herbei zu führen, noch ein zweites im Auge haben müsse, nämlich die Bauern so zu leiten, dass sie früher in die Dame gelangen können, als die des Gegners. Weil nun die Bauern einen doppelten Werth haben, einen, als Mittel zum Angriff und zur Vertheidigung, einen andern in Rücksicht auf die Bedeutung, die sie schliesslich erlangen können, so ist ihre Führung besonders schwer und ihre geschickte Verwerthung ist ein Beweis für die vollendete Kenntniss des Spiels. Der Königs- und der Damen-Bauer, gewöhnlich Mittelbauern genannt, sind die stärksten, weil sie auf der Mitte des Brettes vorgerückt, neben einander stehend, geeignet sind, ihr Spiel sehr stark zu machen, und auch auf diesen Feldern von Figuren sehr leicht unterstützt werden können. Wenn die genannten Bauern ein Centrum bilden, so wehren sie viele feindliche Angriffe ab, während sie selbst in das feindliche Spiel einzudringen drohen. Man sucht stets sich das Centrum zu verschaffen, oder wenn dies nicht angeht, das feindliche Centrum zu zerstören. Die a- und h-Bauern sind die schwächsten. Ueberhaupt nimmt die Stärke der Bauern von der Randseite nach der Mitte zu. Hat

man daher die Wahl zu schlagen, so thut man es nach diesem Princip. Ein Doppel-Bauer unterscheidet sich dadurch in seiner Kraft von zwei andern Bauern, dass die beiden Bauern, aus denen er besteht, sich nicht decken können, ausserdem ihm viele Vortheile anderer Bauern, die auf verschiedenen Linien stehen, verloren gehen. Wenn Doppel-Bauern mit andern Bauern in Verbindung stehen, so sind sie häufig unschädlich, bisweilen sogar vortheilhaft, wenn sie leicht wieder aufgelöst werden können. In allen Theilen des Spiels ist es sehr wichtig, die Bauern gebunden zu halten. Im Endspiel ist dieser Umstand von noch erhöhterer Bedeutung, sie sind alsdann, wenn sie neben einander fortschreiten und bis zu vorgerückten Linien gelangen können, einem Springer, ja selbst einem Thurm an Kraft überlegen. Ueber die Art, wie Bauern geopfert werden, kann man keine allgemeine Regeln geben. Man thue es nie leichtsinnig in der Hoffnung auf Figuren-Angriffe, ohne deren Durchführbarkeit genau erwogen haben, aber man unterlasse sie auch nie, im Falle hierdurch siegreiche Figuren-Combinationen erzielt werden können. Im Interesse eines solchen Princips pflegt man die sogenannten Gambitbauern zu geben. Man sucht durch das Aufgeben eines Bauern den Mittel-Bauern das Centrum und den eigenen Figuren gute Stellung zu verschaffen. Die Vortheile der Bauernführung lernt man am besten in den Gambit-Spielen kennen. Der König und ein Bauer gewinnt gegen den entblössten feindlichen König, wenn er sich diesem grade gegenüber stellen kann, so dass zwischen beiden nur ein Feld liegt. (Siehe die Endspiele.)

8. Rathschläge für die praktische Partie.

Das Schachspiel ist eine gute Schule der Selbstbeherrschung. Mit Unruhe und Leidenschaftlichkeit erreicht man Nichts, nur mit einer Ruhe, die bei vortheilhaften Wendungen des Spiels nicht zur Lässigkeit wird, und selbst in den schlimmsten Lagen Wege der Rettung zu suchen nicht aufhört, gelangt man zum Ziel. Am besten spielt derjenige, der am weitesten und richtigsten rechnet. Wer indessen auf Gerathewohl, mit halber Ueberlegung zieht, spielt sicher schlecht. Man gönne im Spiel dem Zufall keinen Spielraum, als den einen, dass der Gegner etwa schlechte Züge macht. Man rechne stets auf die besten Züge von seiner Seite und denke niemals, dass er diese oder jene Feinheit nicht durchschauen werde. Man suche vielmehr nach reiflicher Ueberlegung den besten Zug zu machen.

In der ruhigen Erwägung der Stellung lasse man sich durch keinen Kunstgriff, den der Gegner etwa um zu stören, anwendet, beirren und verwende zu seiner Ueberlegung so viel Zeit, als man für nöthig hält, um zur Klarheit zu gelangen, und die richtige Entscheidung zu treffen. Während dieser Zeit beschäftige man sich jedoch mit der Sache, und nicht mit Betrachtungen

über Dinge, die ausserhalb des Spiel liegen, alsdann wird man gewiss nicht zu langsam spielen, und mit der Zeit eine Klarheit gewinnen, die der Schnelligkeit des Spiels förderlich ist. Im Bewusstsein, niemals ohne Grund sehr langsam zu ziehen, gestatte man dem Gegner nicht ein Antreiben zur Beschleunigung, und kümmere sich nicht um die Zeichen, durch die er seine Ungeduld zu erkennen giebt. Mit einem Spieler, der, wenn er verliert, erklärt: er sei nicht aufgelegt gewesen, höre man auf, Schach zu spielen und mit einem, der bereits bei der Eröffnung der Partie erklärt: er sei nicht aufgelegt, fange man gar nicht an.

Man suche stets den Angriff sich zu verschaffen, und den Gegner in Lagen zu bringen, in denen man ihn zu bestimmten Zügen zwingen kann. Es ist dies jedenfalls vortheilhafter, als von seinen Unternehmungen abhängig zu sein. Die meisten Spieler machen in der Vertheidigung leichter Fehler, als im Angriff. Man hüte sich jedoch auch vor Ueberstürzungen im Angriff, denn ein vorschneller Angriff führt, zurückgeschlagen, zu den schlimmsten Niederlagen. Die Entscheidung über die Wahrnehmung des richtigen Momentes erwirbt man sich durch die Kenntniss der Schachtheorie und die Uebung im praktischen Spiel.

Ein Gesichtspunkt, den man im Allgemeinen wahren muss, ist der, dass man in jeder Stellung die Position im Auge habe, und auf diese mehr Werth lege, als auf den numerischen Besitz von Steinen; denn mittelst der Position wird häufig selbst unter Aufopferung vieler Steine ein Matt erzwungen, und dies Ziel ist doch wichtiger, als schliesslich dem Gegner an Steinen überlegen zu sein. Ohne ersichtlichen Vortheil einer Verbesserung der Position gebe man jedoch auch nicht einen Bauer preis. Man hat also jeder Zeit nöthig, sein Spiel nach zwei Seiten hin zu prüfen, nämlich in Beziehung auf die Position, und in Beziehung auf den numerischen Machtbesitz. In dem besonderen Falle zu Gunsten des einen oder des andern Princips entscheiden, ist Aufgabe des guten Spiels. Ein Spieler, der zu erheblicher Stärke gelangen will, muss vor allen Dingen Selbständigkeit des Urtheils sich ausbilden, und sich daran gewöhnen, unbeirrt durch die etwaige Ueberlegenheit seines Gegners stets denjenigen Zug zu machen, der ihm der richtigste zu sein scheint. Hat er sich alsdann geirrt, so wird die Erwiderung des Gegners die beste Belehrung für ihn sein, und ihn veranlassen, in ähnlichen Fällen Umstände zu erwägen, die er bei dem Fehlzuge ausser Acht gelassen.

9. Spiel-Gesetze.

Die folgenden Gesetze haben nach reiflicher Prüfung der besten Spieler Gültigkeit gefunden. Sie werden von allen Schach-Gesellschaften Deutschlands, Englands und Frankreichs anerkannt, und der einzelne Spieler hat sich daher nach ihnen unbedingt zu richten.

1. Das Schachbrett muss so aufgestellt werden, dass jeder Spieler zu seiner Rechten ein weisses Eckfeld hat. Ist das Brett unrichtig aufgestellt worden, und sind gegenseitig nicht mehr als 4 Züge gemacht worden, so müssen die Steine umgestellt werden.

2. Ist ein Stein zu Anfang des Spiels falsch aufgestellt worden, so kann jeder Spieler die Berichtigung des Irrthums verlangen, wenn er ihn entdeckt, bevor er seinen vierten Zug macht, jedoch nicht später.

3. Dasselbe findet statt, wenn ein Spieler bei der Eröffnung des Spiels einen oder mehrere seiner Steine aufzustellen vergessen hat.

4. Wenn ein Spieler, der einen Stein vorgiebt, ihn vom Brett zu entfernen vergisst, so hat sein Gegner nach den ersten vier Zügen, die gegenseitig gemacht worden sind, die Wahl, das Spiel weiter fortzusetzen oder wieder von Neuem anzufangen.

5. Wenn keine Vorgabe stattfindet, so haben die Spieler abwechselnd den Anzug, und das Loos entscheidet darüber, wer in der ersten Partie den Anzug hat. Wenn eine Partie unentschieden geworden ist, so bleibt der Anzug dem Spieler, der ihn in derselben gehabt hat.

6. Wer einen Stein vorgiebt, hat das Recht des Anzuges, wenn nicht ausdrücklich ein anderes Uebereinkommen getroffen wird. Unter der Vorgabe eines Bauern wird immer die des Königsläufer-Bauern verstanden.

7. Ein berührter Stein muss gezogen werden, im Falle nicht der Spieler im Augenblicke der Berührung: „j'adoube" oder Aehnliches sagt; wenn aber ein Stein zufällig von seinem Platz verrückt oder umgeworfen worden ist, so kann er ohne Weiteres zurecht gestellt werden.

8. So lange ein Spieler den berührten Stein noch festhält, so kann er ihn auf ein beliebiges ihm zustehendes Feld stellen, hat er ihn aber losgelassen, so kann der Zug nicht mehr rückgängig gemacht werden.

9. Nimmt ein Spieler einen Stein seines Gegners ohne: „j'adoube" oder ein ähnliches Wort zu sagen, so kann sein Gegner ihn zwingen, denselben zu nehmen. Kann er aber gesetzlich nicht genommen werden, so darf der Gegner ihn zwingen, einen Zug mit dem Könige zu machen. Sollte sein König indessen sich nicht in der Lage befinden, einen Zug machen zu können, so kann weiter keine Strafe auferlegt werden.

10. Zieht ein Spieler mit einem Stein seines Gegners, so hat dieser die Wahl, ihm eine von den drei folgenden Strafen aufzuerlegen:

1) Den Stein auf seinen Platz wieder zurück zu stellen und einen Zug mit dem König zu machen.
2) Den Stein auf seinen Platz zurück zu stellen und ihn zu nehmen.
3) Den Stein auf dem Felde zu lassen, auf welches er gespielt worden ist, als wenn der Zug ein richtiger gewesen wäre.

11. Wenn ein Spieler einen Stein seines Gegners mit einem seiner eignen nimmt, der ihn nicht nehmen kann, ohne einen falschen Zug zu machen, so

hat sein Gegner das Recht ihn zu zwingen, denselben mit einem Stein zu nehmen, der dies wirklich vermag, oder mit seinem eignen berührten Stein einen Zug zu machen.

12. Nimmt ein Spieler einen seiner eignen Steine mit einem andern seiner eignen Steine, so hat der Gegner das Recht ihn zu zwingen, mit einem von beiden einen Zug zu machen.

13. Macht ein Spieler einen falschen Zug, d. h. spielt er einen Stein auf ein Feld, wohin er nach den Gesetzen des Spiels nicht gezogen werden kann, so hat sein Gegner das Recht, ihm eine von folgenden drei Strafen aufzuerlegen:

1) Den Stein auf dem Felde zu lassen, wohin er gezogen wurde.
2) mit ihm einen richtigen Zug nach einem andern Felde zu machen.
3) den Stein auf seinen Platz wieder zurückzustellen, und einen Zug mit dem Könige zu machen.

14. Macht ein Spieler, der nicht an der Reihe ist, einen Zug, so kann der Gegner verlangen, dass beide Züge bleiben, oder dass der zweite zurückgenommen wird.

15. Rochirt ein Spieler in einem derjenigen Fälle, in denen die Rochade nicht zulässig ist, so hat der Gegner das Recht ihn zu zwingen, entweder den Zug bestehen zu lassen, oder einen Zug mit dem Könige, oder einen Zug mit dem Thurm zu machen.

16. Wenn ein Spieler einen Stein berührt, der, wenn er gezogen wird, den König im Schach lässt, so muss er den Stein znrückstellen und einen Zug mit seinem Könige machen. Kann dieser aber nicht gehen, so darf weiter keine Strafe auferlegt werden.

17. Wenn ein Spieler den feindlichen König angreift, ohne Schach zu sagen, so ist sein Gegner nicht verpflichtet, aus dem Schach zu gehen; wenn aber der erstere bei seinem nächsten Zuge Schach sagt, so muss jeder Spieler seinen letzten Zug zurücknehmen, und der im Schach Stehende gegen das Schach sich decken.

18. Wenn der König während mehrerer Züge im Schach gestanden hat, und der Hergang nicht mehr ermittelt werden kann, so muss der Spieler, dessen König im Schach steht, seinen letzten Zug zurücknehmen und seinen König aus dem Schach bringen. Sind aber die Züge, die dem Schach folgten, zu ermitteln, so müssen sie zurückgenommen werden.

19. Sollte ein Spieler Schach sagen, ohne es zu geben, und der Gegner hierauf mit seinem Könige ziehen, oder zur Deckung einen Stein berühren, so kann ein solcher Zug zurückgenommen werden.

20. Wenn in einer Partie zu Ende des Spiels ein Thurm und ein Läufer gegen einen Thurm, zwei Läufer, Springer und Läufer u. s. w. übrig bleiben, so muss der Spieler, der diese Steine hat, seinen Gegner spätestens innerhalb von fünfzig Zügen matt setzen. Geschieht dies nicht, so gilt das Spiel als un-

entschieden. Die fünfzig Züge beginnen, sobald der Gegner erklärt, dass er die Züge gezählt haben will. Dies Gesetz gilt für alle Schachmatte, die nur von Figuren gegeben werden, z. B. von der Königin oder dem Thurm allein, der Königin gegen einen Thurm allein u. s. w.

21. Wenn ein Spieler einen falschen Zug macht, unrichtig rochirt u. s. w., so muss der Gegner den Verstoss zur Sprache bringen, bevor er einen Stein berührt, andernfalls geht er des Rechtes eine Strafe aufzuerlegen verlustig.

22. Entsteht eine Streitfrage über irgend einen Umstand, der in den Gesetzen nicht erwähnt ist, oder über die Auslegung eines Gesetzes, so müssen die geschicktesten unparteiischen Zuschauer zu Rathe gezogen werden, und ihre Entscheidungen als maassgebend gelten.

10. Einige Partien zur ersten Anleitung.

Damit der Anfänger eine deutliche Vorstellung von dem Gange einer Schachpartie gewinne, möge er die folgenden Spiele, die mit Erläuterungen versehen sind, sorgfältig durchspielen.

Erste Partie.

Weiss. Schwarz.

1. e2—e4.

Einer der üblichsten und besten Eröffnungszüge. Der Bauer nimmt auf e4 einen Platz im Centrum ein. Ausserdem hat nun der weisse Läufer und die weisse Dame Gelegenheit sich zu entwickeln. Genaueres über den Zug e2—e4 enthält der folgende Abschnitt.

1. e7—e5.

Aus denselben Gründen ein guter Vertheidigungszug.

2. Sg1—f3.

Einer der besten Züge, mit denen Weiss sein Spiel fortsetzen kann. Der Springer f3 greift den Bauer e5 an, d. h. er droht ihn im nächsten Zuge zu schlagen, wenn Schwarz zu seiner Vertheidigung nichts thut.

2. Sb8—c6.

Auf diesem Felde vertheidigt der Damenspringer den angegriffenen Bauer e5. Dieser ist nun gedeckt; denn, wenn Weiss im 3. Zuge den Bauer e5 dennoch nimmt, so nimmt ihn der schwarze Damenspringer; alsdann hat Schwarz eine Figur für einen Bauer gewonnen. Weiss wird daher einen solchen Fehler nicht machen.

Weiss. Schwarz.

3. Lf1—c4.

Der Läufer nimmt aus den Gründen, die bei der Erklärung dieser Figur angegeben sind, das Feld c4 ein.

3. Lf8—c5.

Eine ebenfalls richtige Antwort, die einen Gegen-Angriff auf den Punkt f2 beabsichtigt.

4. c2—c3.

Ein guter Vorbereitungszug, um im nächsten Zuge den d-Bauer zwei Schritte zu stossen und mit ihm das Centrum einzunehmen; denn, wenn ihn alsdann der feindliche e-Bauer schlägt, so nimmt ihn der c-Bauer wieder. Damit ist das Centrum gebildet. Die Bauern d4 und e4 stehen neben einander, und der erstere kann nicht genommen werden, ohne dass Schwarz eine Figur verliert.

4. Dd8—e7.

Ein Vertheidigungszug, der gleichzeitig einen directen Angriff enthält.

Würde nämlich Weiss ziehen 5) d2—d4, so antwortet Schwarz mit 5) e5 n. d4 und auf 6) c3 n. d4 folgt De7 n. e4† und damit hätte Schwarz einen Bauer gewonnen.

Würde aber Weiss statt 5) d2—d4 einen gleichgültigen Zug machen, z. B. h2—h3, so folgt Lc5 n. f2 †, Ke1 n. f2, De7—c5 † und erobert im nächsten Zuge mit Gewinn des Bauern f2 den Läufer c4 zurück.

5. 0—0.

Weiss beabsichtigt den Bauer d2—d4 zu stossen, da er jedoch einsieht, weswegen Schwarz die Dame auf e7 gestellt hat, so rochirt er, um zu verhindern, dass die Dame den Bauer e4 im 6. Zuge fortnimmt. Alsdann würde nämlich im 7. Zuge Tf1—e1 der Dame und dem Könige Schach bieten, und die Dame erobern.

5. d7—d6.

Schwarz beabsichtigt auf d2—d4 mit Lc5—b6 zu antworten, um dem Weissen die Mitte streitig zu machen, wie der weitere Verlauf des Spiels zeigen wird.

6. d2—d4.

Die Entwicklung dieses Bauern nach d4 ist für das weisse Spiel jedenfalls vortheilhaft. Er ist daselbst hinlänglich gedeckt, droht, sobald eine gute Gelegenheit sich bietet, e5 zu schlagen, und macht ausserdem dem Läufer c1 Luft, womit die Entwickelung des ganzen Flügels angebahnt ist.

6. Lc5—b6.

Schwarz hätte auch mit dem Bauer e5 den Bauer d4 schlagen können. Dies wäre jedoch schlechter, als der Rückzug des Läufers; weil Weiss dann mit c3 n. d4 ungehindert das Centrum einnehmen, den Läufer zurückdrängen, und eine sehr vortheilhafte Angriffsstellung erlangen würde.

7. Lc1—g5.

Eine richtige Fortsetzung des Angriffs. Weiss führt den Läufer auf das ihm jetzt günstige Feld g5, um später gelegentlich den Springer b1 nach d2 entwickeln zu können.

7. f7—f6.

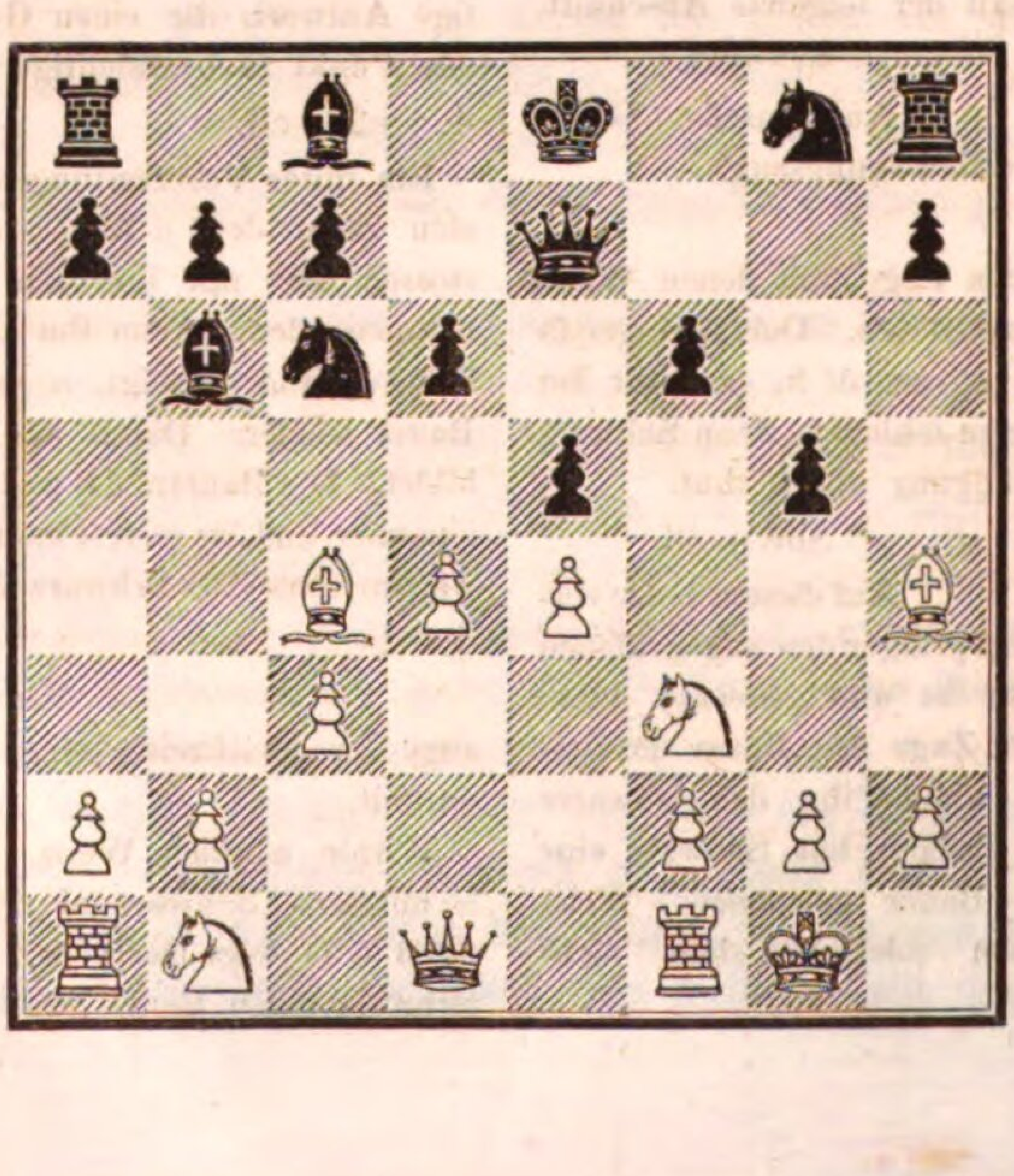
Dieser Zug ist nicht vortheilhaft. Der Läufer g5 wird zwar zurück gedrängt, aber dem weissen Läufer c4 die Diagonale bis g8 geöffnet, und damit der eigenen Rochade ein Hinderniss in den Weg gelegt.

8. Lg5—h4.

Der Läufer zieht sich auf dieses Feld zurück, um später auf g3 Platz zu nehmen.

8. g7—g5.

Ein Fehler, der zu dem folgenden Opfer des Weissen Gelegenheit giebt.



Weiss.	Schwarz.
9. Sf3 n. g5.	

Dieser Zug ist ein Opfer; aus welchem Grunde Weiss, im Interesse einer Verbesserung seiner Position, es bringt, ergiebt sich bald.

9. f6 n. g5.

10. Dd1—h5 †

Um mit der Dame dies wichtige Schach geben zu können, das gleichzeitig den Angriff auf den Bauer g5 verdoppelt, hat Weiss seinen Springer preisgegeben.

10. Ke8—d7.

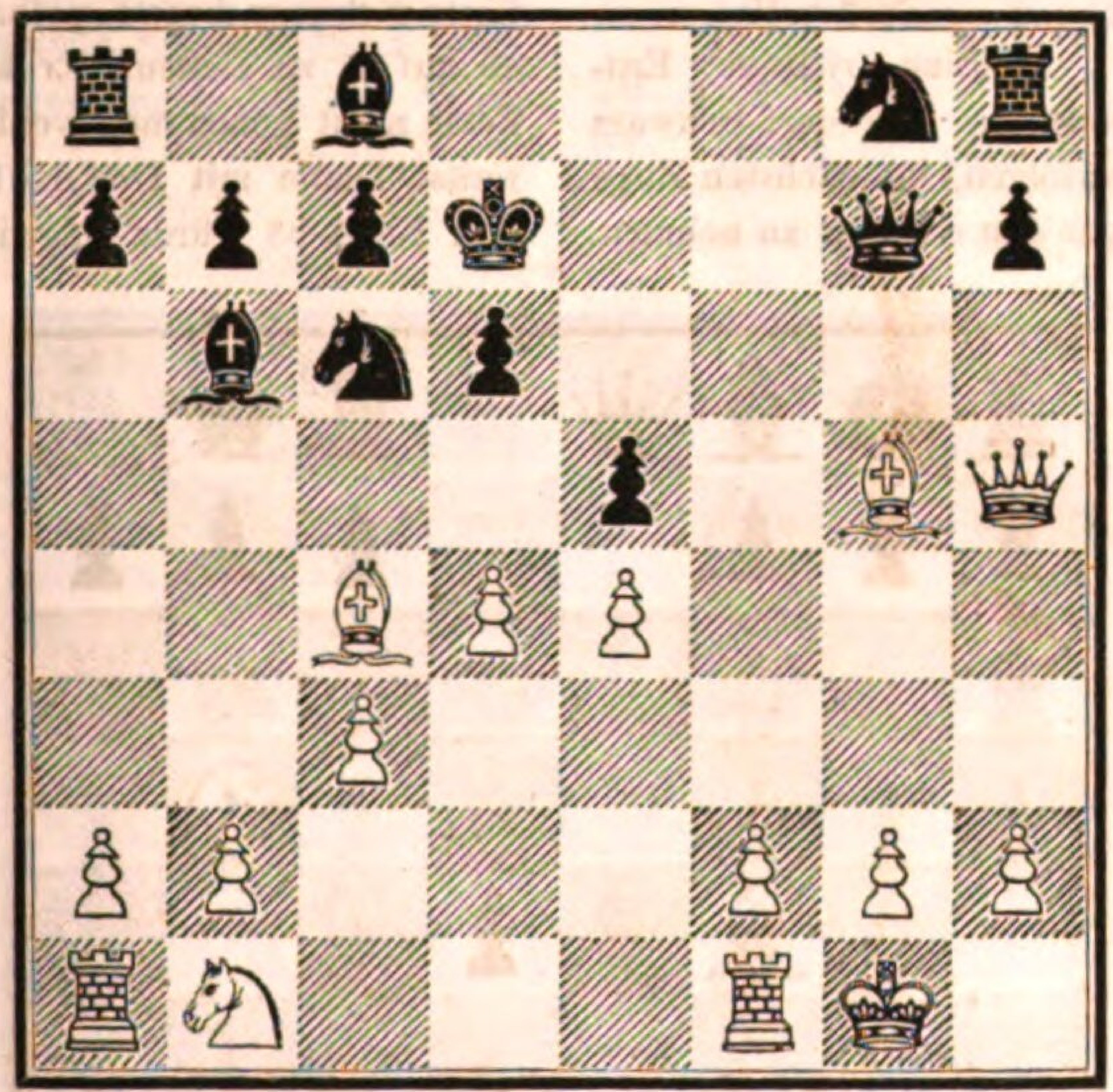
Das Schach der Dame zwingt den schwarzen König, seinen Platz zu verlassen, da er nur mit der Dame auf f7 decken und diese daselbst von der feindlichen Dame oder dem Läufer genommen werden würde. Der König konnte auch nach f8 oder d8 gehen, in beiden Fällen blieb er jedoch ebenfalls heftigen Angriffen ausgesetzt.

11. Lh4 n. g5.

Besser als mit der Dame zu nehmen, denn thäte Weiss dies, so würde Schwarz die Damen abtauschen, und eine Figur gegen zwei Bauern erobert haben. Dadurch, dass der Läufer nimmt, wird die Dame dem Spiel und mit ihr die Heftigkeit des Angriffs erhalten.

11. De7—g7.

Ein Fehlzug, der Weiss Gelegenheit giebt, ein Matt in drei Zügen zu erzwingen.



12. Lc4—e6 †

Der Anfänger untersuche diesen und die nächstfolgenden Züge sorgfältig.

Der Läufer wird gegeben, um den König auf e6 zu treiben, und um nachher auf e8 mit der Dame Schach geben zu können.

12. Kd7 n. e6.

Er hat keinen andern Zug.

13. Dh5—e8 †

Schwarz kann jetzt mit einem beliebigen Stein das Schach auf e7 decken, immer erfolgt:

14. d4—d5. Schachmatt.

Es wäre jedoch dies nicht möglich gewesen, wenn Weiss nicht den Läufer auf e6 geopfert hätte.

Zweite Partie.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. c2—c3.	d7—d6.

Ein Entwicklungszug, der den Damenläufer frei macht, ausserdem den d-Bauer auf einen guten Vertheidigungspunkt stellt.

5. d2—d4.

Um das Centrum einzunehmen.

5.	e5 n. d4.
6. c3 n. d4.	Lc5—b4†

Dieser Zug ist nicht zu empfehlen. Der Läufer zieht sich besser nach b6 zurück.

7. Sb1—c3.	Sg8—f6.

Eine richtige Entwicklung des Springers. Nur darf Schwarz den Plan nicht verfolgen, im nächsten Zuge mit diesem Springer den e-Bauer zu nehmen.

Weiss.	Schwarz.
8. 0—0.	Lb4 n. c3.
9. b2 n. c3.	Sf6 n. e4.

Ein Fehler, wie aus den folgenden Zügen sich ergiebt.

10. Tf1—e1.	d6—d5.

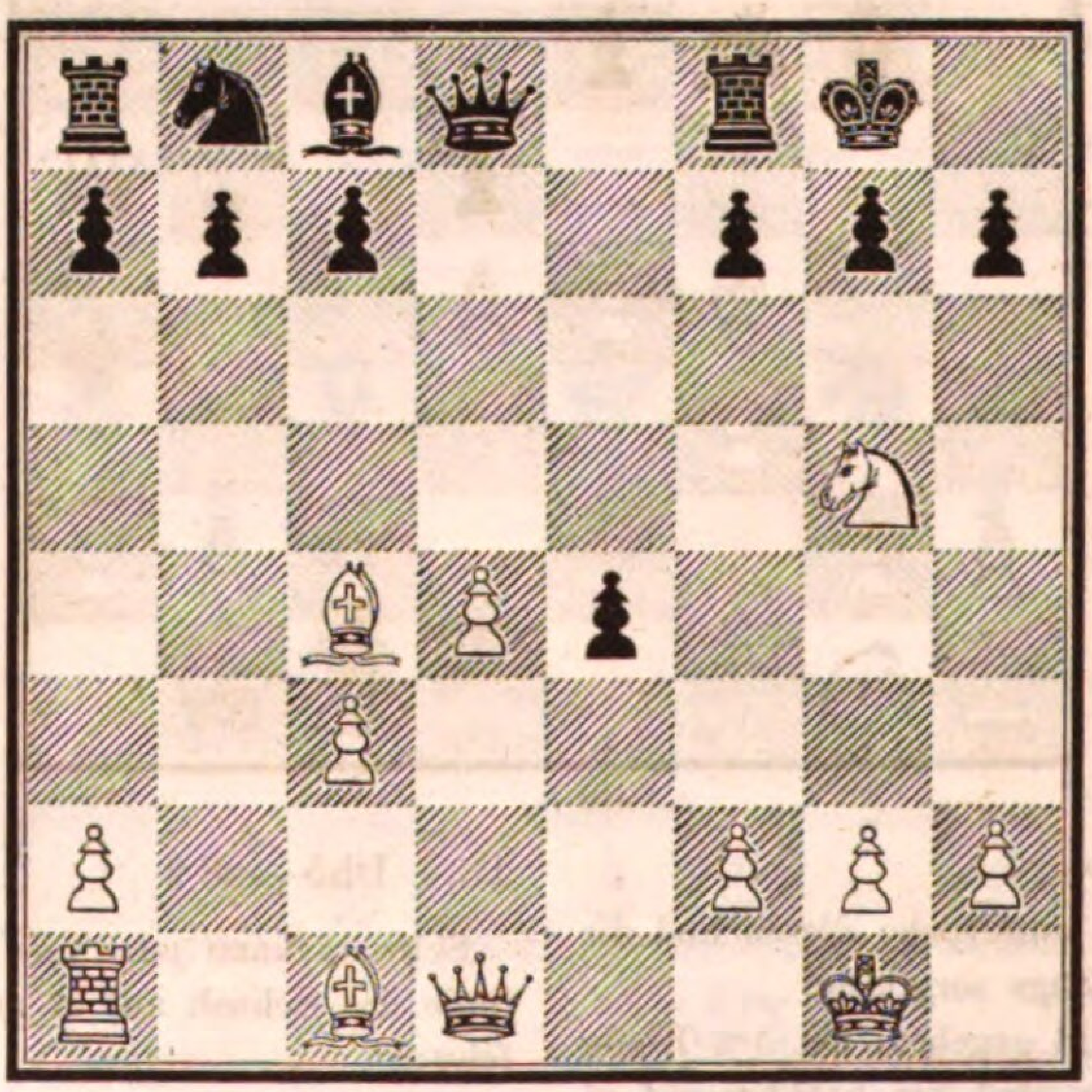
Wenn Schwarz statt dessen f7—f5 oder Lc8—f5 zieht, so setzt Weiss den Angriff auf den Springer mit Lc4—d5 und später Sf3—g5 fort.

11. Te1 n. e4†

Weiss giebt die Qualität, um den Angriff kräftig fortsetzen zu können.

11.	d5 n. e4.
12. Sf3—g5.	0—0.

Statt dieses Zuges hätte Schwarz besser gethan, den Springer c6 auf e5 zu ziehen. Er konnte auf diesem Felde nicht genommen werden, weil dann die weisse Dame mit Dd8 n. d1 verloren ginge. Auf Lc4—b3 würde folgen h7—h6.



Jeder Anfänger präge sich diese Stellung wohl ein, denn sie kehrt häufig wieder. Wie die nächsten Züge ergeben, ist mit der Rochade der Verlust der schwarzen Partie entschieden.

Weiss.	Schwarz.
13. Dd1—h5.	

Die Dame greift auf diesem Felde den Punkt h7, unterstützt vom Springer, mattdrohend an. Ausserdem aber greift sie den Punkt f7 zum dritten Male an. Schwarz vermag beide Gefahren nicht zu beseitigen.

13.	h7—h6.

Auf Läufer c8—f5 antwortet Weiss am besten.

14. Lc4 n. f7 †	Kg8—h8.
15. Sg5 n. h7.	Lf5 n. h7.

16. Lf7—g6 und Weiss giebt im nächsten Zuge matt.

14. Sg5 n. f7.	Tf8 n. f7.

Schwarz muss entweder, wie hier geschieht, mit dem Thurm den Springer nehmen, oder mit der angegriffenen Dame einem Zug machen. In letzterem Falle verliert Schwarz durch einen Abzug des Springers nach h6 das Spiel. (Siehe a.)

Weiss.	Schwarz.
15. Lc4 n. f7 †	Kg8—h8.
16. Lc1 n. h6.	

Wenn der Bauer g7 diesen Läufer nimmt, so nimmt die Dame h5 den Bauer h6 und sagt schachmatt.

16.	Lc8—g4.

Um, wenn Weiss mit dem Läufer einen Abzug macht, mit dem Läufer g4 die schachbietende Dame zu nehmen.

17. Lh6 n. g7 †	

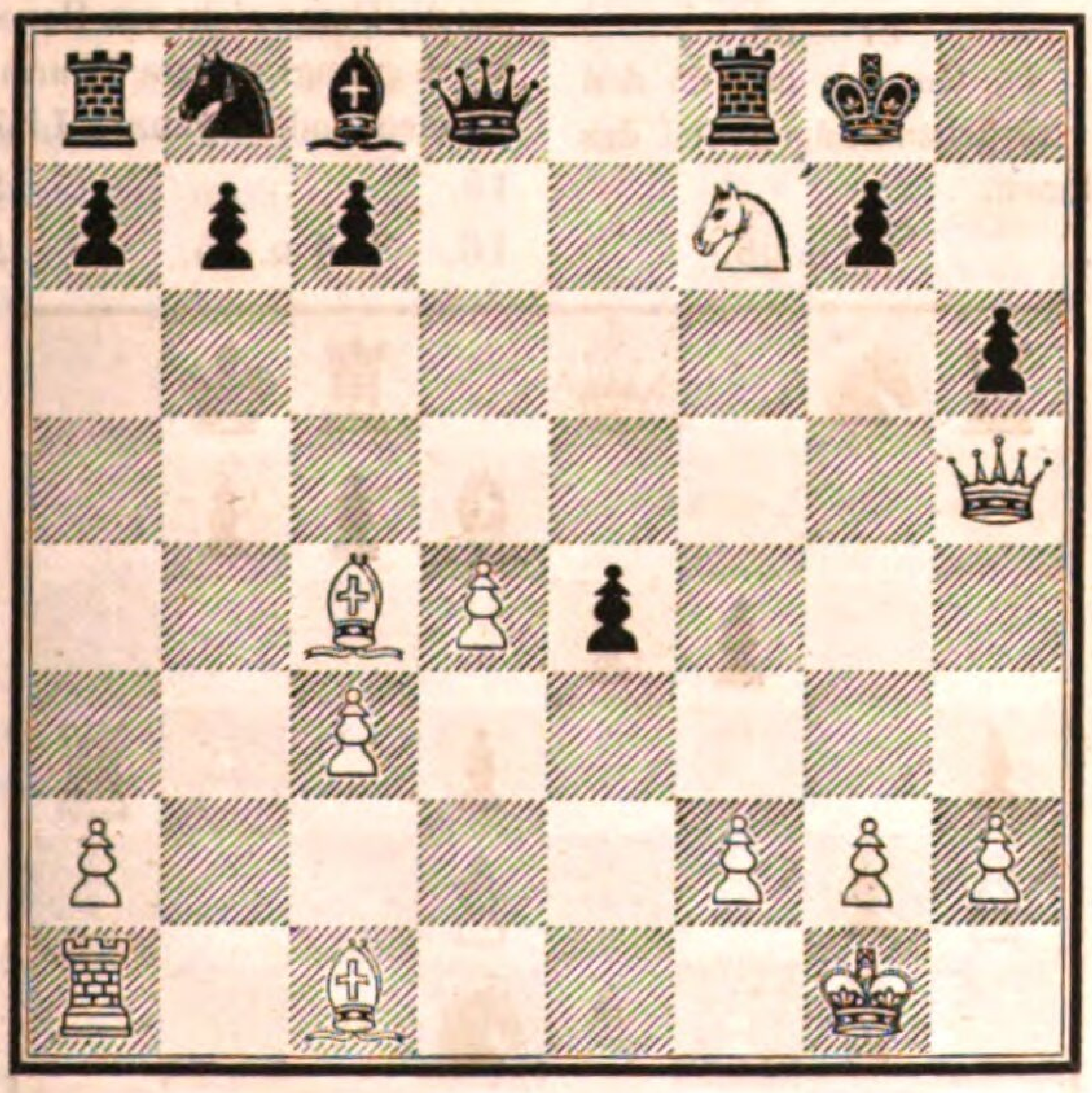
Dies ist ein Doppelschach, Schwarz muss daher mit dem Könige ziehen.

17.	Kh8 n. g7.
18. Dh5—g6 †	Kg7—f8.
19. Lf7—b3.	Dd8—e8,

um das Matt auf f7 zu decken. Besser wäre Dd8—d7.

20. Dg6—f6 †	De5—f7.
21. Df6 n. f7. und sagt matt.	

a.



14.	Dd8—f6.

Der beste Platz, den die Dame unter diesen Umständen einnehmen kann.

15. Sf7 n. h6 †	Kg8—h8.
16. Sh6—f7 †	Kh8—g8.
17. Dh5—h8.	Schachmatt.

Dritte Partie.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.

Ebenfalls eine sichere Deckung für den Bauer e5.

3. Lf1—c4.	Lc8—g4.

Statt dessen thäte Schwarz besser, diesen Läufer auf e6 dem feindlichen Königsläufer entgegen zu stellen.

4. h2—h3.	Lg4—h5.
5. c2—c3.	

Als Vorbereitung zu d2—d4.

5.	Sg8—f6.
6. d2—d3.	

Um den Bauer e4 zu decken.

6.	Lf8—e7.

Die Rochade vorbereitend.

7. Lc1—e3.	

Ein correcter Entwicklungszug für den Läufer. Weiss beabsichtigt nicht nach g1 zu rochiren, vielmehr mit den g- und h-Bauern einen Sturm gegen die feindliche Rochade zu unternehmen.

7.	0—0.
8. g2—g4.	Lh5—g6.
9. Sf3—h4.	c7—c6.

Um mit d6—d5 den feindlichen Läufer zurückzudrängen und das Centrum einzunehmen.

10. Sh4 n. g6.	h7 n. g6.
11. h3—h4.	

Weiss beabsichtigt mit dem h-Bauer noch weiter vorzudringen und dem Thurm eine freie Linie zu machen.

11.	b7—b5.

Schwarz würde besser statt dieses und des folgenden Zuges mit d6—d5 den Läufer zurück drängen und wenn e4 n. d5 geschieht, mit Sf6—d5 wieder nehmen.

12. Lc4—b3.	a7—a5.
13. a2—a4.	

Um a5—a4 zu verhindern.

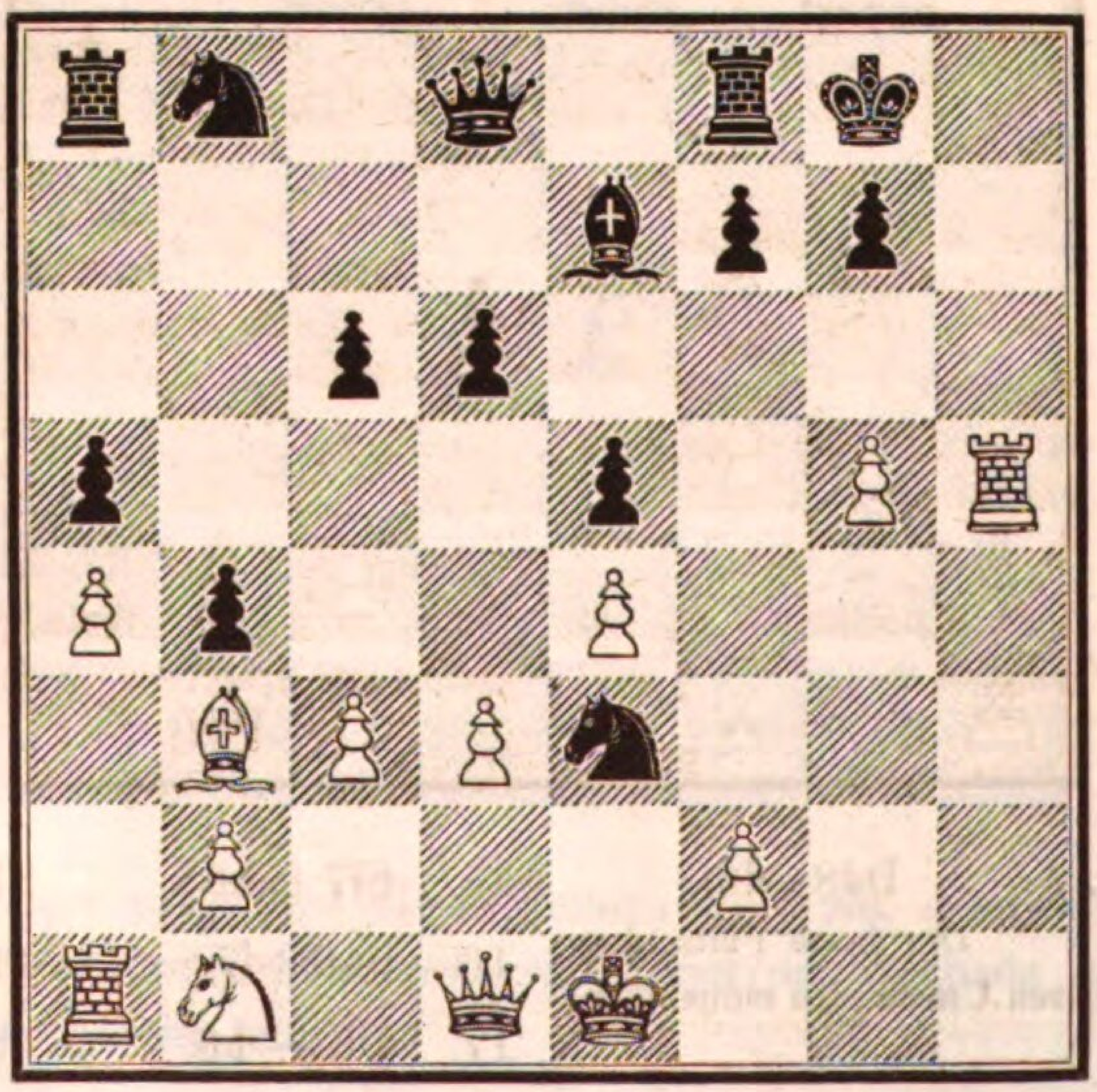
13.	b5—b4.

Ein beinah zweckloser Zug, der dem Weissen Gelegenheit giebt, seinen Angriff auf das Kräftigste fortzusetzen.

14. h4—h5.	g6 n. h5.
15. g4—g5.	

Ein feiner Zug, denn wenn statt dessen der Bauer g4 den Bauer h5 schlägt, so ist die h-Linie für den weissen Thurm nicht frei, g4—g5 drängt jedoch den Springer von f6 und zwingt ihn, nach g4 zu gehen, damit die Dame nicht den Bauer h5 nimmt. Hiedurch gelingt es dem Thurm den Bauer h5 zu nehmen, und die ganze h-Linie zu beherrschen.

15.	Sf6—g4.
16. Th1 n. h5.	Sg4 n. e3.



Weiss. Schwarz.

Es war für den Schwarzen sehr verführerisch, den Läufer mit dem Springer zu nehmen, wenn nämlich 17) f2 n. e3 geschieht, so folgt mit Vortheil Le7 n. g5.

17. Th5—h8 †

Ein Opfer, dessen Gelegenheit in vielen Spielen sich darbietet. Es kommt hier darauf an, der Dame mit Schach einen Platz auf der h-Linie zu verschaffen.

17. Kg8 n. h8.

18. Dd1—h5 † Kh8—g8.

19. g5—g6.

Man sieht jetzt, weswegen die Dame das Feld h5 zu erreichen gesucht hat. Der Bauer f7 kann den Bauer g6 nicht nehmen und auf h7 droht Schachmatt.

19. Tf8—e8.

Um das Matt noch einen Zug aufzuhalten. Springer e3—g2 † würde auch nur das Matt einen Augenblick verzögern. Jedoch muss sich Weiss hüten, nach e2 oder d2 zu gehen. Aus welchen Gründen, möge der Lernende selbst zu erforschen suchen.

20. Dh5—h7 † Kg8—f8.

21. Dh7—h8. Schachmatt.

Vierte Partie.

Weiss. Schwarz.

1. e2—e4. e7—e6.

Eine gute Vertheidigung gegen den Königsbauer. Man verhindert hierdurch den Läufer f1 nach c4 zu gehen und seinen Angriff auf f7 zu richten, weil d7—d5 ihn sofort zurückdrängen würde.

2. d2—d4.

Weiss bemächtigt sich des Centrums.

2. Sg8—f6.

Hier ist d7—d5 der bessere Zug, wie bei der Erörterung dieser Eröffnung gezeigt werden wird.

3. Lf1—d3.

Für den Läufer der beste Punkt, sobald es für ihn nicht förderlich ist, auf c4 Platz zu nehmen.

3. Sb8—c6.

Zum Angriff auf den Bauer d4.

4. Sg1—f3. Lf8—e7.

Auch jetzt wäre es besser d7—d5 zu ziehen. Folgt dann e4—e5, so geht Springer f6 nach e4.

5. h2—h4.

Ein nicht correcter Angriffszug, d7—d5 wäre dagegen zu empfehlen.

5. 0—0.

Ein Fehler, der den Absichten des Weissen entgegen kommt.

6. e4—e5. Sf6—d5.

7. Ld3 n. h7 † Kg8 n. h7.

Ginge der König nach h8, so folgt Springer f3—g5, und später Dd1—h5.

8. Sf3—g5 † Kh7—g6.

Wenn jetzt der König nach g8 geht, so folgt 9) Dd1—h5, und nach Le7 n. g5, geschieht 10) h4 n. g5. Um dann das Matt auf h7 zu decken, ist Schwarz genöthigt, den f Bauern zu stossen, alsdann erfolgt 11) g5—g6, und in den nächsten Zügen Dh5—h7 † und — h8 Matt.

Ebenso würde das Spiel enden, wenn Schwarz gleich in diesem Zuge mit dem Läufer e7 den Springer g5 nehmen würde.

9. h4—h5 † Kg6—f5.

10. g2—g4. Schachmatt.

Wenn Schwarz im 9. Zuge mit dem Könige von g6 auf h6 ginge, so gewinnt Weiss mit Sg5 n. e6 die Dame und später das Spiel.

Fünfte Partie.

Weiss. Schwarz.

1. e2—e4. e7—e5.

2. Lf1—c4. Lf8—c5.

Beiderseitig eine richtige Spieleröffnung.

3. Dd1—h5.

Einer jener übereilten Damenangriffe, vor denen bei der Erklärung dieser Figur gewarnt worden ist.

Weiss.	Schwarz.
3.	Dd8—e7.

Die richtige Entgegnung zur Deckung der Bauern f7 u. e5.

4. Sb1—c3.

Um mit Sc3—d5 den Angriff fortzusetzen.

4.	c7—c6.

Ein oft nothwendiger Zug, um den feindlichen Springer von dem Felde d5 zurückzuhalten.

5. Sg1—f3.	Sg8—f6.

Dieser Zug geschieht in der Hoffnung, den Weissen zu dem starken Fehlzug zu verleiten, durch den er auch in diesem Spiele erliegt.

6. Dh5 n. e5.	Lc5 n. f2 †
7. Ke1 n. f2.	

Ein grobes Versehen, statt dessen musste Weiss mit seinem König nach f1 gehen.

7.	Sf6—g4 †

und erobert im nächsten Zuge die Dame.

Sechste Partie.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.
3. Lf1—c4.	h7—h6.
4. Sb1—c3.	Lc8—g4.
5. d2—d4.	Sb8—c6.

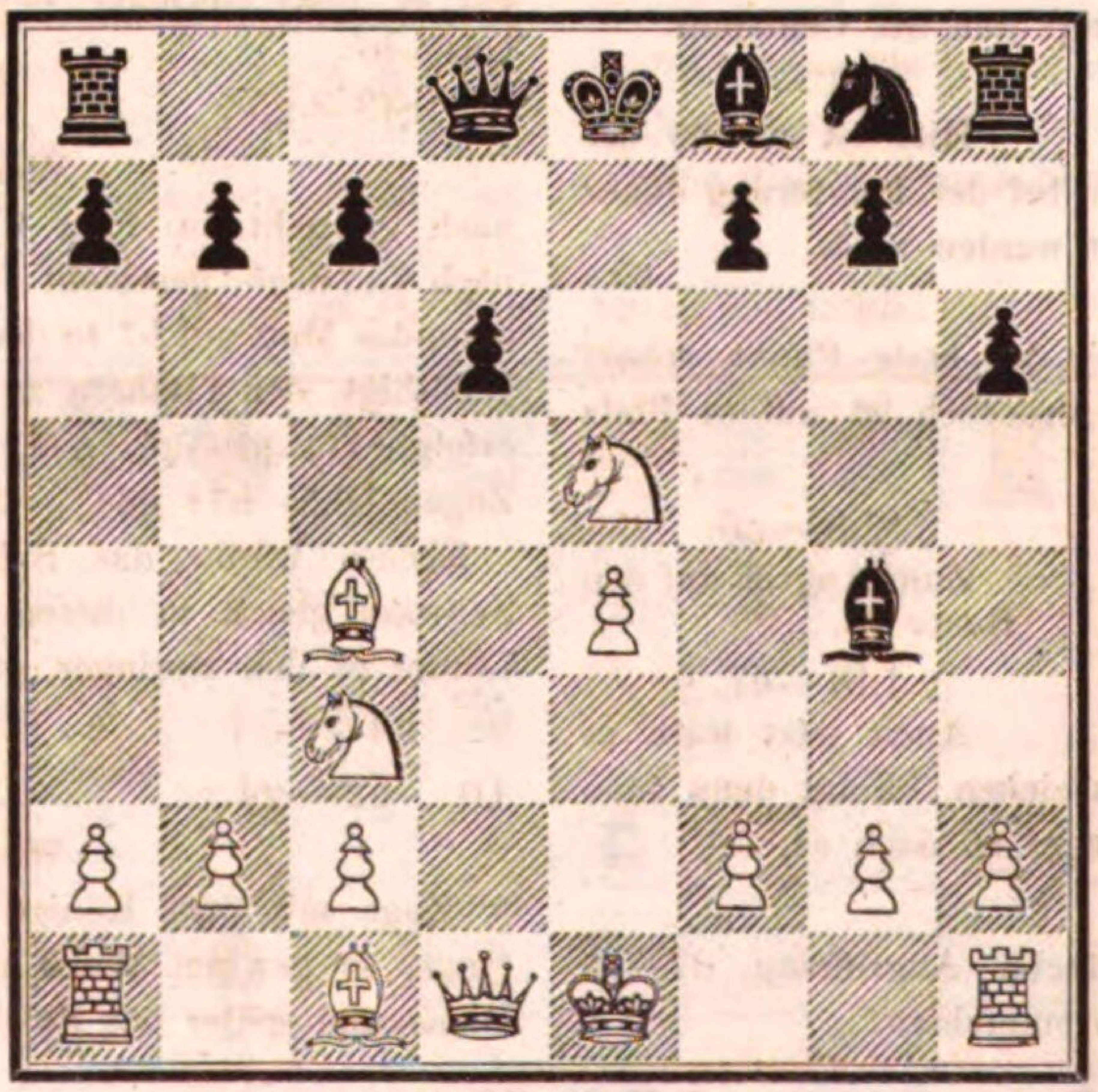
Schwarz beabsichtigt, wenn der Bauer d4—e5 nimmt, mit Sc6 wieder zu nehmen, womit das schwarze Spiel eine gute Entwicklung hätte.

6. d4 n. e5.	Sc6 n. e5.

Schwarz sieht die ihm drohende Gefahr nicht.

7. Sf3 n. e5.

Weiss lässt mit Absicht die Dame einstehen.



7.	Lg4 n. d1.

Hiedurch wird Schwarz in zwei Zügen matt. Geschieht statt dessen d6 n. e5, so erobert Weiss mit Dd1 n. g4 eine Figur.

8. Lc4 n. f7 †	Ke8—e7.
9. Sc3—d5.	Schachmatt.

Siebente Partie.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. 0—0.	

Diese Rochade geschieht zwar sehr frühzeitig, ist jedoch ein vortheilhafter Entwicklungszug.

4. Sg8—f6.

Die richtige Vertheidigung. Schwarz entwickelt diesen Springer, um ebenfalls bald rochiren zu können.

5. Sf3—g5.

Ein voreiliger Angriff, den Schwarz geschickt zurückschlägt.

5. 0—0.

6. Kg1—h1.

Weiss will mit f2—f4 den Angriff fortsetzen, was für ihn vortheilhaft wäre. Der Läufer c5 behindert jedoch das Vorrücken des f-Bauern. Aus diesem Grunde geht der König nach h1.

6. d7—d5.

Dieser Zug vereitelt den Angriff des Läufers c4 auf den Punkt f7.

7. e4 n. d5.

Würde statt dessen der Läufer den Bauer nehmen, so folgt Sf6 n. d5 und auf e4 n. d5, Dd8 n. g5.

7. Sc6—a5.

Um den Damenspringer gegen den feindlichen Königsläufer zu tauschen.

8. Lc4—d3.

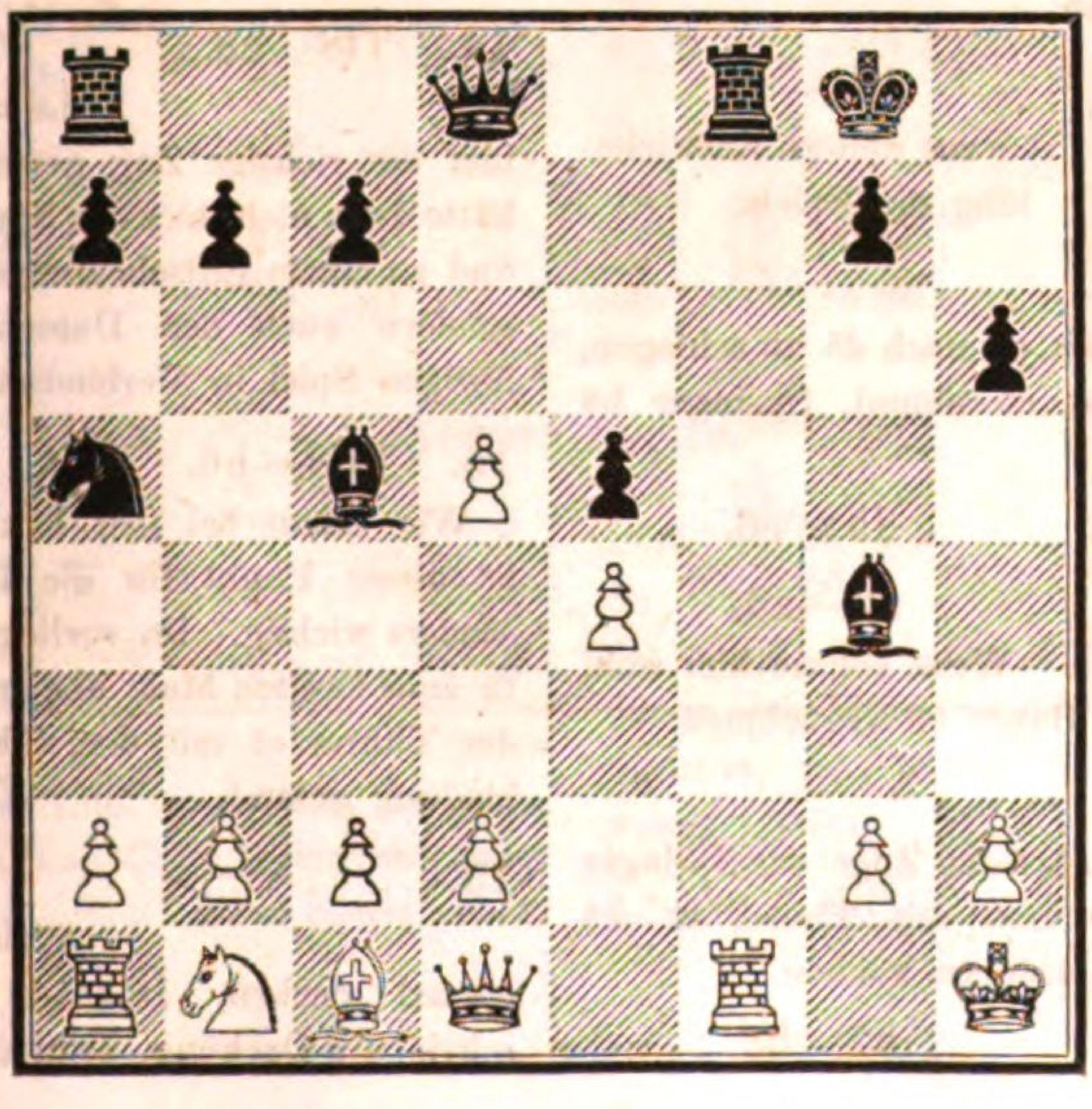
Ein mittelmässiger Zug. Auf diesem Felde hemmt der Läufer den Bauer d2, und damit die Entwicklung des ganzen Flügels. Statt dessen hätte Weiss wohl besser d2—d3 ziehen können.

8.		h7—h6.
9.	Sg5—e4.	Sf6 n. e4.
10.	Ld3 n. e4.	f7—f5.
11.	f2—f3.	

Ein grobes Versehen, Weiss verliert eine Figur ohne Zweck. Der Läufer konnte nach f3 oder d3 sich zurückziehen. Das Spiel wird nur ausgeführt, um den Anfänger zu zeigen, wie man den Vortheil einer gewonnenen Figur auf das Nachdrücklichste ausbeutet.

11.		f5 n. e4.
12.	f3 n. e4.	Lc8—g4.

Schwarz hätte gleich die Thürme abtauschen können, er benutzt jedoch die günstige Gelegenheit, den Läufer nach g4 zu entwickeln.



Weiss.	Schwarz.
13. Dd1—e1.	

Wenn die Dame den Läufer nähme, so sagt Tf8 n. f1 Schachmatt. Nimmt aber der Thurm den Thurm, so nimmt die Dame ihn wieder und die Dame d1 kann ebenfalls den Läufer g4 nicht nehmen.

13. Dd8—h4.

Diese Dame kann nicht genommen werden weil Tf8 n. f1 Schachmatt folgen würde.

Weiss.	Schwarz.
13. d2—d4.	Tf8 n. f1 †
15. De1 n. f1.	Ta8—f8.
16. Df1—g1.	Lc5 n. d4.

Weiss giebt das Spiel auf.

Achte Partie.

Schwarz.	Weiss.
1. e7—e5.	e2—e4.
2. Sg8—f6.	Sb1—c3.
3. d7—d5.	

Schwarz beginnt mit dem Opfer dieses Bauern einen Angriff, der unter dem Namen des schottischen Gambits bei den Eröffnungen genauer erörtert wird.

3.	e4 n. d5.
4. Lf8—c5.	Sg1—f3.

Ein Gegenangriff auf den Bauer e5, der für die beste Vertheidigung in dieser Stellung gehalten wird.

5. 0—0.

Schwarz beabsichtigt, wenn Weiss mit dem Springer f3 den Bauer e5 nimmt, den Thurm nach e8 zu ziehen.

5. Lf1—e2,

zur weitern Entwickelung des Spiels.

6. c7—c6.

Um entweder mit c6 nach d5 zu schlagen, oder, wenn Weiss c6 nimmt, Springer b8 zu entwickeln.

6.	d5 n. c6.
7. Sb8 n. c6.	a2—a3.

Weiss könnte hier wohl ohne Gefahr den Bauer e5 wegnehmen.

8. Lc8—g4.

Um, wenn im nächsten Zuge der Springer den Bauer e5 nimmt, mit Thurm f8—e8 den Angriff fortsetzen zu können.

Schwarz.	Weiss.
8.	h2—h3.
9. Lg4—h5.	0—0.
10. Lh5—g6.	d2—d3.
11. Sf6—h5.	

Schwarz giebt dem Weissen hiermit Gelegenheit zur Eroberung eines Bauern.

11.	Sf3 n. e5.
12. Sh5—g3.	

Der Springer kann von dem Bauer f2 nicht genommen werden, weil hierdurch der weisse König in das Schach des schwarzen Läufers gesetzt würde.

12.	Se5 n. c6.
13. b7 n. c6.	Tf1—e1.

Der Thurm hat keinen andern Zug, um sich zu retten.

14. Tf8—e8. Le2—f3.

Läufer c1—f4 wäre hier der richtige Zug gewesen, denn Weiss hätte dann nicht blos den Springer angegriffen und zu einem Entscheidungszuge gezwungen, sondern auch den Damenthurm mit dem übrigen Spiel in Verbindung gesetzt.

15. Dd8—b6.

Wie schon bei den Erklärungen gesagt, ist dieser Punkt für die Dame häufig besonders wichtig. Im vorliegenden Falle wird f2 zum zweiten Male angegriffen, ausserdem der Thurm e8 mit dem Thurm a8 in Verbindung gesetzt.

15. Te1 n. e8 †

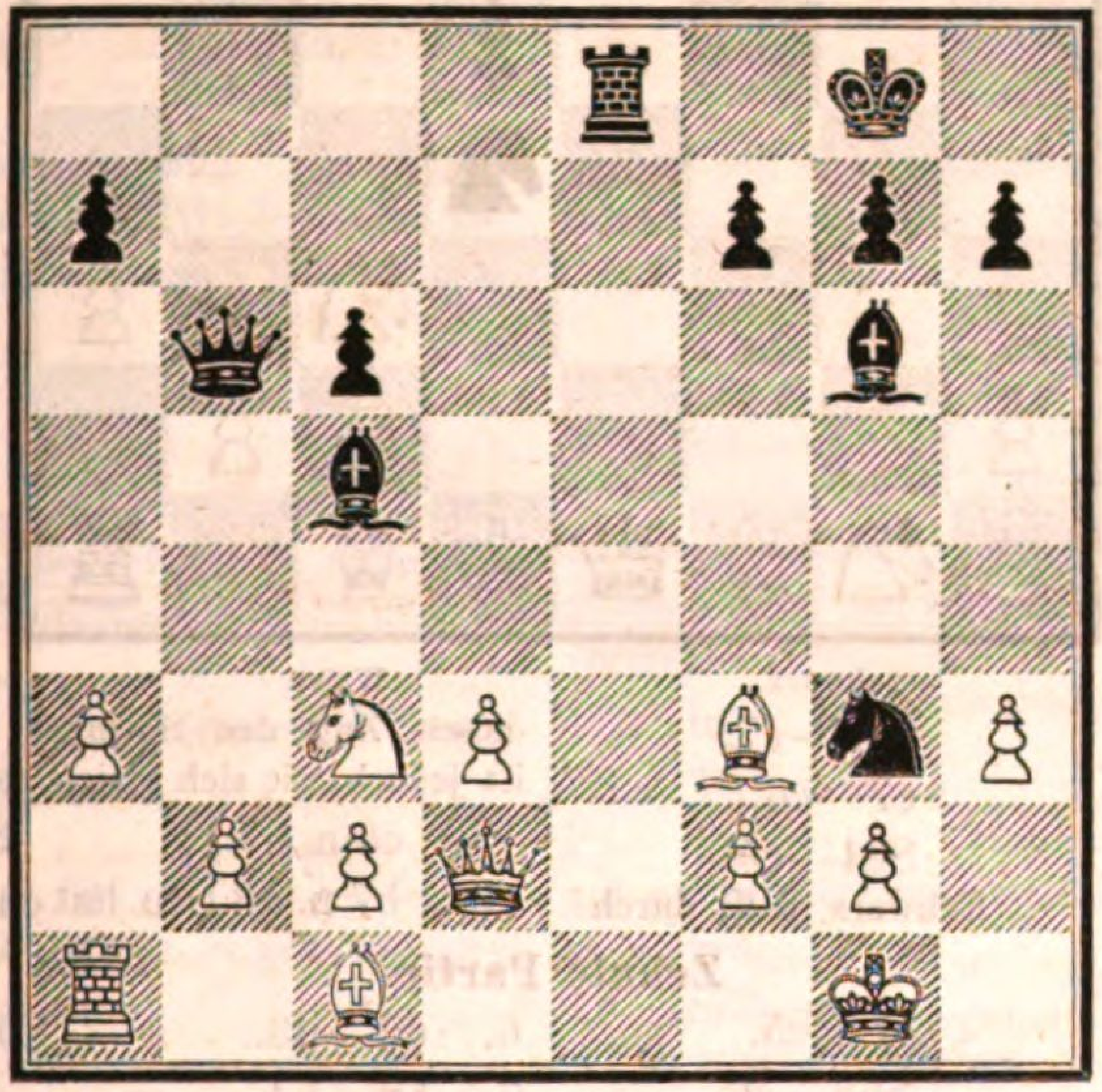
Weiss muss f2 noch einmal decken, Dd1—d2 war nur eine scheinbare Deckung, denn der Läufer würde

Schwarz.	Weiss.

den Bauer dennoch schlagen, und auf Dd2 n. f2 mit Te8 den Thurm e1 fortnehmen. Dass auch die Vertheidigung, die Weiss mit dem Abtausch des Thurms jetzt versucht, nicht ausreicht, geht aus dem Folgenden hervor.

Schwarz.	Weiss.
16. Ta8 n. e8.	Dd1—d2.

Weiss hätte jetzt auch einige andere Vertheidigungszüge, z. B. Sc3—e4—e2—a4. Schwarz würde jedoch immer die Oberhand behalten. Der Zug Dd1—d2 kostet die Dame und das Spiel.



17. Lc5 n. f2†	Dd2 n. f2.

Würde statt dessen der König nach h2 gehen, so folgt Sg3—f1† und erobert die Dame.

18. Te8—e1†	Kg1—h2.
19. Db6 n. f2.	Lc1—f4.
20. Sg3—f1†	Kh2—h1.
21. Sf1—d2†	Ta1 n. e1.
22. Df2 n. e1†	Kh1—h2.
23. Sd2 n. f3†	g2 n. f3.
24. De1—f2†	Kh2—h1.
25. Lg6—h5.	beliebig.
26. Lh5 n. f3.	Schachmatt.

Neunte Partie.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.
3. h2—h3.	

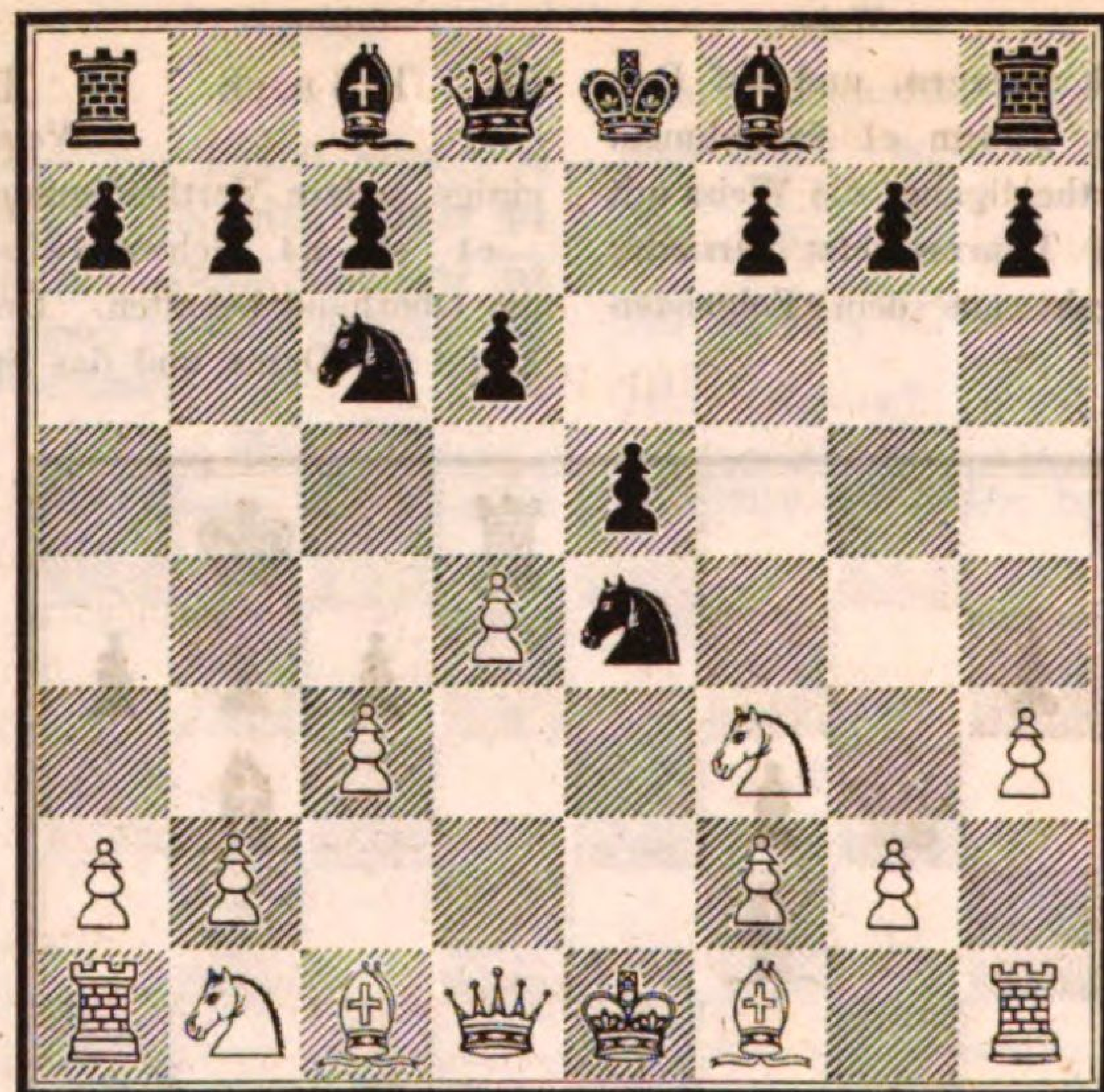
Ein schwacher Zug, der, wenn Schwarz richtig spielte, ihm Gelegenheit zu einer günstigen Entwickelung seines Spiels geben würde.

3.	Sg8—f6.
4. c2—c3.	Sb8—c6.

Hätte Schwarz statt dessen den Bauer e4 mit dem Springer genommen, so würde ihn Dd1—a4† gewonnen haben.

5. d2—d4.	Sf6 n. e4.

Ein starker Fehler, wie sich gleich ergiebt.



Weiss.	Schwarz.
6. d4—d5.	Sc6—e7.
7. Dd1—a4 †	c7—c6.
8. d5 n. c6.	Se4—c5.

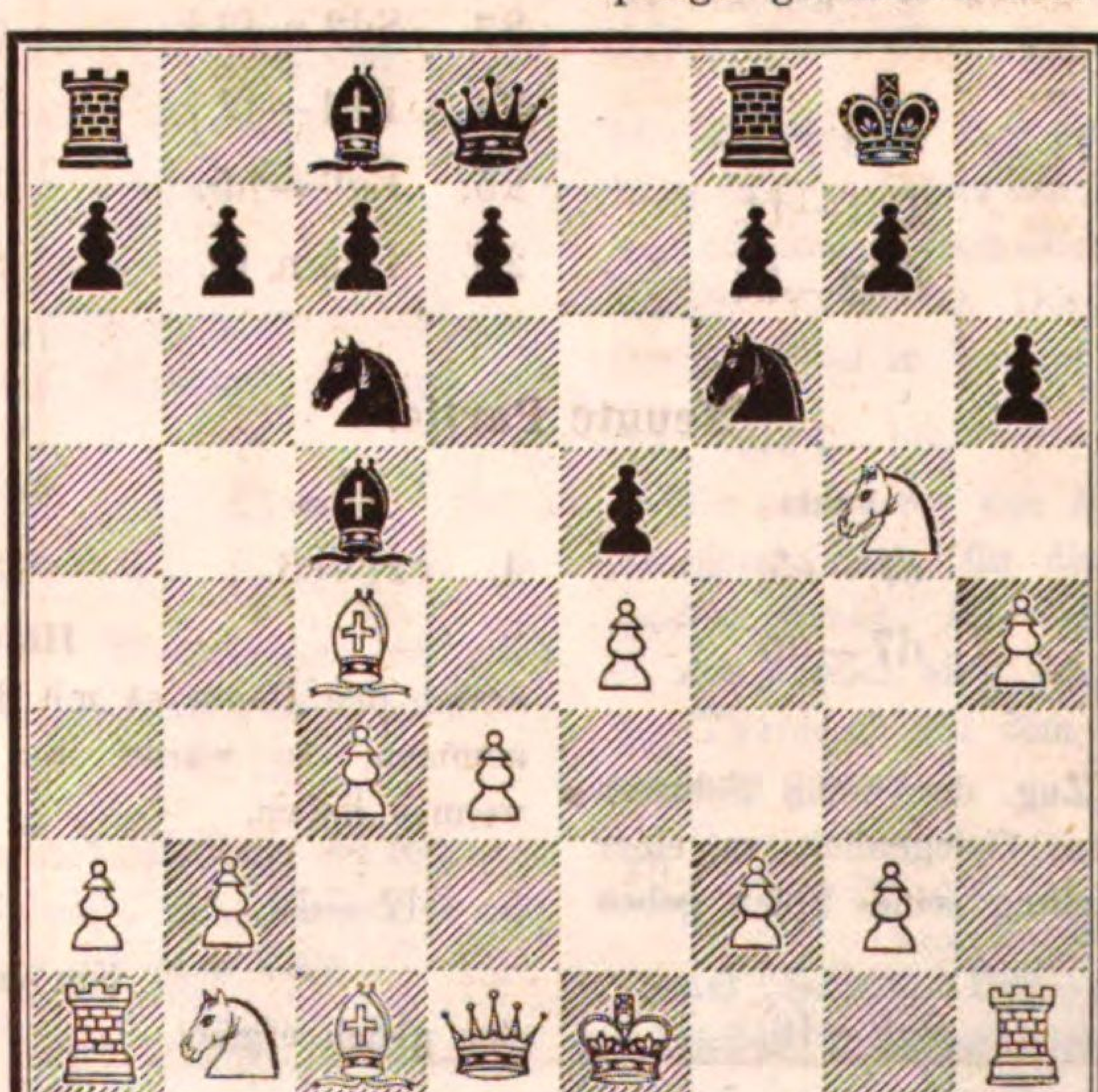
Schwarz hofft durch diesen Zug den Springer zu retten. Dies ist jedoch, wie sich gleich zeigt, ein Irrthum.

Weiss.	Schwarz.
9. c6 n. b7 †	Sc5 n. a4.
10. b7 n. a8 D. u. hat einen Thurm gew.	

Zehnte Partie.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. c2—c3.	Sg8—f6.
5. Sf3—g5.	0—0.
6. d2—d3.	h7—h6.
7. h2—h4.	

Weiss giebt den Springer preis, um dem Thurm die h-Linie zu öffnen, im Falle der Springer genommen wird.



Weiss.	Schwarz.
7.	h6 n. g5. Sehr schlecht.
8. h4 n. g5.	Sf6—h7. Mit diesem Zuge ist das Spiel für Schwarz verloren. Besser wäre d7—d5.
9. Dd1—h5.	Tf8—e8.
10. Dh5 n. f7 †	Kg8—h8.
11. Th1 n. h7 †	Kh8 n. h7.
12. Df7—h5 Schach und matt.	

Eilfte Partie.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	

Der sogenannte Gambitzug. Der Bauer wird in der Hoffnung auf Wiedergewinn bei guter Entwicklung der Bauern und Figuren gegeben.

2.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	

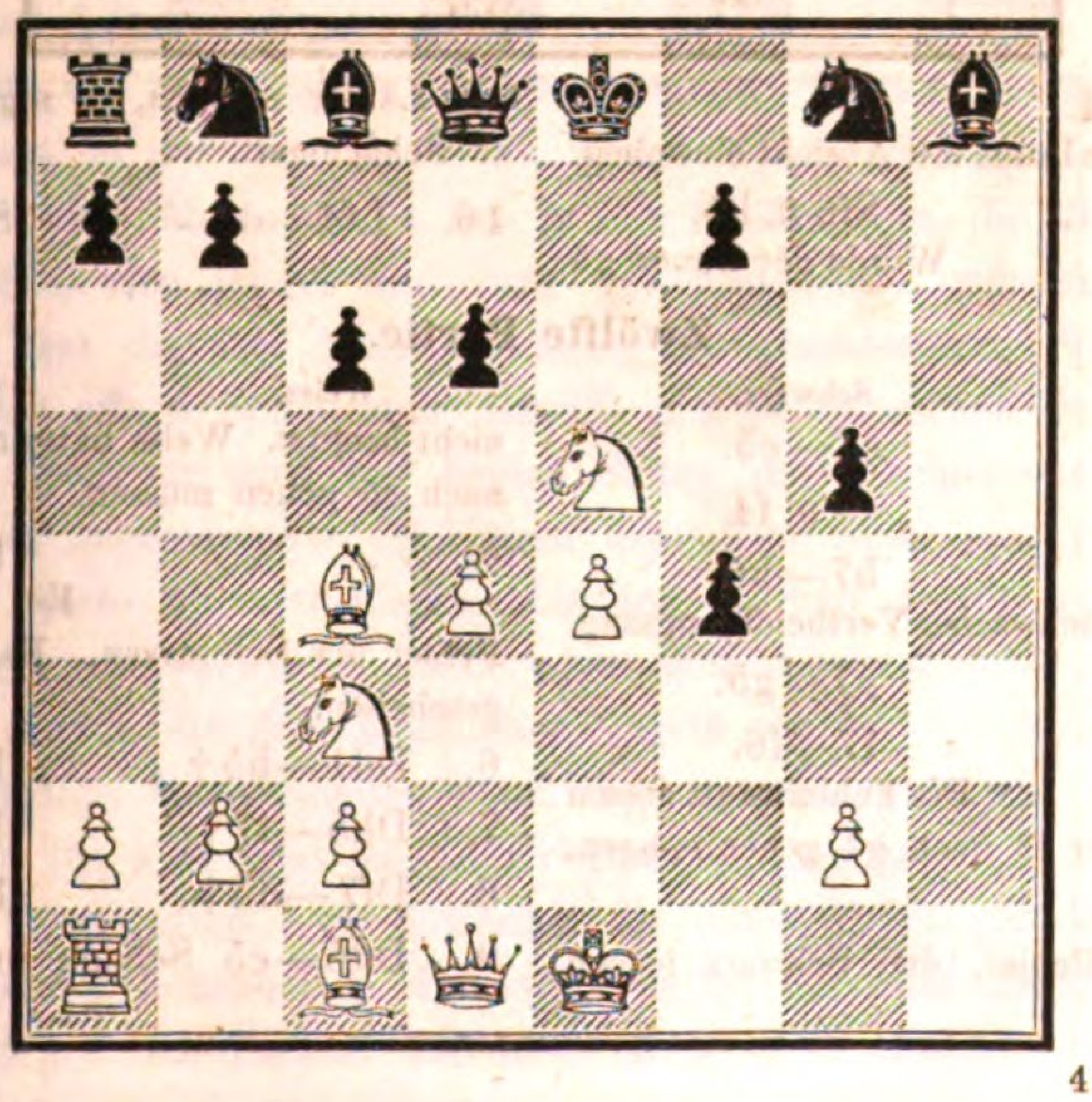
Um das Schach auf h4 zu decken. Ueber diesen Zug und einige folgende siehe die Gambitspiele des Königsspringers.

3.	g7—g5. Zur sofortigen Deckung des gewonnenen Bauern.
4. Lf1—c4.	Lf8—g7. Ein guter Vertheidigungsplatz für den Läufer in den Gambitspielen.
5. d2—d4.	

Weiss hat jetzt das Centrum, Schwarz den Mehrbesitz eines Bauern, jedoch ein den Angriffen des Gegners geöffnetes Spiel.

5.	d7—d6. Um das weitere Vorrücken des Königsbauern zu verhindern und um dem Läufer c8 eine Linie zu öffnen.
6. Sb1—c3.	c7—c6. Um den Springer von dem Punkte d5 zurück zu halten.
7. h2—h4.	h7—h6. Wenn Schwarz den h-Bauer nimmt, so folgt Lc1 n. f4 mit gutem Spiele, und auf g5—g4 ebenfalls sehr vortheilhaft Sf3—g5.
8. h4 n. g5.	h6 n. g5.
9. Th1 n. h8.	Lg7 n. h8. Man sieht, dass Schwarz gut gethan hat, mit dem Läufer den Thurm zu decken.
10. Sf3—e5.	

Ein sehr geistreicher, jedoch nicht ganz richtiger Angriffszug, der gegen einen schwächeren Spieler meistens guten Erfolg haben wird.



Weiss.	Schwarz.
10.	d6 n. e5.
11. Dd1—h5.	

Die Dame droht auf f7 Schachmatt und greift gleichzeitig den Läufer h8 an.

11.	Dd8—f6.

Die richtige Deckung.

12. d4 n. e5.	Df6—g7.

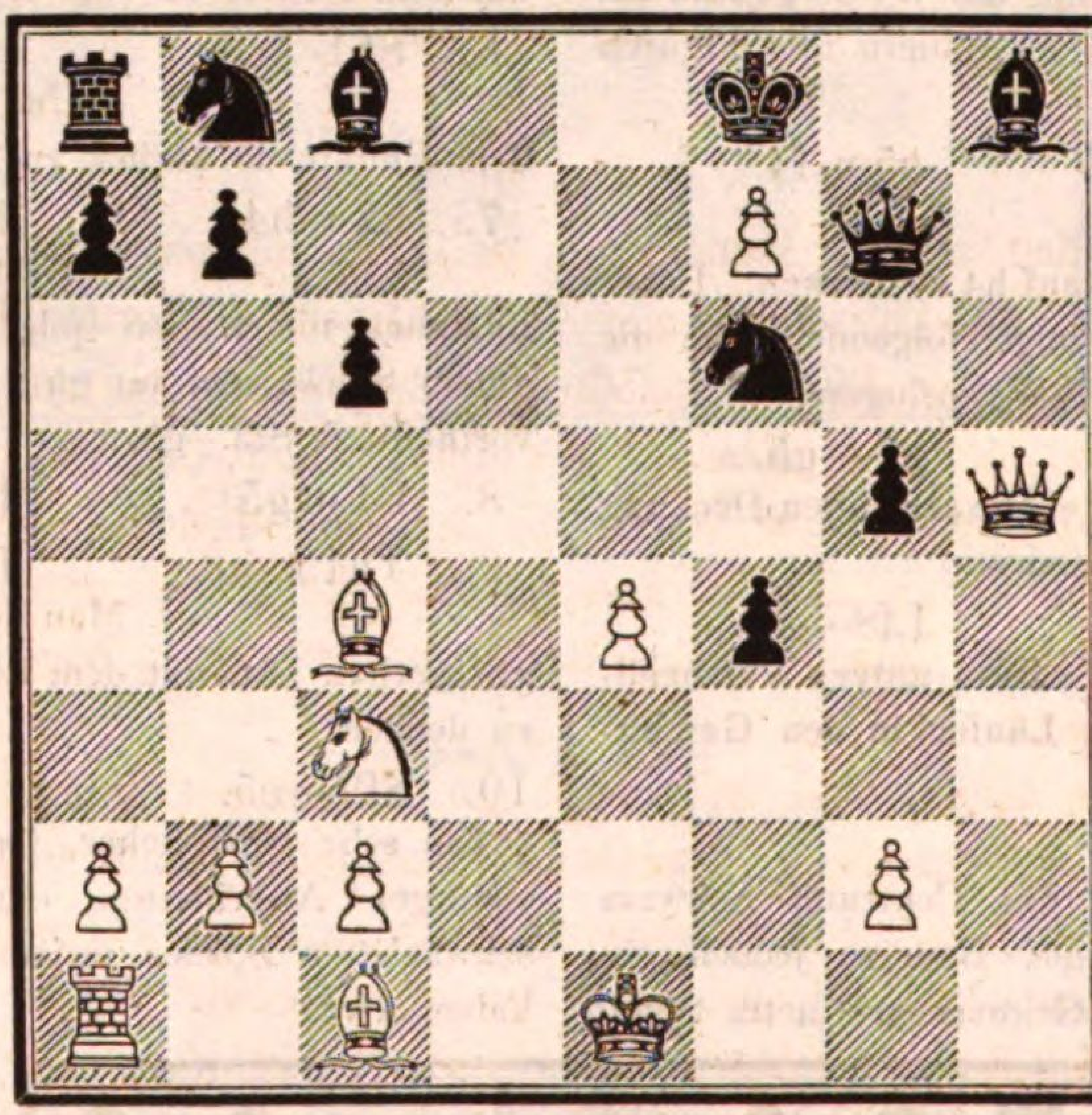
Würde die Dame den Bauer nehmen, so folgt Dh5 n. f7†.

13. e5—e6.	Sg8—f6.

Schwarz kann den Bauer mit dem Läufer nicht nehmen, weil Läufer c4 ihn wieder nehmen würde. Hier könnte auch Sg8—h6 geschehen.

14. e6 n. f7 †	Ke8—f8.

Ein Fehler, statt dessen hätte der König nach e7 gehen müssen. Die meisten Spieler werden jedoch, wie dies hier geschieht, geneigt sein, mit dem Könige nach f8 zu gehen, weil sie den entscheidenden Zug des Weissen nicht voraus sahen.



15. Lc1 n. f4.	

Weiss lässt die Dame mit Absicht einstehen.

15.	Sf6 n. h5.

Würde der Bauer g5 den Läufer nehmen, so sagt die Dame auf c5 Schachmatt.

16. Lf4—d6.	Schachmatt.

Zwölfte Partie.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	h7—h6.

Ein schwacher Vertheidigungszug.

4. Lf1—c4.	g7—g5.
5. h2—h4.	f7—f6.

Ein Fehler, statt dessen hätte der Läufer f8 nach g7 gehen müssen.

5. Sf6 n. g5.	

Ein grober Fehler, den Schwarz jedoch nicht benutzt. Weiss hätte mit dem Springer nach e5 gehen müssen.

5.	f6 n. g5.

Ein noch stärkerer Fehler des Schwarzen. Es musste h6 n. g5 geschehen.

6. Dd1—h5 †	Ke8—e7.
7. Dh5—f7 †	Ke7—d6.
8. Df7—d5 †	Kd6—e7.
9. Dd5—e5 Schach und matt.	

Zweite Abtheilung.

Die Eröffnungen.

Ein von den beiden Gegnern bis zu ihrem Schluss geführtes Spiel pflegt man eine Partie, und die einleitenden Züge derselben ihre Eröffnung zu nennen. Die einfachste Art der Eintheilung für die Eröffnungen besteht in der Ordnung derselben unter die zwei Klassen der offnen und der geschlossenen. Man charakterisirt die offnen am besten als solche, in denen der Königs-Bauer von beiden Seiten zwei Schritt gezogen ist, die geschlossenen als diejenigen, in denen ein Spieler seinen Königs-Bauer in den ersten Zügen des Spiels nur einen Schritt zieht.

Die offnen Spiele sind sehr reich an lebhaften Combinationen, weil die f-Bauern den gegenseitigen Angriffen preisgegeben sind. Die geschlossenen Spiele haben aus dem entgegengesetzten Grunde einen ruhigen Charakter, indem der nur einen Schritt bewegte e-Bauer, namentlich gegen Läufer-Angriffe den schwachen f-Bauer deckt.

Im Laufe des Spiels gehen die geschlossenen Partien häufig in offne über, und die Krisis, in der dies geschieht, pflegt für das Schicksal des Spiels entscheidend zu sein. Meistentheils hat in den Eröffnungen, die die geschlossenen genannt werden, eine Partei und zwar gewöhnlich die angreifende ein offnes, die andere, also die des Nachziehenden, ein geschlossenes Spiel, d. h. man pflegt sich der offnen Spiele zum Angriff, der geschlossenen zur Vertheidigung zu bedienen. Seltener wird von beiden Seiten die geschlossene Spielart angewandt. Ob es angemessener sei, gegen das offene Spiel sich mit einem ebenfalls offenen Spiele zu vertheidigen, das den starken Angriff mit einem gleich starken Gegenangriff erwidert; oder aber ihm die geschlossene Vertheidigung entgegen zu setzen, die dem feindlichen Angriff weniger Spielraum, jedoch auch nicht so günstige Gelegenheiten zum Gegenangriff gewährt, ist eine Frage, über die man bis jetzt noch zu keiner Entscheidung gekommen ist.

In den Abschnitten 1 bis 4 werden die offnen Spiele, in dem Abschnitt 5 die geschlossenen behandelt. Man sieht schon aus der grösseren Zahl der ersteren, dass sie sich leichter als diese klassificiren lassen.

Erster Abschnitt.

Das Königs-Springer-Spiel.

Wenn die Königs-Bauern zwei Schritte gegenseitig gemacht haben, so empfiehlt sich der Zug Sg1—f3 als ein sehr starker. Er bringt eine sehr wichtige Figur ins Spiel, die einen sofortigen Angriff auf den Bauer e5 richtet. In den nachfolgenden Spielen werden die bemerkenswerthesten zur Vertheidigung desselben angewendeten Züge mitgetheilt. Die besten Vertheidigungen sind:

I. Sb8—c6.
II. d7—d6.
III. Sg8—f6.

Nicht zu empfehlen sind die Vertheidigungen:

I. f7—f6
II. Lf8—d6.
III. Dd8—f6 oder e7.
IV. f7—f5.
V. d7—d5.

Erste Vertheidigung. Das Spiel des Damiano.

e2—e4. e7—e5.
Sg1—f3. f7—f6.

Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	f7—f6.

Dies ist ein Zug, den Anfänger gern machen. Er gehört zu den schlechtesten Vertheidigungs-Zügen. Der spanische Schach-Autor Damiano hat ihn zuerst erörtert, und das Spiel wird daher nach ihm genannt.

Weiss.	Schwarz.
3. Sf3 n. e5.	f6 n. e5.

Indem Schwarz diesen Springer nimmt, ist sein Spiel verloren. Das dritte Spiel zeigt, wie er sich besser hätte vertheidigen können.

Weiss.	Schwarz.
4. Dd1—h5 †	g7—g6.

Das zweite Spiel behandelt die Variante. Ke8—e7.

Weiss.	Schwarz.
5. Dh5 n. e5 †	Dd8—e7.
6. De5 n. h8.	

Hiermit hat Weiss einen Thurm und das Spiel gewonnen.

Weiss.	Schwarz.
6.	Sg8—f6.

Schwarz macht den unausführbaren Versuch, die weisse Dame einzusperren und zu erobern.

Weiss.	Schwarz.
7. d2—d4.	De7 n. e4 †
8. Lc1—e3.	De4—e7.

Nimmt die Dame e4 den Bauer c2, so folgt:

Weiss.	Schwarz.
9. Dh8 n. f6.	Dc2 n. b2.
10. Lf1—c4. und gewinnt.	
9. Lf1—e2.	

Um den Läufer e3 nach g5 oder h6 zu bringen und auf f8 oder f6 den Abtausch der Damen zu erzwingen.

Weiss.	Schwarz.
9.	Ke8—f7.
10. Lc1—g5. und gewinnt das Spiel.	

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	f7—f6.
3. Sf3 n. e5.	f6 n. e5.
4. Dd1—h5 †	Ke8—e7.
5. Dh5 n. e5†	Ke7—f7.
6. Lf1—c4†	d7—d5 am besten.
7. Lc4 n. d5 †	Kf7—g6.
8. h2—h4.	h7—h5 am besten.

Auf 8) Lf8—d6 folgt h4—h5†. Der schwarze König muss dann nach h6 gehen und Weiss gewinnt leicht mit d2—d4†. — Geht aber 8) Dd8—f6, so folgt De5—e8†, der schwarze König muss nach h6 gehen und Weiss erzwingt ebenfalls mit d2 — d4 † den Gewinn.

Weiss.	Schwarz.
9. De5—g3 †	Kg6—h7.

Weiss kann hier auch ziehen:

9. Ld5 n. b7. Lf8—d6.

(Lc8 n. b7 kann nicht geschehen, wegen De5—f5†, und später d2—d4†).

10. De5—d5. c7—c6.

11. Lb7 n. c6. Sb8 n. c6.

12. Dd5 n. c6 und Weiss hat bei besserer Stellung 5 Bauern für eine Figur.

10. Ld5—f7.	Dd8—f6.
11. Lf7 n. h5.	Lf8—d6.
12. Dg3—f3.	g7—g6.
13. Df3 n. f6.	Sg8 n. f6.

14. Lh5—f3. Weiss hat 4 Bauern gegen eine Figur und muss gewinnen.

Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	f7—f6.
3. Sf3 n. e5.	Dd8—e7.
4. Se5—f3.	

Fehlerhaft wäre es statt dessen zu spielen:

4. Dd1—h5†. Es würde folgen: g7—g6 und damit eine Figur für Schwarz gewonnen sein, denn auf:

5. Se5 n. g6 würde De7 n. e4† geschehen, und somit der Springer g6 verloren gehen.

Weiss.	Schwarz.
4.	d7—d5.

Besser als gleich mit der Dame zu nehmen, weil sonst Weiss mit Lf1—e2 sich sehr günstig entwickelt.

5. d2—d3.	d5 n. e4.
6. d3 n. e4.	De7 n. e4 †
7. Lf1—e2.	Lc8—f5.
8. Sf3—d4.	Sb8—c6.
9. Sd4 n. f5.	De4 n. f5.
10. 0—0.	Lf8—d6.

11. Le2—d3 und Weiss hat ein trefflich entwickeltes Spiel.

Zweite Vertheidigung.

e2—e4. e7—e5.
Sg1—f3. **Lf8—d6.**

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Lf8—d6.

Diese Vertheidigung des Bauern ist ebenfalls sehr schlecht. Schwarz hält durch den Läuferzug den Bauer d7 zurück, und lähmt hiedurch seinen Damen-Flügel.

3. Lf1—c4.	Sg8—f6.
4. d2—d4.	Sb8—c6.

Wenn statt dessen der Königsspringer den Bauer e4 nimmt, so folgt:

5. d4 n. e5. Läufer beliebig.

6. Dd1—d5 und gewinnt eine Figur.

Weiss.	Schwarz.
5. d4 n. e5.	Ld6 n. e5.

Wenn statt dessen der Springer nehmen würde, so würde das Spiel sich wie folgt, gestalten:

5.	Sc6 n. e5.
6. Sf3 n. e5.	Ld6 n. e5.
7. f2—f4.	Le7—d6.
8. e4—e5.	Dd8—e7.

9. Dd1—e2 u. hat eine Figur gewonnen.

6. Sf3—g5.	0—0.
7. f2—f4.	Le5—d4.
8. e4—e5.	Dd8—e7.

Macht der Springer

Weiss.	Schwarz.

statt dessen einen Zug, so gewinnt Weiss durch Dd1—h5.

9. Dd1—e2. Sf6—e8.

10. Lc4—d5.

Weiss droht mit dem Läufer d5 den Springer c6 zu nehmen und dann mit der Dame e2—e4, auf h7 Matt drohend, den Läufer d4 zu erobern.

10. Ld4—b6.

11. Sb1—c3 und Weiss hat eine sehr vortheilhafte Stellung.

Dritte Vertheidigung.

e2—e4. e7—e5.
Sg1—f3. **Dd8—f6.**

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Dd8—f6.

Wie schon in den Erklärungen erwähnt, ist es sehr unvortheilhaft, die Dame frühzeitig ins Spiel zu bringen, indem sie von den leichten Figuren des Gegners zurückgedrängt und hierdurch die Zeit zu wichtigen Entwickelungszügen versäumt wird.

3. Lf1—c4. Df6—g6.

Schwarz würde hier besser Lf8—c5 oder Sb8—c6 ziehen. Alsdann rochirt Weiss und Schwarz hat eine etwas schlechter entwickelte Stellung.

4. 0—0.

Wenn Weiss statt dessen d2—d3 zöge, so wäre es doch für Schwarz unvortheilhaft den Bauer g2 zu nehmen, denn:

Weiss.	Schwarz.
4. d2—d3.	Dg6 n. g2.
5. Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7 oder a.
6. Th1—g1	Dg2—h3.
7. Sf3—g5† und gewinnt die Dame.	

a.

5.	Ke8—e7—d8.
6. Th1—g1.	Dg2—h3.
7. Tg1—g3 und erobert die Dame.	

4. Dg6 n. e4.

5. Lc4 n. f7† Ke8—d8 od. A.

Es ist klar, dass der König den Läufer wegen Sf3—g5 Schach der Dame und dem Könige nicht nehmen kann.

6. Sf3 n. e5. Sg8—f6.

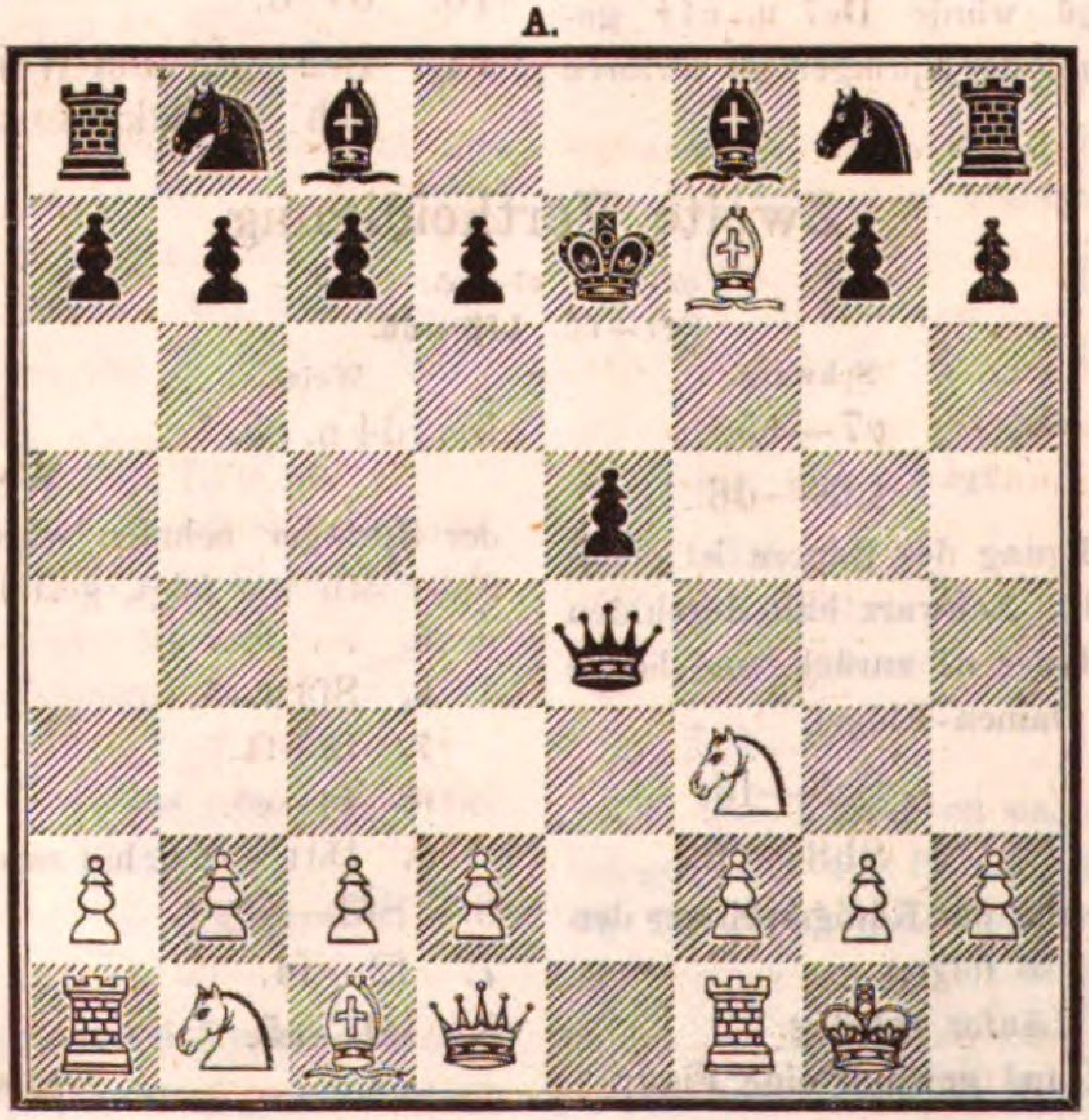
Würde die Dame den Springer genommen haben, so gewinnt Weiss mit Tf1—e1.

7. Tf1—e1. De4—f5.

8. Lf7—g6. Df5—e6.

9. Se5—f7† und gewinnt die Dame.

A.



Weiss.	Schwarz.
5.	Ke8—e7.
6. Tf1—e1.	De4—f4.
7. Te1 n. e5†	Ke7 n. f7.

Geht der König nach d6, so folgt:

8. Te5—d5†	Kd6—e7 oder b.
9. Dd1—e1†	Ke7 n. f7 oder a.
10. Sf3—g5†	Kf7—f6 am besten.
11. d2—d4.	Df4—g4.
12. h2—h3.	Dg4—h5—h4.
13. De1—e5†	Kf6—g6.
14. De5—e8†	Kg6—h6—f6.

Der Springer oder die Dame sagt auf f7 matt.

a.

9.	Ke7—f6.
10. d2—d4.	Df4—e4.

Ginge sie auf g4, so treibt der Bauer h2—h3 sie auf e4.

Weiss.	Schwarz.
11. Sb1—c3.	De4—e7.

Ginge sie nach g4, so würde sie vom Bauer h2—h3 erobert.

12. Lc1—g5† und gewinnt die Dame.

b.

8.	Kd6—c6.
9. Sf3—d4†	Kc6—b6.
10. Td5—b5†	Kb6—a6.

11. Dd1—e2 und sagt mit dem zweiten Zuge matt.

Geht der König aber nach f6, so folgt:

8. d2—d4.	Df4—g4.

9. h2—h3 und gewinnt die Dame.

8. d2—d4.	Df4—f6.
9. Sf3—g5†	Kf7—g6.
10. Dd1—d3†	Kg6—h5.

11. g2—g4† und im nächsten Zuge matt.

Vierte Vertheidigung. Das Spiel des Philidor.

e2—e4. e7—e5.
Sg1—f3. **d7—d6.**

Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.

Dieser Vertheidigungs-Zug wurde von dem berühmten französischen Schachautor Philidor in seiner „Analyse du Jeu des Echecs" für den besten erklärt, indem er der Meinung war, mittelst desselben ein Centrum begründen zu können. Indessen ist seine Ausführung keine ganz richtige. Jedoch gewährt d7—d6 eine gute Vertheidigung, die neben Sb8—c6 als die beste gegen den Springer-Angriff angesehen werden kann.

3. d2—d4.

Ueber Lf1—c4 siehe V. Spiel.

3.	f7—f5.

Mit diesem Zuge antwortete Philidor und glaubte der schwarzen Partei das Uebergewicht zu verschaffen.

Weiss.	Schwarz.
4. d4 n. e5.	

Schlecht wäre e4 n. f5, wegen e5—e4, Sf3—g5, Lc8 n. f5, später d6—d5, womit die schwarzen Bauern das Centrum einnehmen.

4.	f5 n. e4.
5. Sf3—g5.	d6—d5.
6. e5—e6.	

Um mit dem Springer auf f7 Dame und Thurm angreifen zu können.

6.	Sg8—h6.
7. f2—f3.	

Dieser Zug ist von Herrn von Heydebrand zuerst angegeben. Früher pflegte man zu spielen.

7. Dd1—h5†	g7—g6.
8. Dh5—h3.	

Auch diese Spielart ist nicht unvortheilhaft. Schwarz bringt es jedoch mit 8) Dd8—

Weiss.	Schwarz.

f6, und 9) mit d5—d4 zu einem gleichen Spiel. Die beste Spielart 7) Sb1—c3 behandeln das zweite und die folgenden Spiele.

7.	Sb8—c6.

Der richtigere Zug ist hier e4—e3.

7.	e4—e3.
8. f3—f4 am besten.	Dd8—d6.

Und die Spiele sind etwa gleich.

Wenn Schwarz statt dessen den Bauer nimmt, oder mit dem Läufer f8 nach e7 geht, so zeigen die folgenden Spielarten, wie er hierdurch verliert.

Weiss.	Schwarz.

I.

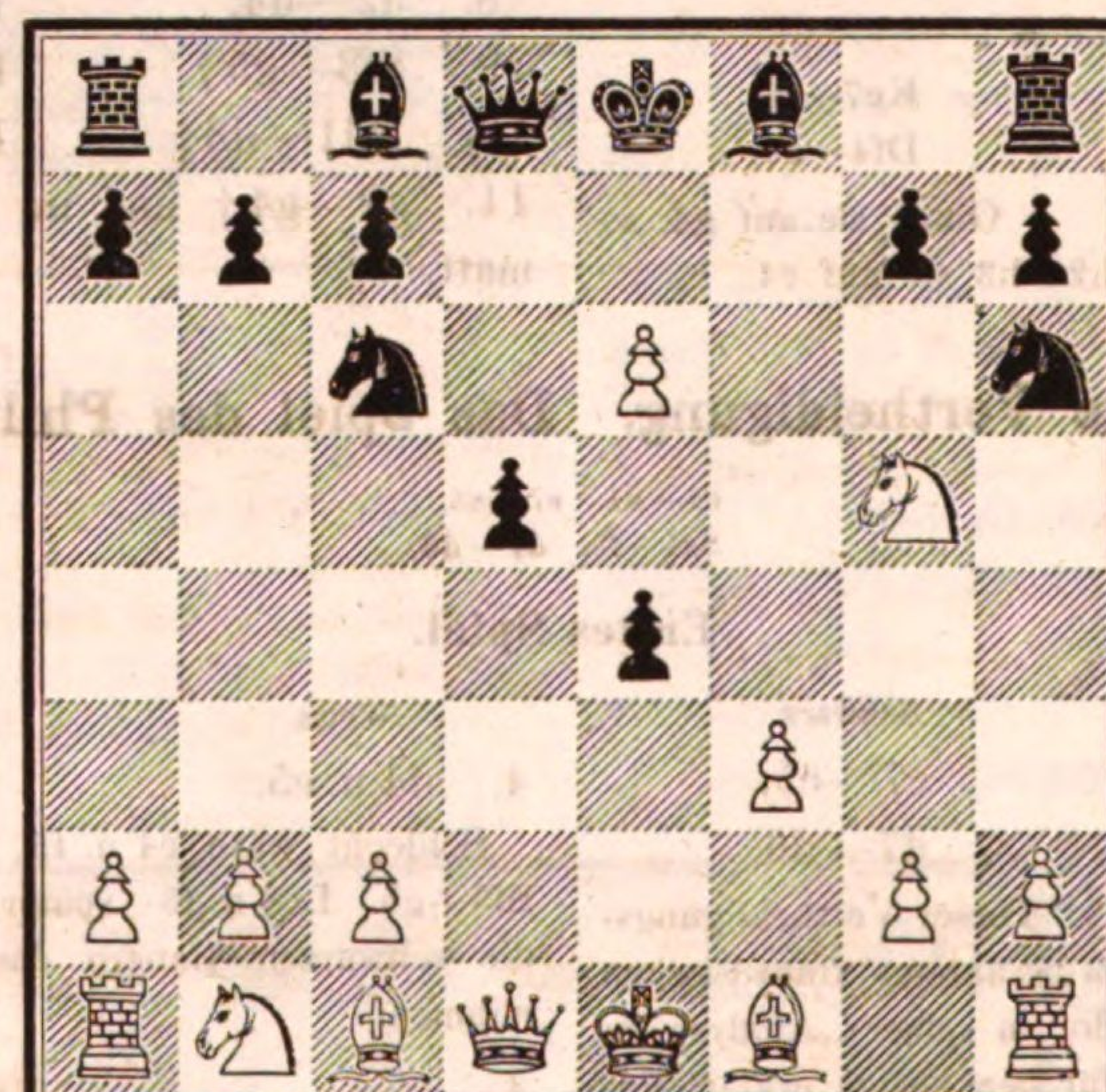
7.	e4 n. f3.
8. Dd1 n. f3.	Th8—g8.
9. Df3—f7†	Sh6 n. f7.

10. e6 n, f7† nimmt im nächsten Zuge den Thurm und macht eine Dame.

II.

7.	Lf8—e7.
8. f3 n. e4.	Le7 n. g5.
9. Dd1—h5†	g7—g6.
10. Dh5 n. g5.	Dd8 n. g5.
11. Lc1 n. g5.	beliebig.

12. e4 n. d5 und gewinnt.



8. Lf1—b5.	Dd8—d6.

9. Sb1—c3 am besten.

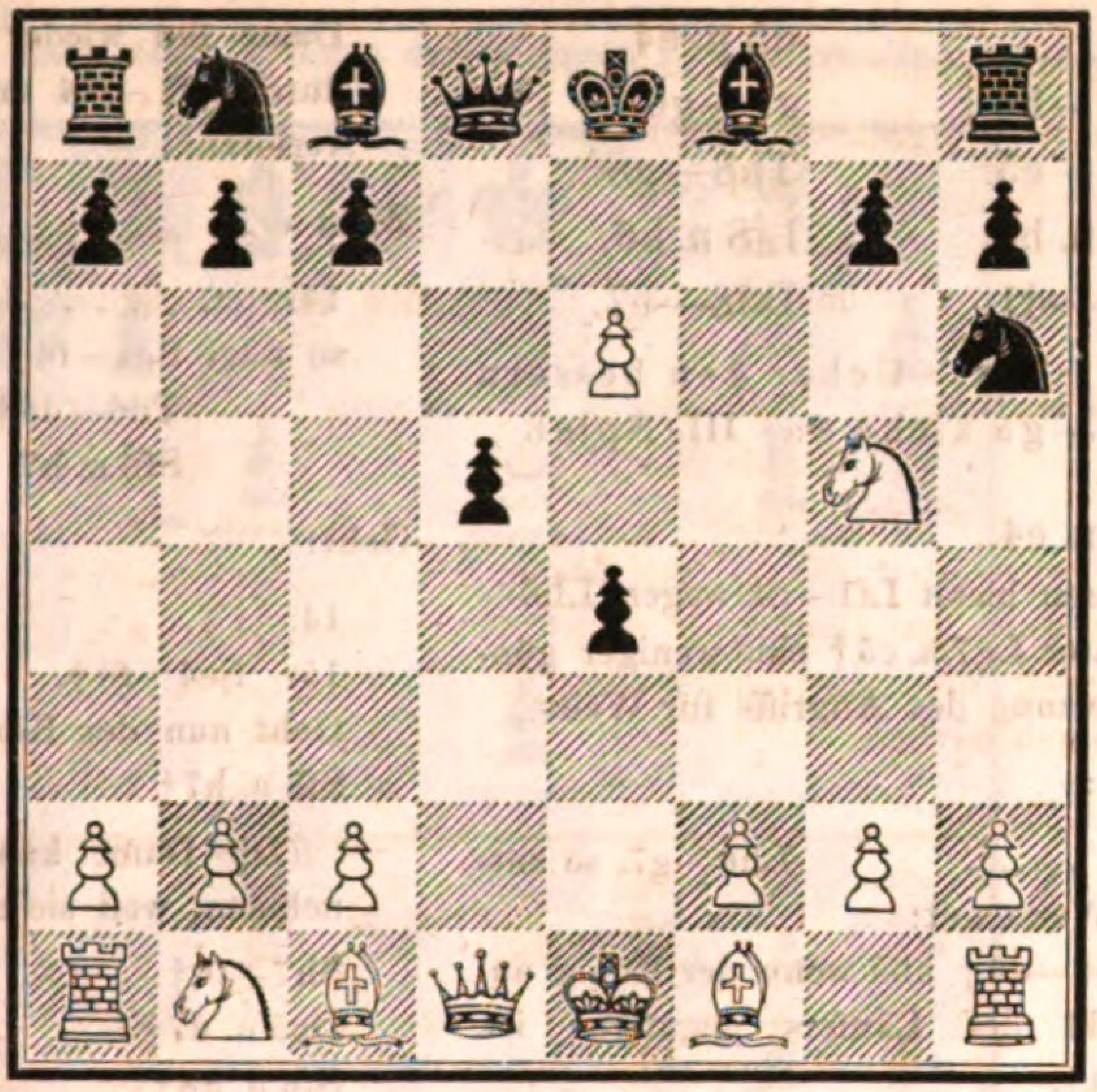
Auf e4 n. f5, folgt Dd8—b4† und das schwarze Spiel bekommt einen Gegenangriff.

9.	Lc8 n. e6.
10. Sg5 n. e6.	Dd6 n. e6.
11. Dd1 n. d5.	De6 n. d5.
12. Sc3 n. d5.	0—0—0.

13. f3 n. e4, hat einen Bauern mehr und eine gute Stellung.

Zweites Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im ersten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
7. Sb1—c3.	

Ein Angriff der noch lebhaftere Chancen für das weisse Spiel herbeiführt und stärker als f2—f3 ist.

7.	c7—c6 am besten.
Auf 7.	Lf8—b4 würde folgen:
8. Dd1—h5 †	Ke8—f8.
9. Sg5—f7.	Dd8—e8.
10. Dh5 n. d5.	Sh6 n. f7.

Weiss.	Schwarz.
11. e6 n. f7.	De8—c6.
12. Lf1—c4 u. Weiss hat das bessere Spiel.	

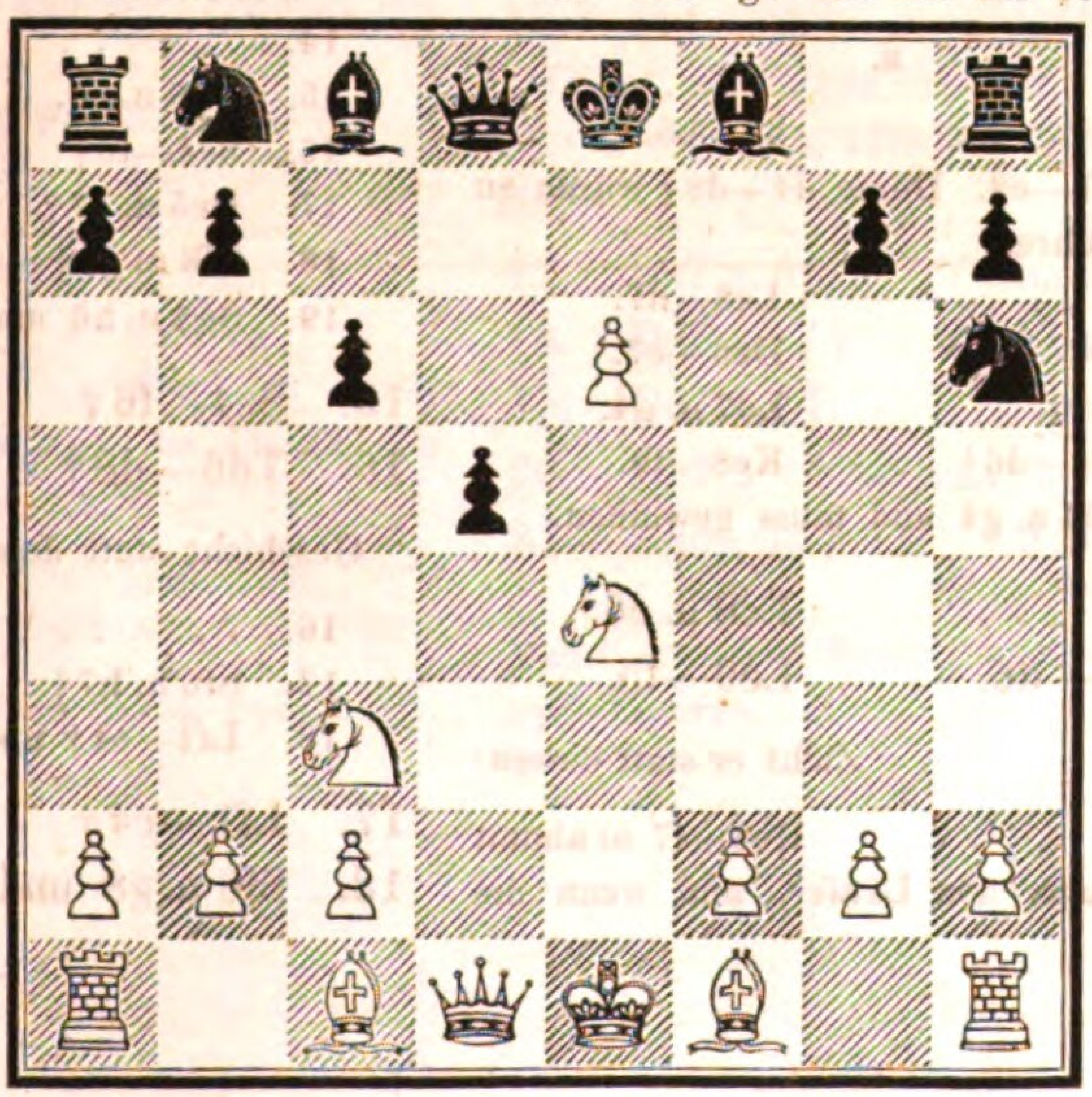
8. Sg5 n. e4. Weniger entscheidend, jedoch auch nicht unvortheilhaft ist:

8. Sg5 n. h7.	Lc8 n. e6 am besten.

Nimmt der Thurm den Springer, so gewinnt Dd1—h5 †.

9. Sh7 n. f8.	Ke8 n. f8.
10. Sc3 n. e4.	Sh6—g4.
11. Se4—g5 und hat das bessere Spiel.	

Stellung nach dem 8. Zuge des Weissen im zweiten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
8.	d5 n. e4.
9. Dd1—h5†	g7—g6.
10. Dh5—e5.	Th8—g8.
11. Lc1 n. h6.	Lf8 n. h6.
12. Ta1—d1.	Dd8—e7.

Ueber den bessern Zug Dd8—g5 siehe das III. Spiel.

13. Sc3 n. e4.

Statt dessen bietet Lf1—c4 wegen Lh6—g7 und später Lg7 n. c3† eine weniger günstige Fortsetzung des Angriffs für Weiss.

Ginge jetzt:

13. Lh6—g7. so antwortet Weiss mit:

14. Se4—d6† und wenn der König auf das Feld des Läufers gegangen ist, De5—f4†.

Auch 13. De7 n. e6 würde durch De5—d4 ein für Weiss günstiges Spiel herbeiführen, nämlich:

13. De7 n. e6.

14. De5—d4. De6—e7 oder a.

15. Lf1—e2 und Weiss muss, nachdem er rochirt, bei der gefährlichen Stellung, in der Schwarz sich befindet, den Sieg davon tragen.

a.

14. b7—b5.

15. Lf1—e2. Dame d4—d8† würde zu nichts führen.

15. Lc8—d7.

16. Le2—g4. De6—e7.

17. 0—0 Ld7 n. g4.

18. Se4—d6† Ke8—f8.

19. Dd4 n. g4 und muss gewinnen.

13.	Lc8 n. e6.
14. Td1—d6.	Le6—f5.

Zieht er statt dessen:

14. Ke8—f7 so nimmt der Thurm den Läufer, und wenn die Dame ihn wieder nimmt, so geht sie durch Lf1—c4 und nachher Se4—d6† verloren.

Zieht er:

14. Le6—f7.

so folgt Se4—f6† Ke8—f8.

Td6—d8† De7 n. d8.

Sf6 n. h7 schachmatt.

Geht:

14. Le6—d7, so folgt

15. Se4—f6†.

Geht nun der König nach f8, so folgt:

Sf6 n. h7† Kf8—e8.

(Die Dame kann den Springer nicht nehmen, weil sie sonst verloren geht.)

Sh7—f6† Ke8—f8.

De5 n. e7† Kf8 n. e7.

Sf6 n. g8† Ke7 n. d6.

Sg8 n. h6 und Weiss hat zwei Bauern mehr bei besserer Stellung.

Geht aber:

15. Ke8—d8, so spielt Weiss ganz eben so, behält jedoch bei besserer Stellung nur einen Bauer mehr übrig als Weiss.

Zieht Schwarz:

14. Le6—d5, so folgt:

15. Td6 n. d5. c6 n. d5.

16. Se4—f6† K beliebig.

17. De5 n. e7† K n. e7.

18. Sf6 n. g8† K beliebig.

19. Sg8 n. h6 und gewinnt.

15. Se4—f6†	Ke8—f8.
16. Td6—d8†	Kf8—f7 am besten.

Geschieht statt dessen:

16. De7 n. d8, so folgt

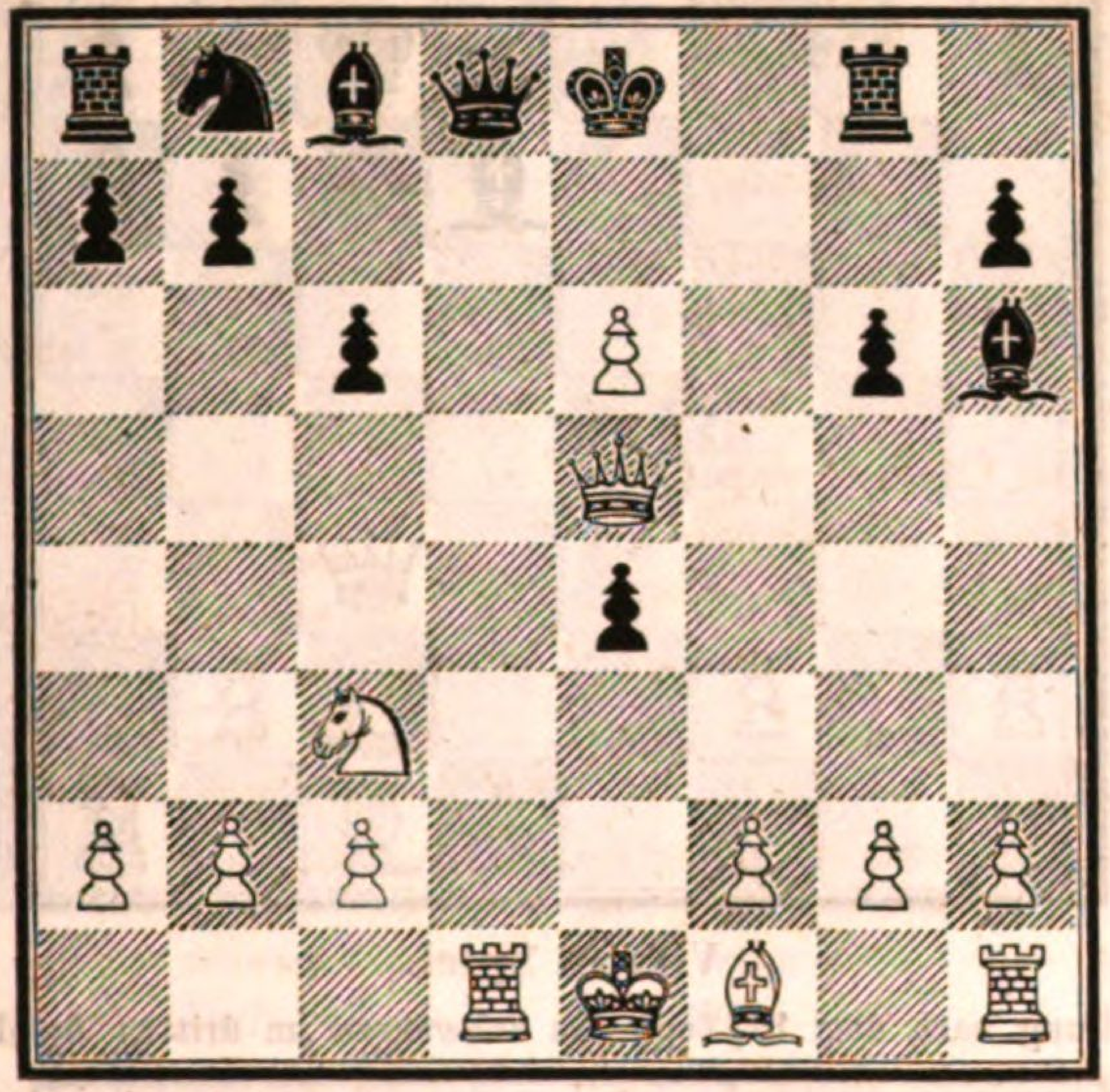
17. Sf6 n. h7† Kf8—f7.

18. Lf1—c4† und gewinnt.

17. Lf1—c4†	Lf5—e6.
18. Sf6 n. g8 und gewinnt.	

Drittes Spiel.

Stellung nach dem 12. Zuge des Weissen in dem zweiten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
12.	Dd8—g5.
13. De5—c7 am besten.	

Die Dame droht Matt auf f7 und greift gleichzeitig den Läufer c8 an.

Geschieht statt dessen:

13. De5—d4, so antwortet Schwarz mit Vortheil e4—e3.

Auf 13. De5 n. g5 geschieht Lh6 n. g5.

14. Sc3 n. e4.	Lg5—e7.
15. Lf1—c4.	b7—b5.
16. Lc4—b3.	a7—a5.
17. a2—a4.	b5 n. a4.
18. Lb3—c4.	Sb8—a6 und

Schwarz gewinnt auf die Dauer den Bauer e6 und das Spiel.

13.	Lc8 n. e6.
14. Sc3 n. e4.	

Ueber Dc7 n. b7 siehe das 4. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
14.	Dg5—e7 am besten.
15. Td1—d8†	De7 n. d8.

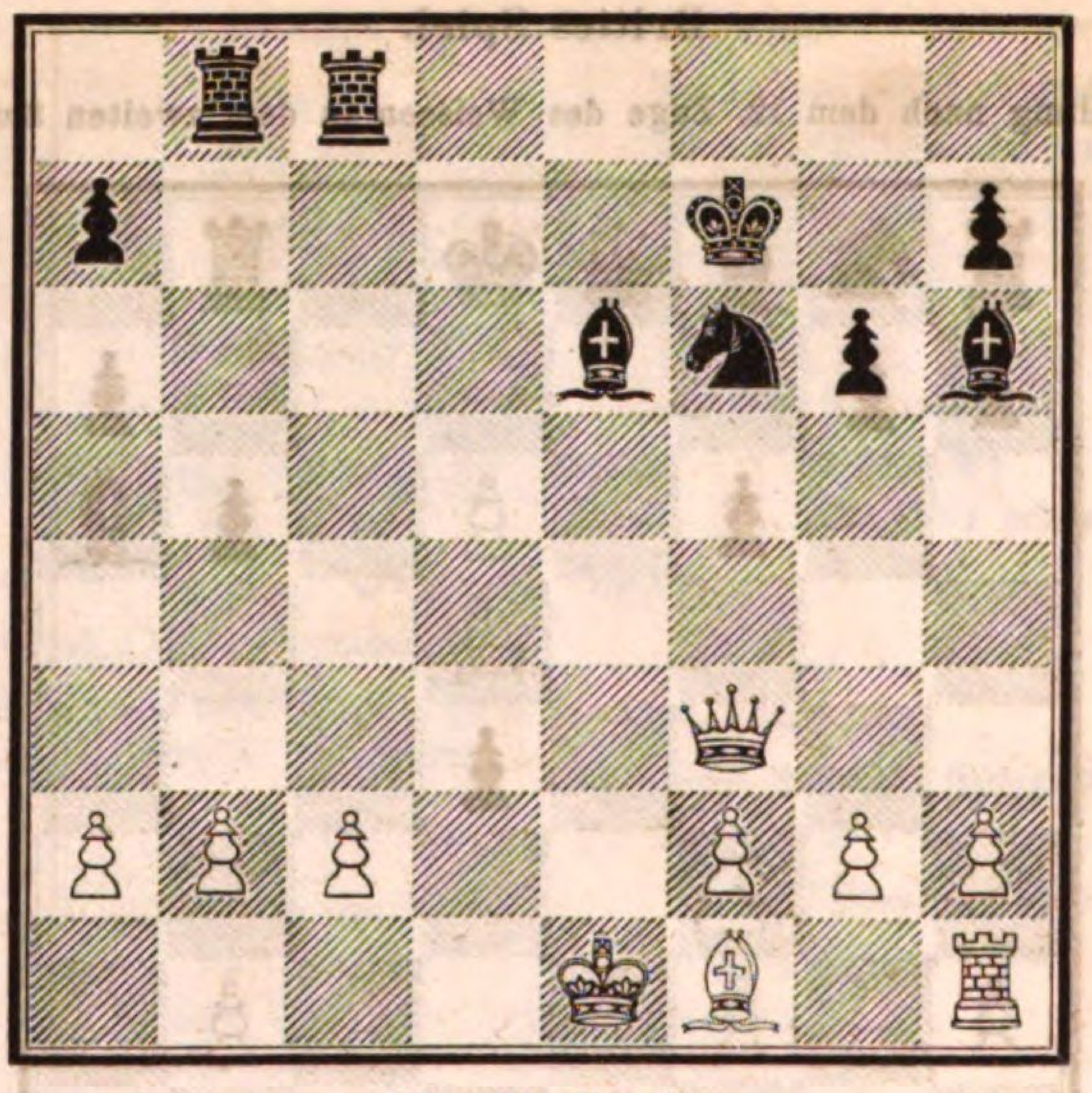
Geht der König statt dessen nach f7, so erzwingt Springer e4—d6—e4 ein unentschiedenes Spiel.

16. Se4—d6†	Dd8 n. d6.

Ginge der König nach f8, so wäre die Dame, ohne Gegengewinn einer Figur, verloren.

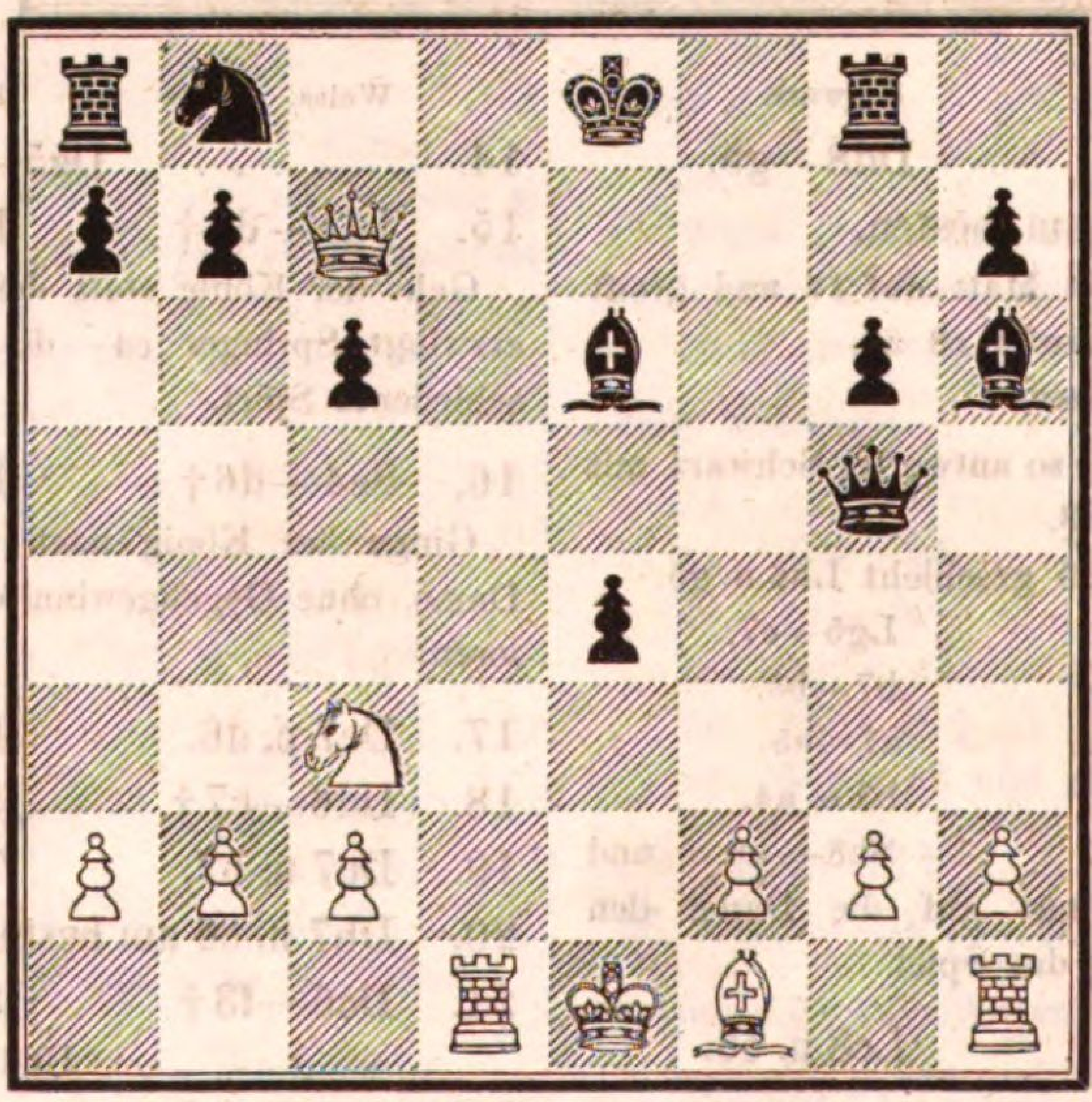
17. Dc7 n. d6.	Ke8—f7.
18. Dd6—c7†	Sb8—d7.
19. Dc7 n. b7.	Ta8—b8.
20. Db7 n. c6 am besten.	Tg8—c8.
21. Dc6—f3†	Sd7—f6.

Und Weiss hat die Dame und drei Bauern gegen Thurm und zwei Figuren.



Viertes Spiel.

Stellung nach dem 13. Zuge des Schwarzen im dritten Spiele.



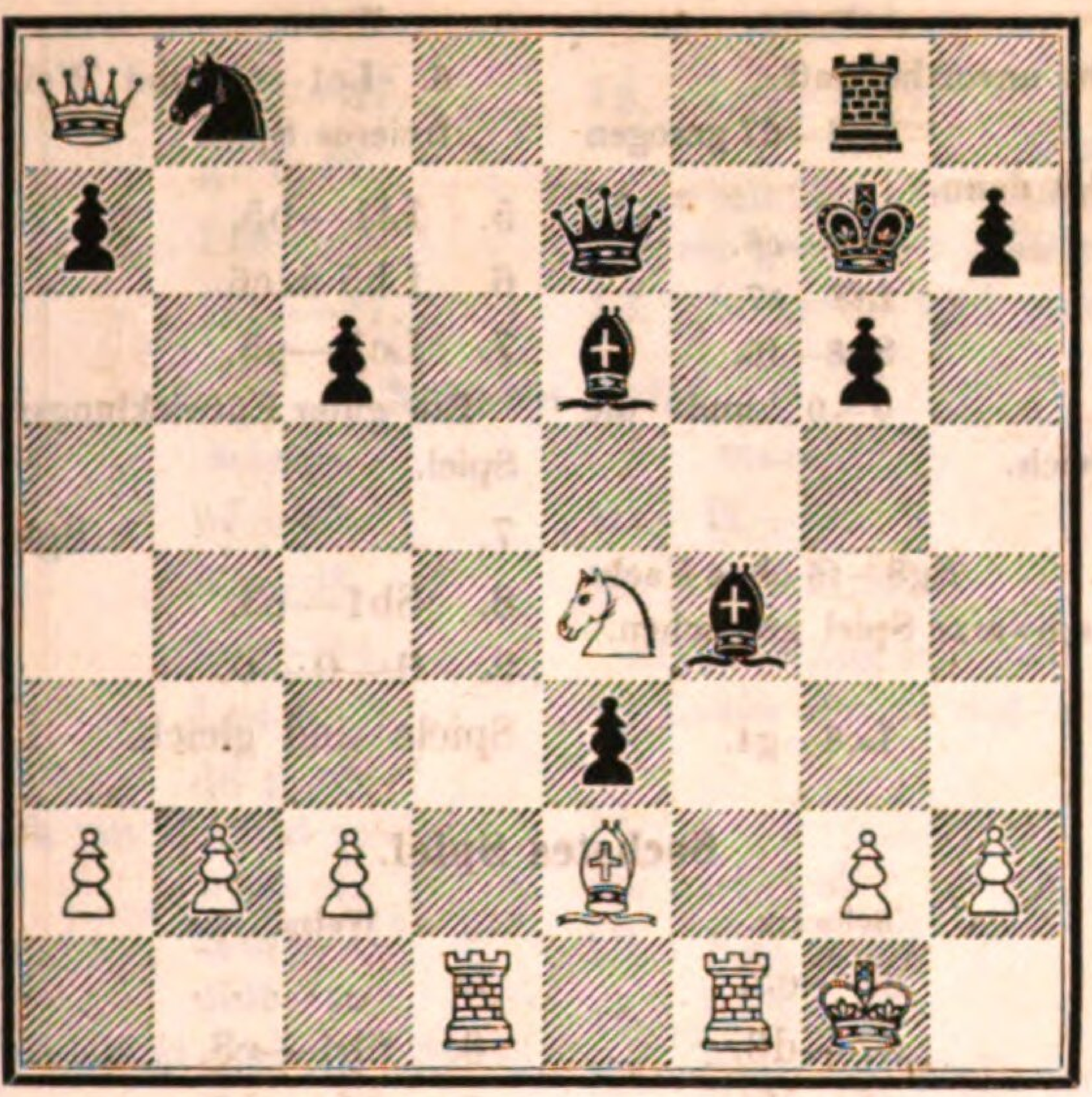
Weiss.	Schwarz.
14. Dc7 n. b7.	e4—e3.
15. f2—f3 am besten.	Dg5—e7.
16. Db7 n. a8.	Ke8—f7.
17. Sc3—e4.	

Schwarz hat den Thurm gegeben, in der Absicht, die Dame einzusperren und zu erobern, und Weiss hofft durch den Springer-Zug ihr zur Hülfe zu kommen.

Weiss.	Schwarz.
17.	Lh6—f4.

Um das Schach auf d6 zu verhindern.

Weiss.	Schwarz.
18. Lf1—e2.	Kf7—g7.
19. 0—0.	



Weiss.	Schwarz.
19.	De7—c7.

Um mit Sb8—d7 die weisse Dame zu erobern.

Weiss.	Schwarz.
20. Se4—c5.	Lf4 n. h2 †
21. Kg1—h1.	Le6—c8.
22. Td1—d4.	Lh2—g3.
23. Td4—e4.	

Um die Dame im nächsten Zuge nach b7 zu bringen; denn nimmt Dc7—b7, so folgt Sc5 n. b7, Lc8 n. b7 und Te4—e7† gewinnt den Läufer zurück. Nimmt aber der Läufer die Dame, so folgt Sc5—e6†. In beiden Fällen wäre die Dame ohne Opfer aus ihrer bedrängten Lage befreit.

Weiss.	Schwarz.
23.	Kg7—h8.
24. Tf1—d1.	Dc7—g7.
25. Te4—h4.	

Das einzige Mittel, um das Matt auf h6 zu decken.

Weiss.	Schwarz.
25.	Lg3 n. h4.
26. Da8 n. b8.	Lc8—a6.
27. Db8—h2.	La6 n. e2.
28. Td1—d7.	Dg7—h6.
29. Sc5—e4.	Le2—c4.
30. Se4—f6.	e3—e2.
31. Td7—e7.	Dh6—c1 †.
32. Dh2—g1.	Dc1 n. g1 †.
33. Kh1 n. g1.	e2—e1 D †.
34. Te7 n. e1.	Lh4 n. e1 u. gewinnt.

Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.

Besser, als der in den vorigen Spielen erörterte, von Philidor empfohlene Zug f7—f5. Ueber Sg8—f6 und Lc8—g4 siehe die Spiele 9 und 10.

4. Dd1 n. d4.

Statt dessen kann auch der Springer den Bauer nehmen, siehe das 7. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
4.	Sb8—c6.

Es kann auch

4. Lc8—e6 geschehen, dann folgt am besten

5. Sb1—c3. a7—a6.

Springer b8—c6 vorbereitend, der sonst mit Lf1—b5 gefesselt werden könnte.

6. Lc1—e3. Sb8—c6.

7. Dd4—d2. Sg8—f6 und die Spiele sind gleich.

Weiss.	Schwarz.
Ebenso kann nicht unvortheilhaft	
4.	Lc8—d7 gezogen
werden, es folgt dann,	
5. Lf1—c4.	Sb8—c6.
6. Dd4—d1.	Lf8—e7.
7. 0—0.	Sg8—f6.
8. Sb1—c3.	0—0 und die
Spiele sind gleich.	
Es kann auch:	
4.	Sg8—f6 ohne Nachtheil für das schwarze Spiel geschehen.
Es folgt dann:	
5. Sb1—c3.	Lc8—g4.
6. Lc1—e3 und Weiss hat ein etwas freieres Spiel.	
5. Lf1—b5.	Lc8—d7.
6. Lb5 n. c6.	Ld7 n. c6.
7. Lc1—g5.	
Ein guter Entwicklungszug für des weisse Spiel.	
7.	Sg8—f6 am besten.
8. Sb1—c3.	Lf8—e7.
9. 0—0—0.	0—0 und die
Spiele sind gleich.	

Sechstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.
4. Sf3 n. d4.	d6—d5.
	Besser ist Sg8—f6, siehe 8. Spiel.
5. e4 n. d5.	
Den Bauer nach e5 zu ziehen wäre nicht vortheilhaft.	
5.	Dd8 n. d5.
6. Sb1—c3.	Lf8—b4.
7. Sd4—b5.	Lb4 n. c3 †
8. b2 n. c3.	Dd5 n. d1 †
9. Ke1 n. d1.	Sb8—a6.
10. Lc1—f4.	Ke8—d8.
11. Lf1—c4 und Weiss hat das stärkere Spiel.	

Siebentes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.
4. Sf3 n. d4.	Sg8—f6.
5. Sb1—c3.	Lf8—e7.
6. Lf1—e2.	0—0.
7. 0—0.	c7—c5.
8. Sd4—f3.	Sb8—c6.
9. Lc1—f4.	Lc8—e6 u. die
Spiele sind ungefähr gleich.	

Achtes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.
3. d2—d4.	Sg8—f6.
4. Lc1—g5.	Lc8—g4.
	Es kann auch geschehen:
4.	e5 n. d4.
5. Dd1 n. d4.	Lf8—e7.
6. Sb1—c3.	0—0.
7. 0—0—0, und Weiss hat eine etwas bessere Stellung.	
Oder:	
4.	Lf8—e7.
5. Sb1—c3.	e5 n. d4.
6. Dd1 n. d4, und es kommt zu der vorstehenden Stellung.	
5. d4 n. e5.	Lg4 n. f3.
6. Dd1 n. f3 am besten.	d6 n. e5.
7. Df3—b3.	b7—b6.
	Ginge Sb8—d7, so folgt 8) Lf1—c4.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Lf1—c4.	Dd8—d7.
9.	Lg5 n. f6.	g7 n. f6.
10.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
11.	Ta1—d1	Dd7—e7.
12.	Lc4—b5 †	c7—c6.

Schwarz würde sich besser mit Ke8—f8 vertheidigen, jedoch immer ein gedrücktes Spiel erhalten.

13. Sc3—d5 und gewinnt.

Neuntes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	d7—d6.
3.	d2—d4.	Lc8—g4.
4.	d4 n. e5.	Lg4 n. f3.
5.	Dd1 n. f3.	d6 n. e5.

Weiss kann auch mit Vortheil spielen:

5.	g2 n. f3.	d6 n. e5.
6.	Dd1 n. d8 †	Ke8 n. d8.
7.	Lf1—c4.	Kd8—e8.

8. f3—f4 u. Weiss hat das bessere Spiel.

6.	Lf1—c4.	Dd8—f6.
7.	Df3—b3.	b7—b6.
8.	Sb1—c3.	c7—c6.
9.	0—0.	Lf8—d6.

Besser wäre Lf8—c5.

	Weiss.	Schwarz.
10.	f2—f4.	e5 n. f4.
11.	Lc1 n. f4.	

Ein guter Zug wäre auch e4—e5, und wenn der Läufer nimmt, Sc3—e4.

11.		Ld6 n. f4.
12.	e4—e5.	Lf4 n. h2 †
13.	Kg1 n. h2.	Df6—h4 †
14.	Kh2—g1.	Dh4—d4 †

15. Tf1—f2, Weiss erobert den Bauer f7 und muss gewinnen.

Zieht Schwarz im 12. Zuge mit der Dame nach h6, so antwortet Weiss mit 13) Lc4 n. f7 † und 14) g2—g3.

Zehntes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	d7—d6.
3.	Lf1—c4.	

Auch dies ist ein guter Angriffszug, der neben d2—d4 empfohlen werden kann.

3.		c7—c6 am besten.
4.	d2—d4.	d6—d5.
5.	e4 n. d5.	e5—e4.
6.	Sf3—e5.	c6 n. d5.

7. Lc4—b3, und die Spiele stehen gleich.

Man sieht aus den letzten Spielen, dass d7—d6 bei richtiger Fortsetzung der Vertheidigung zu einem für Schwarz nicht ungünstigen Spiele führt, und es kann daher dieser Zug zu den bessern Vertheidigungen gegen Sg1—f3 gezählt werden.

Partien zur Erläuterung der vorangegangenen Eröffnungen.

Erste Partie.

Von Philidor.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	d7—d6.
3.	d2—d4.	f7—f5.
4.	d4 n. e5.	f5 n. e4.
5.	Sf3—g5.	d6—d5.
6.	f2—f4.	

Statt dessen musste, wie in den vorangegangenen Spielen angegeben, e5—e6 gezogen werden.

	Weiss.	Schwarz.
6.		Lf8—c5.
7.	c2—c4.	c7—c6.
8.	Sb1—c3.	Sg8—e7.
9.	h2—h4.	

Weiss macht diesen Zug, um einen Rückzug für den Springer zu gewinnen, sobald h7—h6 erfolgt.

9.		h7—h6.
10.	Sg5—h3.	0—0.
11.	Sc3—a4.	Lc5—b4 †
12.	Lc1—d2.	Lb4 n. d2 †
13.	Dd1 n. d2.	d5—d4.
14.	c4—c5.	b7—b5.
15.	c5 n. b6.	a7 n. b6.
16.	b2—b3.	Lc8—e6.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Lf1—e2	Se7—f5.
18.	Sh3—g1.	Sf5—g3.

Viel besser gespielt, als wenn der Springer gleich den Bauer h4 nehmen würde.

19.	Th1—h2.	e4—e3.
20.	Dd2—b2.	d4—d3.
21.	Le2—f3.	Tf8 n. f4.
22.	0—0—0	Tf4 n. a4.
23.	b3 n. a4.	Ta8 n. a4.
24.	a2—a3.	Ta4—c4 †
25.	Kc1—b1.	Tc4—c2.
26.	Db2—b4.	Sb8—a6.
27.	Db4—f4.	Sa6—c5 u. sagt in einigen Zügen matt.

Zweite Partie.

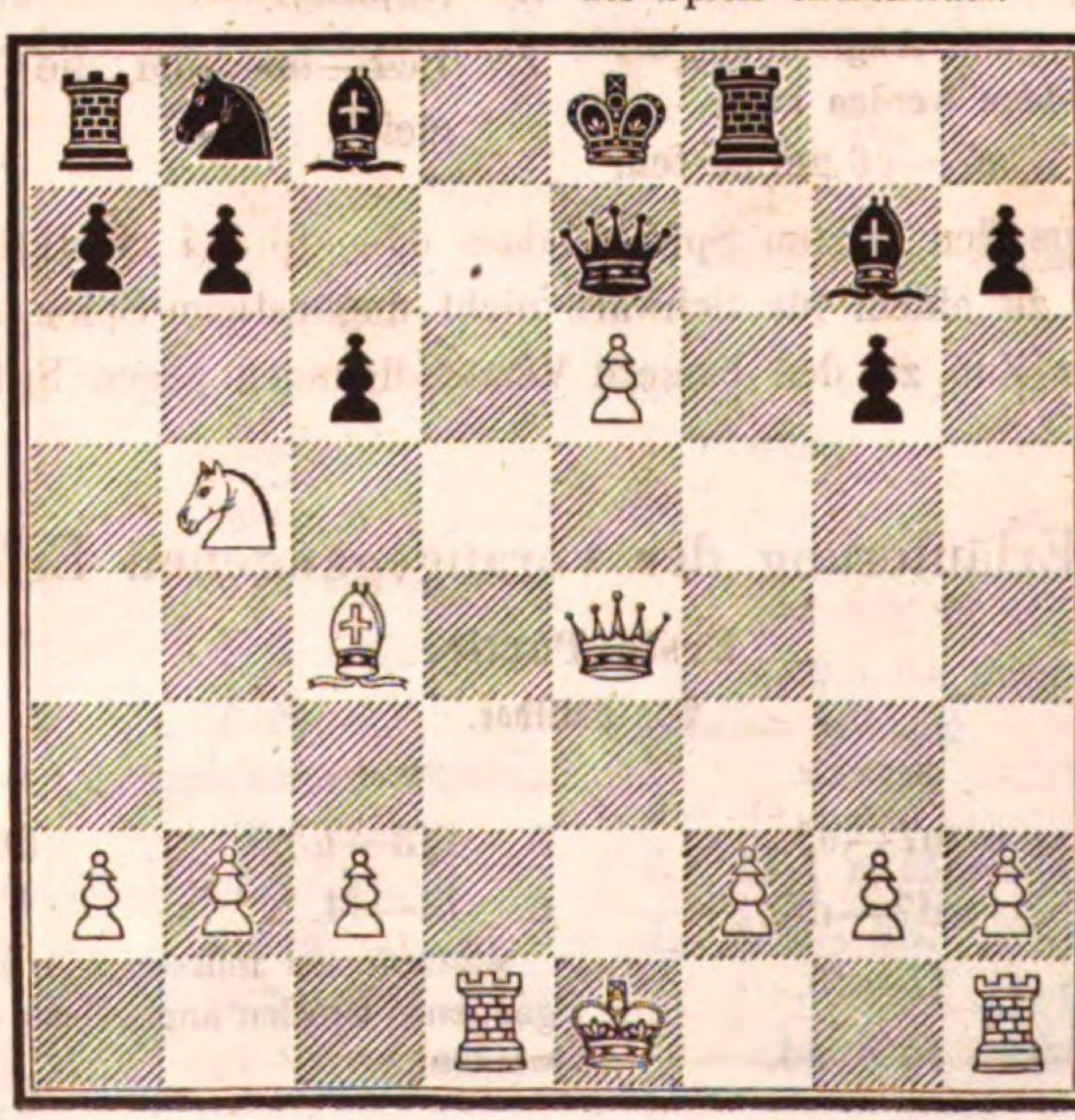
	Attwood. Weiss.	Wilson. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	d7—d6.
3.	d2—d4.	f7—f5.
4.	d4 n. e5.	f5 n. e4.
5.	Sf3—g5.	d6—d5.
6.	e5—e6.	Sg8—h6.
7.	Sb1—c3.	c7—c6.
8.	Sg5 n. e4.	d5 n. e4.

	Weiss.	Schwarz.
9.	Dd1—h5 †	g7—g6.
10.	Dh5—e5.	Th8—g8.
11.	Lc1 n. h6.	Lf8 n. h6.
12.	Ta1—d1.	Dd8—e7.
13.	Lf1—c4.	Lh6—g7.
14.	De5 n. e4.	Tg8—f8.

Besser wäre Lg7 n. c3 †.

15.	Sc3—b5.	

Ein sehr schöner Zug, der das Schicksal des Spiels entscheidet.



	Weiss.	Schwarz.
15.		c6 n. b5.
16.	Lc4 n. b5 †	Sb8—c6.
17.	Lb5 n. c6 †	b7 n. c6.
18.	De4 n. c6 †	Lc8—d7.
19.	Dc6 n. a8 †	De7—d8.
20.	e6 n. d7 †	Ke8—e7.
21.	Da8—e4 †	

und gewinnt.

Dritte Partie.

	Staunton. Weiss.	Horwitz. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	d7—d6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Sf3 n. d4.	Sg8—f6.
5.	Sb1—c3.	Lf8—e7.
6.	Lf1—e2.	0—0.
7.	f2—f4.	c7—c5.
8.	Sd4—f3.	Sb8—c6.
9.	0—0.	Lc8—g4.

Um später den Springer c6 nach d4 zu ziehen.

10.	Lc1—e3.	a7—a6.
11.	a2—a3.	Lg4 n. f3.
12.	Le2 n. f3.	Ta8—c8.
13.	Sc3—e2.	Dd8—c7.

Um mit dem Springer nach d4 zu gehen, und wenn dann

	Weiss.	Schwarz.

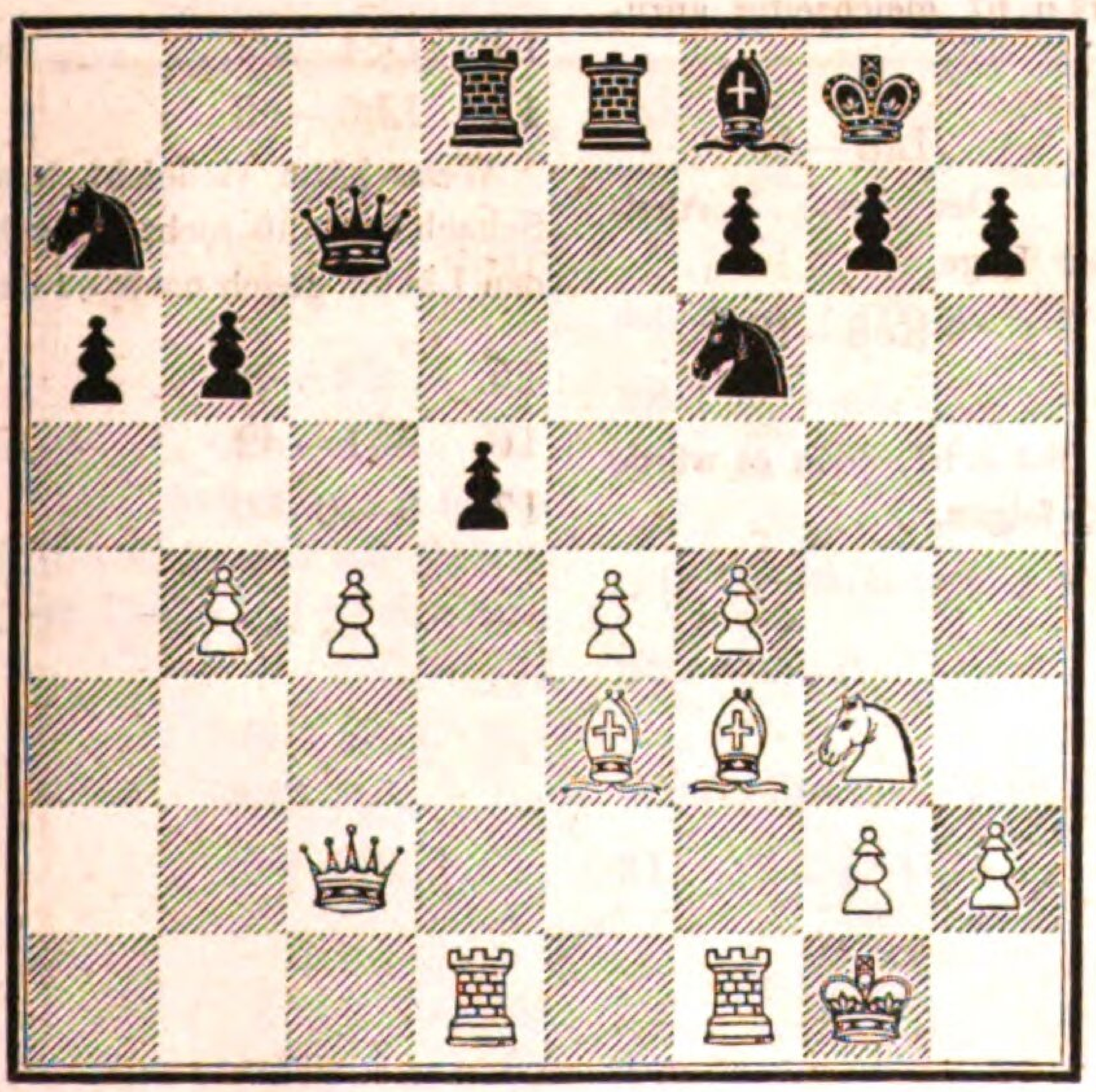
der Abtausch erfolgt, den Bauer c2 zu nehmen.

14.	Se2—g3.	Tf8—e8.

Hätte er vor dieser Deckung den Springer c6 nach d4 gespielt, so würde Weiss mindestens einen Bauer gewonnen haben.

15.	c2—c3.	Tc8—d8.
16.	Dd1—c2.	Le7—f8.
17.	Ta1—d1.	b7—b6.
18.	b2—b4.	Sc6—a7.
19.	c3—c4.	c5 n. b4.
20.	a3 n. b4.	d6—d5.

Dieser Zug sieht sehr glänzend aus; weder der Bauer c4, noch der Bauer e4 kann den Bauer d5 nehmen. Dennoch ist d6—d5 ein starker Fehler, wie der nächste Zug, den Schwarz gewiss nicht erwartet, nachweist.



	Weiss.	Schwarz.
21.	Dc2—f2.	Sa7—c8.
22.	c4 n. d5.	Lf8 n. b4.
23.	e4—e5.	Sf6—d7.
24.	d5—d6.	Dc7—b8.
25.	Lf3—c6.	g7—g6.

Auch das Opfer, des Springers auf d6 würde Schwarz keinen Vortheil gewährt haben. Das Spiel hätte sich, wie folgt, entwickelt.

	Weiss.	Schwarz.
25.		Sc8 n. d6.
26.	e5 n. d6.	Te8 n. e3.
27.	Df2 n. e3.	Lb4—c5.
28.	Td1—d4.	Sd7—f6.
29.	Tf1—d1.	Td8—d6.
30.	Sg3—f5.	Lc5 n. d4.
31.	Td1 n. d4.	

Weiss hat eine Figur mehr und muss gewinnen.

	Weiss.	Schwarz.
26.	Sc3—e4.	Te8—e6.
27.	Df2—h4.	Sc8—a7.
28.	Lc6 n. d7.	Td8 n. d7.
29.	Se4—g5.	h7—h5.
30.	Sg5 n. e6.	f7 n. e6.
31.	f4—f5.	a6—a5.
32.	f5 n. e6.	Td7—g7.
33.	e6—e7 und gewinnt.	

Vierte Partie.

	Morphy. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	d7—d6.
3.	d2—d4.	Lc8—g4.
4.	d4 n. e5.	Lg4 n. f3.
5.	Dd1 n. f3.	d6 n. e5.
6.	Lf1—c4.	Sg8—f6.

Statt dessen wird gewöhnlich Dd8—f6 gezogen. Der hier geschehene Zug giebt dem Weissen Gelegenheit, die Bauern f7 u. b7 gleichzeitig anzugreifen.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Df3—b3.	Lf8—d6.

Der beste Vertheidigungszug in dieser Lage.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Lc4 n. f7 †	Ke8—f8.
9.	Lc1—g5.	

Viel besser, als Db3 n. b7, denn es würde dann Sb8—d7—c5 folgen.

	Weiss.	Schwarz.
9.		Sb8—d7.
10.	Lf7—h5.	g7—g6.

Das Matt auf f7 musste gedeckt werden.

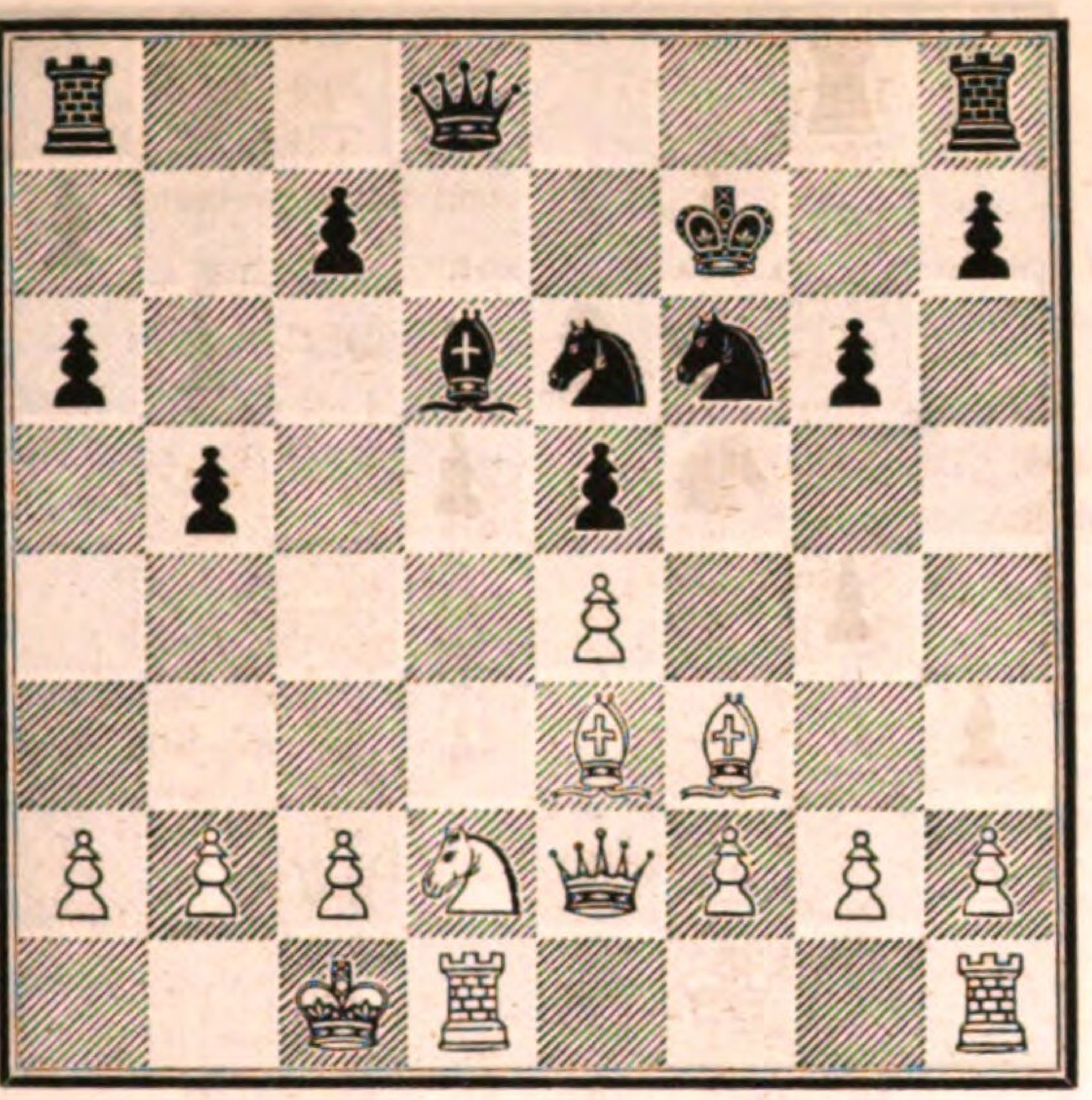
	Weiss.	Schwarz.
11.	Lg5—h6 †	Kf8—e7.
12.	Lh5—f3.	Sd7—c5.
13.	Db3—c4.	b7—b5.

Wenn Weiss diesen Bauer nehmen würde, so folgt Ta8—b8 und erobert den Bauer b2.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Dc4—e2.	Sc5—e6.
15.	Lh6—e3.	

Weiss hätte vielleicht besser gethan, das Schach auf h6 nicht zu geben, und dafür den Läufer gleich nach e3 zurück zu ziehen.

	Weiss.	Schwarz.
15.		a7—a6.
16.	Sb1—d2.	Ke7—f7.
17.	0—0—0.	



Weiss.	Schwarz.
17.	Dd8—e7.
18. g2—g3.	

Weiss beabsichtigt die Bauern auf seinem Königsflügel zum Angriff zu benutzen, und hat aus diesem Grunde nach der langen Seite rochirt.

18.	Th8—b8.

Schwarz beabsichtigt ebenfalls einen Bauernsturm gegen die feindliche Rochade.

19. Lf3—g2.	

Um später den Bauer f2 nach f4 ziehen zu können.

19.	a6—a5.
20. Th1—f1.	a5—a4.

Auf g6—g5 folgt h2—h4; und auf h7—h6 werden die Bauern getauscht, und dem Thurm auf h1 eine freie Linie eröffnet.

21. f2—f4.	a4—a3.
22. b2—b3.	Kf7—g7.
23. f4—f5.	Se6—f8.
24. g3—g4.	De7—e8.
25. Lg2—f3.	De8—c6.
26. Sd2—b1.	

Um Dame c6—c3 zu verhindern.

26.	b5—b4.
27. De2—f2.	

Um sowohl die Dame auf der f-Linie zu haben, als auch um sie nach h4 zu spielen.

27.	Sf8—d7.

Der Springer kann den Bauer e4 wegen Df2—g2 nicht nehmen.

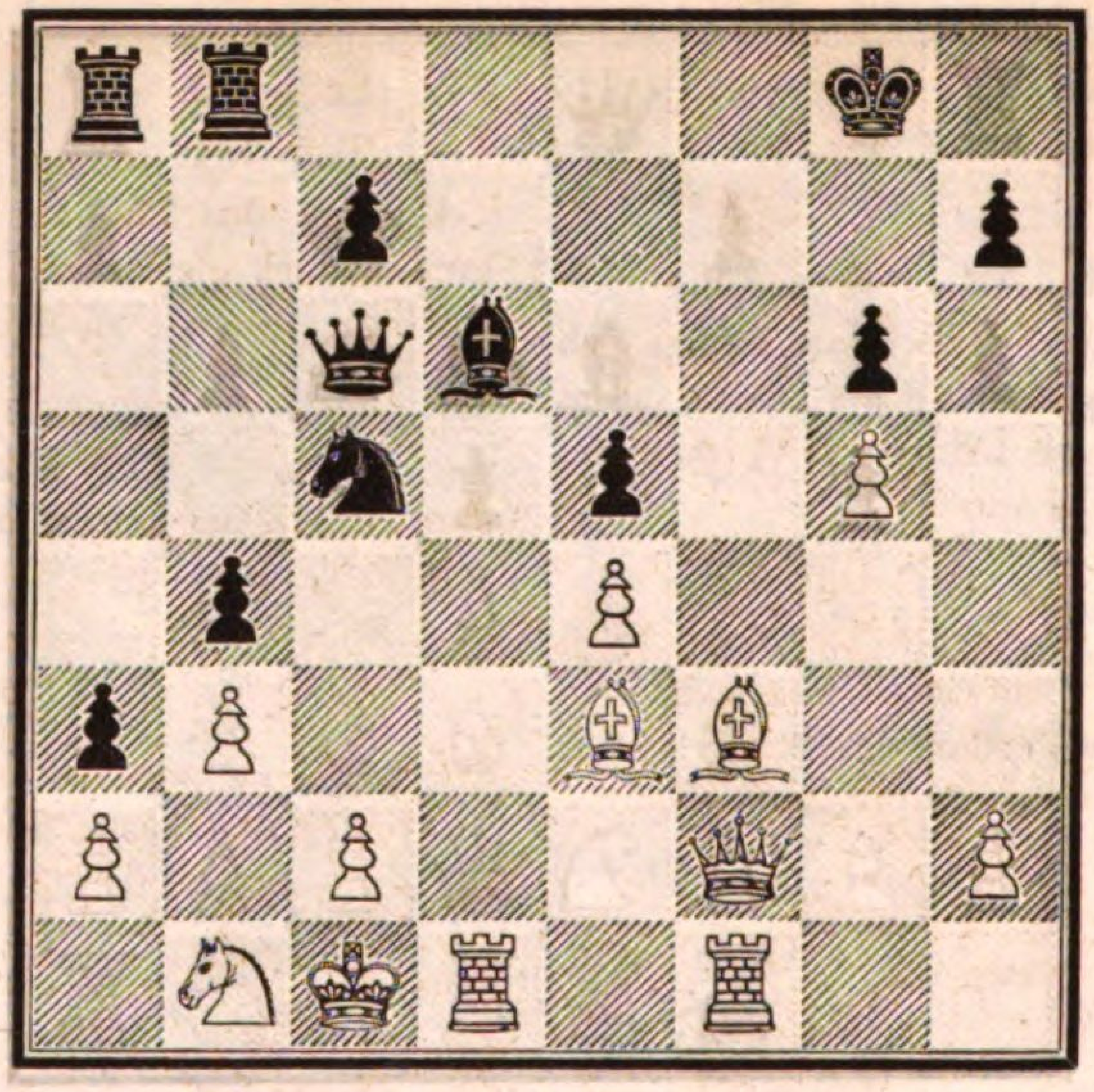
28. g4—g5.	Sf6—g8.
29. f5—f6 †	Kg7—h8.

Hier wäre wohl Kg7—f7 der stärkere Zug gewesen.

30. f6—f7.	Sd7—c5.

Auf Sg8—e7 zieht Weiss Lf3—g4 und gewinnt.

31. f7 n. g8 D †	Kh8 n. g8.



	Weiss.	Schwarz.
32.	Le3 n. c5.	

Wenn Weiss den Springer nicht nimmt, so rettet Schwarz sein Spiel mit Sc5 n. b3† und a3—a2.

	Weiss.	Schwarz.
32.		Ld6 n. c5.
33.	Df2—e2.	Dc6—e6.
34.	Sb1—d2.	Kg8—h8.
35.	Lf3—g4.	De6—e7.
36.	Sd2—f3.	Tb8—d8.
37.	h2—h4.	Td8—d6.
38.	Td1 n. d6.	c7 n. d6.
39.	De2—c4.	Ta8—f8.
40.	Dc4—e6.	Lc5—e3†
41.	Kc1—d1.	De7—c7.
42.	Sf3—d2.	Le3—f4.

Wenn Schwarz diesen Zug nicht macht, so erzwingt Weiss in einigen Zügen den Gewinn.

	Weiss.	Schwarz.
43.	Sd2—c4.	Dc7—c5.
44.	De6—d5.	Dc5 n. d5†
45.	e4 n. d5.	Tf8—d8.
46.	Tf1—f3.	Kh8—g7.
47.	c2—c3.	Td8—b8.
48.	c3 n. b4.	Tb8 n. b4.
49.	Kd1—c2.	Kg7—f8.
50.	Kc2—c3.	Tb4—b5.
51.	Lg4—e6.	Tb5—c5.
52.	b3—b4.	Tc5—c7.
53.	b4—b5.	Kf8—e7.
54.	b5—b6.	Tc7—b7.
55.	Le6—c8.	Tb7—b8.
56.	b6—b7.	Ke7—d8.
57.	Sc4 n. d6.	Kd8—e7.
58.	Sd6—b5.	h7—h6.
59.	d5—d6†.	Aufgegeben.

Fünfte Partie.

	Morphy. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	d7—d6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.

	Weiss.	Schwarz.
4.	Dd1 n. d4.	Sb8—c6.
5.	Lf1—b5.	Lc8—d7.
6.	Lb5 n. c6.	Ld7 n. c6.
7.	Lc1—g5.	Sg8—f6.

Weiss.	Schwarz.
8. Sb1—c3.	Lf8—e7.
9. 0—0—0.	0—0.
10. Th1—e1.	h7—h6.
11. Lg5—h4.	Sf6—e8.

Schwarz zwingt den Weissen zum Abtausch des Läufers, indem sonst der schwarze Läufer mit Vortheil von e7 nach f6 gehen würde.

12. Lh4 n. e7. Dd8 n. e7.

Das schwarze Spiel ist jetzt recht gut entwickelt, zum mindesten befindet sich der Vortheil des Anzuges nicht mehr in den Händen des Weissen.

13. e4—e5.

Springer c3—d5 würde hier wohl bei weitem besser gewesen sein.

13.	Lc6 n. f3.
14. g2 n. f3.	De7—g5 †
15. Kc1—b1.	d6 n. e5.
16. Te1 n. e5.	

Es wäre besser, mit der Dame den Bauer zu nehmen.

16. Dg5—g2.

Schwarz glaubt durch seine Stellung genügend gedeckt zu sein, um mit diesem Zuge auf Eroberung eines Bauern auszugehen.

Weiss.	Schwarz.
17. Sc3—d5.	Dg2 n. h2.
18. Te5—e1.	

Um mit den Thürmen die Dame anzugreifen, und gleichzeitig Linien gegen die feindliche Rochade zu öffnen.

18. Dh2—d6.

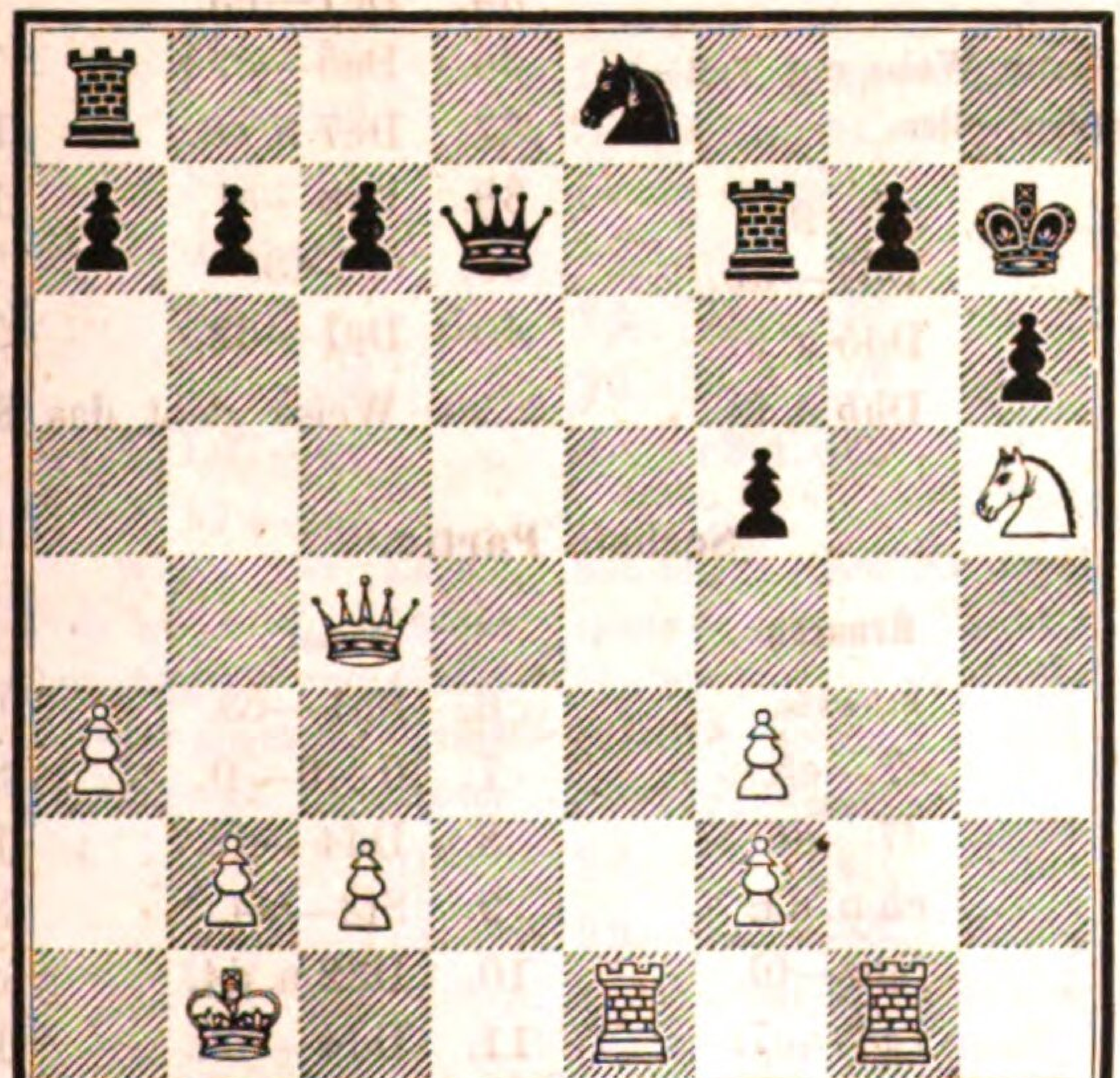
Die Dame kehrt auf diesen Platz am vortheilhaftesten in's Spiel zurück.

19. Te1—g1. Kg8—h7.

Wenn Schwarz statt dessen c7—c6 zog, so gewann Weiss mit Tg1 n. g7 † und später Sd5—f6 † das Spiel.

20. Dd4—e3.	f7—f5.
21. Sd5—f4.	Dd6—b6.
22. De3—e2.	Tf8—f7.
23. De2—c4.	Db6—f6.
24. Sf4—h5.	Df6—e7.
25. Td1—e1.	De7—d7.
26. a2—a3.	Se8—d6.

Geschieht dies nicht, so nimmt Te1 den Springer, alsdann opfert sich Tg1 auf g7, und Sh5—f6 † gewinnt die Dame. Im vorigen Zuge vor a2—a3 konnte Weiss diesen Plan nicht durchführen, weil Te8—e1 matt geben würde.



Weiss.	Schwarz.
27. Dc4—d4.	Ta8—g8.

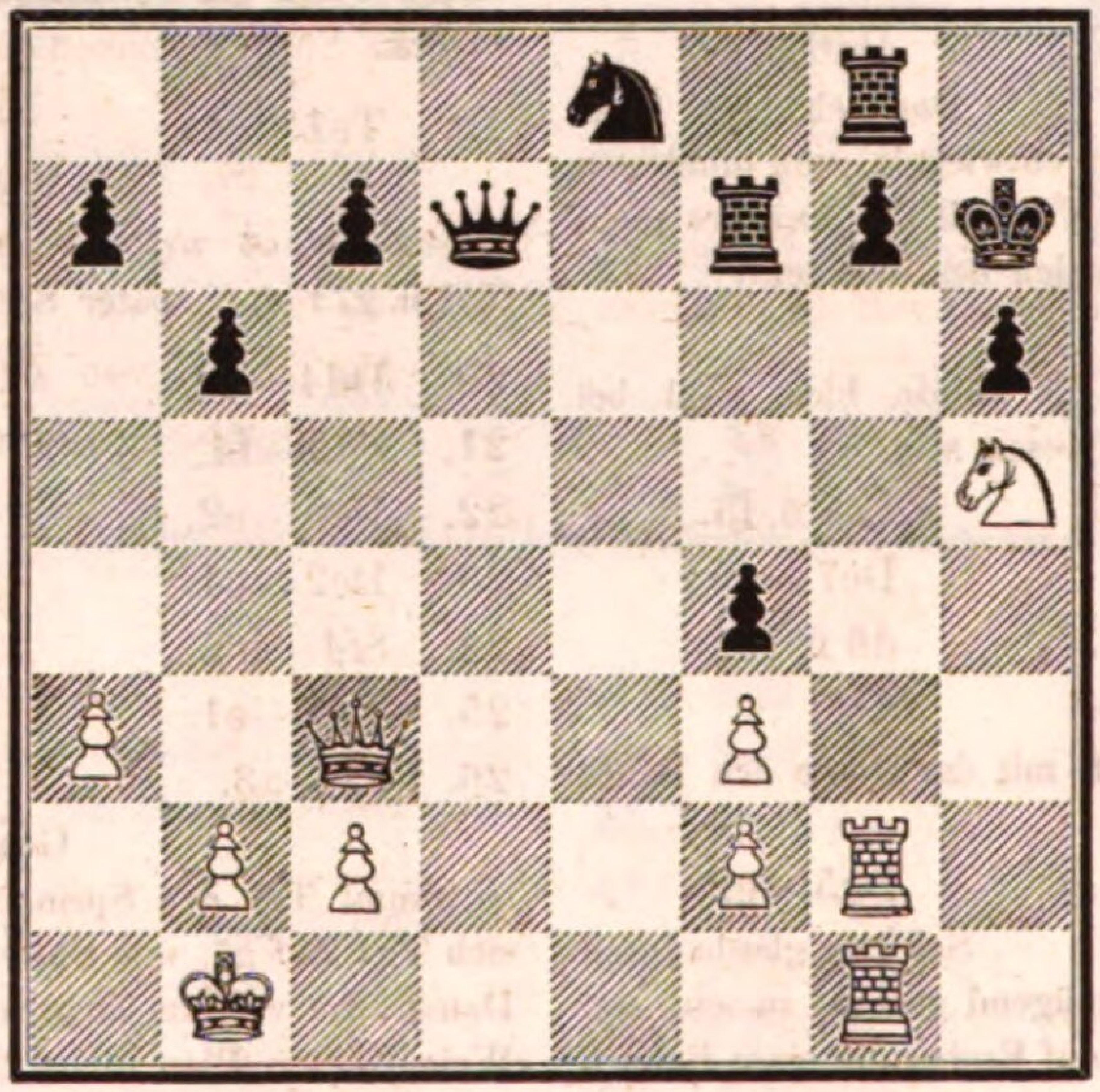
Um Tg1 n. g7† und Sh5—f6† vorzubeugen.

28. Tg1—g2.	b7—b6.
29. Te1—g1.	Sd6—e8.

Schwarz, im Bewusstsein der bessern Bauernstellung, bietet jetzt den Tausch an, den Weiss am besten annehmen würde in der Hoffnung, das Spiel wenigstens noch unentschieden zu machen.

30. Dd4—c3.	f5—f4.

Der vorige Zug des Weissen war wegen dieses drohenden Bauernzuges ein Fehler. Schwarz hat jetzt dem weissen Springer den Rückzug nach g3 abgeschnitten.



31. Tg1—h1.	

Statt Tg1—h1 hätte Weiss mit Tg2—g4 den f-Bauer angreifen sollen.

31.	g7—g6.
32. Th1—g1.	Dd7—d5.
33. Dc3—e1.	Dd5 n. h5.
34. Tg2—g5.	Dh5 n. f3.
35. De1—e5.	Tf7—f6.
36. De5—e7†	Tg8—g7.
37. De7 n. e8.	h6 n. g5.
38. De8—e1.	Df3—c6.
39. f2—f3.	Tf6—e6.
40. De1—d2.	Tg7—e7.

Weiss giebt das Spiel auf.

Sechste Partie.

Buckle.	Kennedy.
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.
4. Dd1 n. d4.	Sg8—f6.
5. Lc1—g5.	Lf8—e7.
6. Sb1—c3.	0—0.
7. 0—0—0.	Sb8—c6.
8. Dd4—d2.	Lc8—e6.
9. Sf3—d4.	Sc6 n. d4.
10. Dd2 n. d4.	c7—c5.
11. Dd4—d2.	Dd8—a5.

	Weiss.	Schwarz.
12.	a2—a3.	b7—b5.
13.	Lg5 n. f6.	Le7 n. f6.
14.	Sc3—d5.	Da5 n. d2 †
15.	Td1 n. d2.	Le6 n. d5.
16.	Td2 n. d5.	Tf8—d8.
17.	Lf1 n. b5.	Ta8—b8.
18.	a3—a4.	a7—a6.
19.	Lb5 n. a6.	Lf6 n. b2 †
20.	Kc1—d2.	Tb8—b4.
21.	La6—b5.	Tb4 n. e4.
22.	c2—c3.	c5—c4.

Um den Läufer zu retten, der durch einen Angriff des Thurmes oder des Königs erobert werden würde.

23.	Th1—b1.	Lb2—a3.

	Weiss.	Schwarz.
24.	f2—f3.	Te4—h4.
25.	h2—h3.	Td8—b8.
26.	Tb1—e1.	Kg8—f8.
27.	Te1—e4.	Th4 n. e4.
28.	f3 n. e4.	Kf8—e7.
29.	Td5—d4.	Tb8—c8.
30.	Td4 n. c4.	

Besser wäre Läufer b5 n. c4, womit Weiss wohl das Spiel gewonnen hätte.

30.		Tc8 n. c4.
31.	Lb5 n. c4.	h7—h5.
32.	a4—a5.	h5—h4.
33.	a5—a6.	La3—c5 und

nach einer Reihe von Zügen wurde das Spiel als unentschieden abgebrochen.

Siebente Partie.

	Morphy. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	d7—d6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Dd1 n. d4.	Lc8—d7.

Sb8—c6 vorbereitend, damit Weiss alsdann nicht Lf1—b5 ziehen kann.

5.	Lc1—e3.	Sg8—f6.
6.	Sb1—c3.	Lf8—e7.
7.	Lf1—c4.	Sb8—c6.
8.	Dd4—d2.	Sc6—e5.
9.	Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
10.	0—0.	0—0.
11.	f2—f4.	Le7—d6.
12.	f4—f5.	Ld7—c6.
13.	Dd2—e2.	h7—h6.

Würde der Läufer den Bauer nehmen, so erhält Weiss durch Le3—g5 einen starken Angriff, und nimmt der Springer, so wird dieser abgetauscht, und dann hat Weiss mit Dd1—g4 und später f5—f6 ein gutes Spiel.

14.	Ta1—d1.	Dd8—e7.
15.	Lc4—d5.	Lc6 n. d5.
16.	Sc3 n. d5.	Sf6 n. d5.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Td1 n. d5.	f7—f6.
18.	De2—g4.	c7—c6.
19.	Td5—d3.	Ld6—c5.
20.	Dg4—g3.	Ta8—d8.
21.	Tf1—d1.	Td8 n. d3.
22.	Td1 n. d3.	Tf8—d8.
23.	Le3 n. c5.	

Es sieht aus, als könnte Weiss den Läufer gewinnen, nimmt aber Td3—d8† und später Le3 den Lc5, so erobert ihn die Dame durch Schach auf d1 und c2 mit Gewinn eines Bauers zurück.

23.		De7 n. c5 †
24.	Dg3—f2.	Dc5 n. f2 †
25.	Kg1 n. f2.	Td8 n. d3.
26.	c2 n. d3.	c6—c5.

Meisterhaft. Schwarz hat, um zu einem für ihn vortheilhaften Endspiele zu gelangen, den Abtausch erzwungen. c6—c5 ist jetzt der richtige Zug, der das Spiel für Schwarz günstig gestaltet.

27.	g2—g4.	Kg8—f8.
28.	a2—a4.	b7—b6.
29.	Kf2—g3.	

Vielleicht ist es besser, den König nach der Damenseite zu bewegen.

	Weiss.	Schwarz.
29.		Kf8—f7.
30.	Kg3—h4.	Kf7—f8.
31.	Kh4—h5.	Kf8—f7.
32.	b2—b3.	Kf7—f8.
33.	Kh5—g6.	Kf8—g8.
34.	h2—h3.	Kg8—f8.
35.	h3—h4.	Kf8—g8.
36.	g4—g5.	h6 n. g5.
37.	h4 n. g5.	f6 n. g5.
38.	Kg6 n. g5.	Kg8—f7.
39.	Kg5—h4.	Kf7—e7.
40.	Kh4—g4.	Ke7—f6.
41.	Kg4—h5.	a7—a6.
42.	Kh5—h4.	g7—g6.
43.	a4—a5.	b6 n. a5.
44.	f5 n. g6.	Kf6 n. g6.
45.	Kh4—g4.	a5—a4.

Es handelt sich für Jeden darum, die Opposition zu bekommen, welche das Spiel entscheidet. Weiss scheint das Spiel remis halten zu können, wenn der König nach der Damenseite sich bewegt.

	Weiss.	Schwarz.
46.	b3 n. a4.	a6—a5.
47.	Kg4—f3.	Kg6—f6.
48.	Kf3—f2.	Kf6—f7.
49.	Kf2—g3.	

Der entscheidende Zug, durch welchen Schwarz ein wichtiges Tempo gewinnt.

49.		Kf7—g7.
50.	Kg3—f2.	Kg7—f6.
51.	Kf2—g1.	Kf6—g5.
52.	Kg1—g2.	Kg5—f4.
53.	Kg2—f2.	c5—c4.
54.	d3 n. c4.	Kf4 n. e4.
55.	Kf2—e2.	Ke4—d4.
56.	Ke2—f3.	Kd4 n. c4.
57.	Kf3—e4.	Kc4—b4.
58.	Ke4 n. e5.	Kb4 n. a4.
59.	Ke5—d4.	Ka4—b3

und gewinnt.

Achte Partie.

	Morphy. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	d7—d6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Dd1 n. d4.	Sb8—c6.
5.	Lf1—b5.	Lc8—d7.
6.	Lb5 n. c6.	Ld7 n. c6.
7.	Lc1—g5.	

Dieser Zug ist eine gute Fortsetzung des Angriffs.

7.		f7—f6.
8.	Lg5—h4.	Sg8—h6.
9.	Sb1—c3.	Dd8—d7.
10.	0—0.	Lf8—e7.
11.	Ta1—d1.	0—0.
12.	Dd4—c4†	Tf8—f7.
13.	Sf3—d4.	Sh6—g4.
14.	h2—h3.	Sg4—e5.
15.	Dc4—e2.	g7—g5.
16.	Lh4—g3.	Tf7—g7.
17.	Sd4—f5.	Tg7—g6.
18.	f2—f4.	g5 n. f4.
19.	Tf1 n. f4.	Kg8—h8.

um den Damenthurm zu einen Gegenangriff herbei zu holen.

20. Tf4—h4.

Es droht De2—h5 oder:

Lg3 n. e5.	f6 n. e5.
Th4 n. h7†	Kh8 n. h7.

De2—h5† nimmt im nächsten Zuge den Thurm g6 und gewinnt das Spiel.

20.		Le7—f8.
21.	Lg3 n. e5.	f6 n. e5.
22.	Td1—f1.	Dd7—e6.
23.	Sc3—d5.	De6—g8.
24.	Tf1—f2.	
24.		a7—a6.

Lc6 n. d5 und später Ta8—c8 würde besser gewesen sein.

25.	Sd5 n. c7.	Ta8—c8.
26.	Sc7—d5.	Lc6 n. d5.

Weiss.	Schwarz.
27. e4 n. d5.	Tc8—c7.

Die Dame kann d5 nicht nehmen, weil:

28. Th4 n. h7† Kh8 n. h7.
29. De2—h5† Lf8—h6.
30. Sf5 n. h6. Tg6 n. h6.
31. Dh5—f5† und gewinnt den Thurm c8, folgen würde.

28. c2—c4.	Lf8—e7.
29. Th4—h5.	Dg8—e8.

Stärker ist Le7—g5.

30. c4—c5.

Ein das Spiel entscheidender Zug.

Weiss.	Schwarz.
30.	Tc7 n. c5.
31. Th5 n. h7†	Kh8 n. h7.
32. De2—h5†	Kh7—g8.
33. Sf5 n. e7†	Kg8—g7.

Wenn die Dame den Springer nimmt, so folgt Dh5 n. g6†, wodurch in 2 Zügen die Dame verloren geht.

34. Se7—f5†	Kg7—g8.

35. Sf5 n. d6. Schwarz giebt das Spiel auf. Die Dame muss gehen, und der Thurm g6 ist verloren.

Neunte Partie.

Barnes. Weiss.	Morphy. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.
3. d2—d4.	f7—f5.
4. d4 n. e5.	f5 n. e4.
5. Sf3—g5.	d6—d5.
6. e5—e6.	Lf8—c5.

Dieser von der gewöhnlichen Vertheidigung Sg8—h6 abweichende Zug ist sehr beachtenswerth.

7. Sg5—f7.

Besser ist Sg5 n. e4; auf d5 n. e4 würde 8) Dd1—h5† folgen.

7.	Dd8—f6.

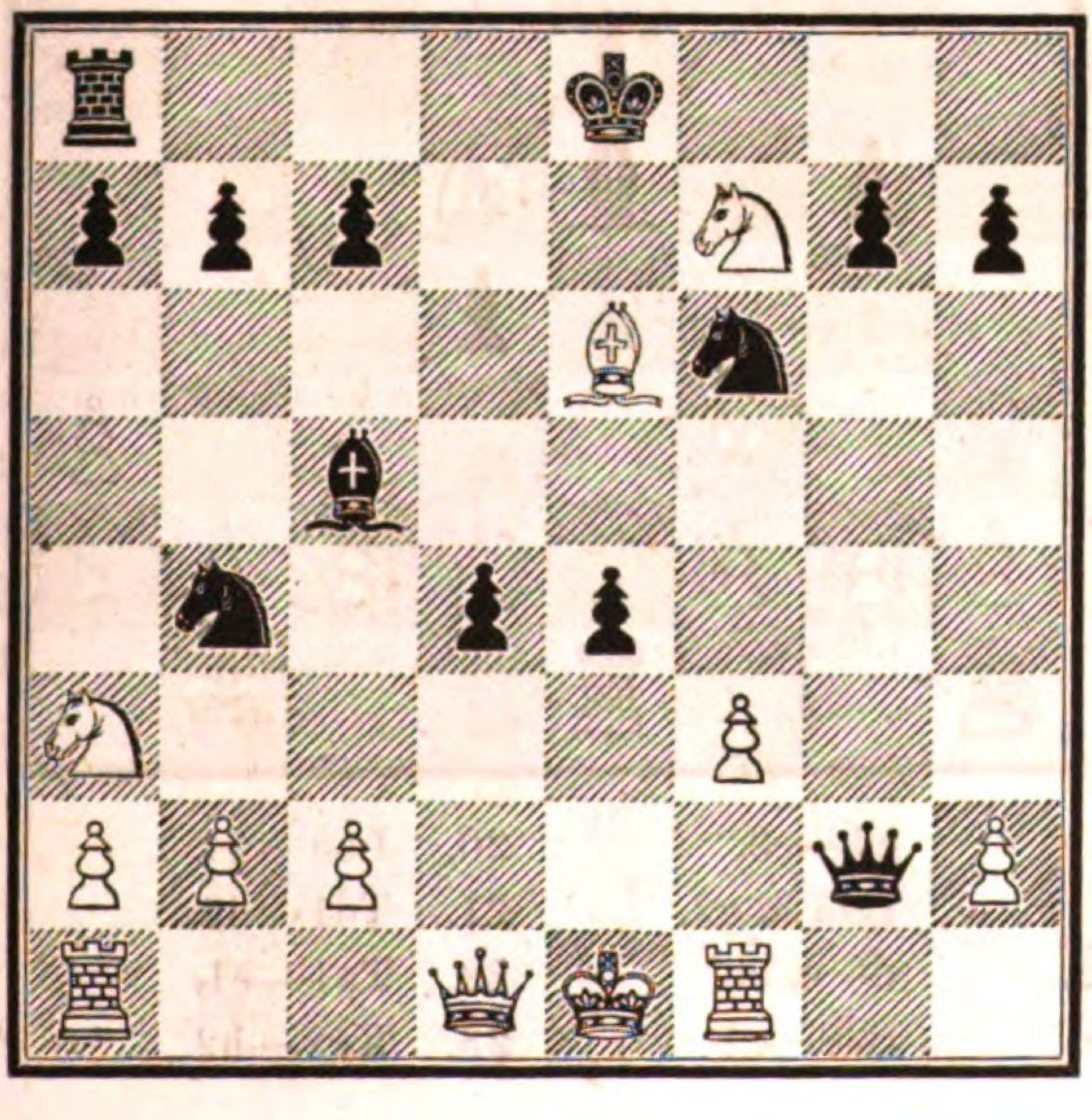
Weiss.	Schwarz.
8. Lc1—e3.	d5—d4.
9. Le3—g5.	Df6—f5.
10. Sf7 n. h8.	Df5 n. g5.
11. Lf1—c4.	Sb8—c6.
12. Sh8—f7.	

Auf 0—0 geschieht Sc6—e5.

12.	Dg5 n. g2.
13. Th1—f1.	Sg8—f6.
14. f2—f3.	Sc6—b4.
15. Sb1—a3.	Lc8 n. e6.

Ein meisterhafter Zug, wie aus der folgenden Combination sich klar ergiebt.

16. Lc4 n. e6.



Weiss.	Schwarz.
16.	Sb4—d3 †
17. Dd1 n. d3.	

Nimmt der Bauer, so sagt Schwarz mit dem 2. Zuge Matt.

Weiss.	Schwarz.
17.	e4 n. d3.
18. 0—0—0.	Lc5 n. a3.
19. Le6—b3.	d3—d2 †
20. Kc1—b1.	La3—c5.
21. Sf7—e5.	Ke8—f8.
22. Se5—d3.	Ta8—e8.
23. Sd3 n. c5.	Dg2 n. f1.

Weiss giebt die Partie auf.

Zehnte Partie.

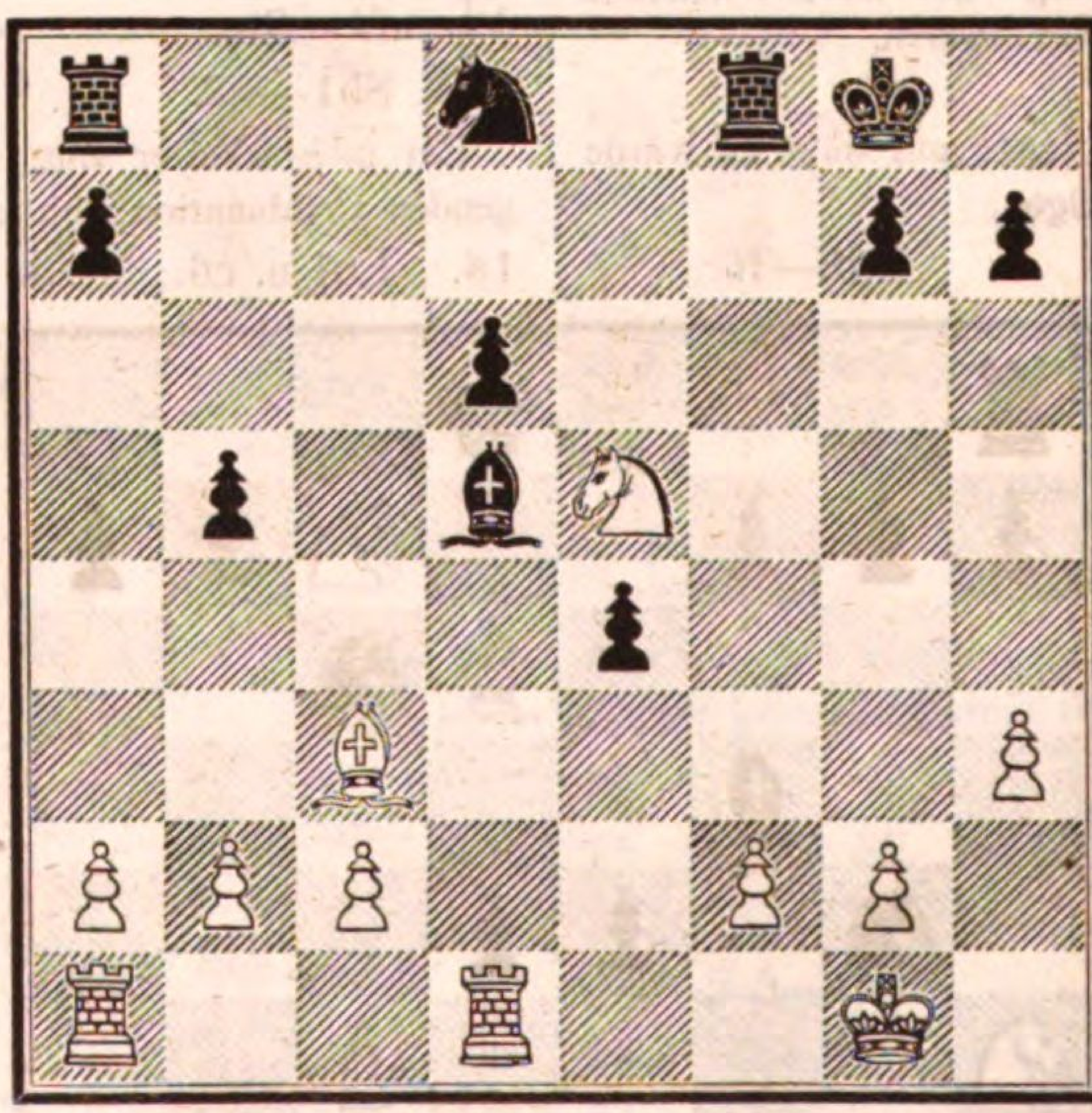
Löwenthal & Medley. Weiss.	Morphy & Mongredien. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.
3. Lf1—c4.	f7—f5.
4. d2—d4.	Sb8—c6.
5. d4 n. e5.	

Richtiger ist vielleicht Sf3—g5.

Weiss.	Schwarz.
5.	d6 n. e5.
6. Dd1 n. d8 †	Sc6 n. d8.
7. Sf3 n. e5.	f5 n. e4.
8. Lc1—d2.	Lf8—d6.
9. Ld2—c3.	Sg8—f6.
10. h2—h3.	Lc8—e6.
11. Sb1—d2.	0—0.
12. 0—0.	Sf6—d5.
13. Lc4 n. d5.	Le6 n. d5.
14. Sd2—c4.	

Ein Fehler, durch welchen ein Bauer verloren geht.

Weiss.	Schwarz.
14.	b7—b5.
15. Sc4 n. d6.	c7 n. d6.
16. Tf1—d1.	



Weiss.	Schwarz.
16.	e4—e3.
17. f2 n. e3.	Ld5 n. g2.
18. Kg1 n. g2.	d6 n. e5.
19. Lc3 n. e5.	Sd8—c6.
20. Le5—d4.	Ta8—e8.
21. Td1—d2.	Te8—e6.
22. Ta1—e1.	Te6—g6 †
23. Kg2—h2.	Tf8—f3.

	Weiss.	Schwarz.
24.	Td2—g2.	Sc6 n. d4.
25.	e3 n. d4.	Tg6—h6.
26.	Te1—e7.	Tf3 n. h3†
27.	Kh2—g1.	Th3—h1†
28.	Kg1—f2.	Th6—f6†
29.	Kf2—e2.	Tf6—f7.
30.	Te7—e8†	Tf7—f8.

Remis.

Eilfte Partie.

	Bird. Weiss.	Morphy. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	d7—d6.
3.	d2—d4.	f7—f5.
4.	Sb1—c3.	

Hier pflegt besser d4 n. e5 zu geschehen.

4.		f5 n. e4.
5.	Sc3 n. e4.	d6—d5.
6.	Se4—g3.	e5—e4.
7.	Sf3—e5.	Sg8—f6.
8.	Lc1—g5.	Lf8—d6.
9.	Sg3—h5.	0—0.
10.	Dd1—d2.	

Würde Weiss hier Sh5 n. f6 spielen, so gewinnt Schwarz mit g7 n. f6 eine Figur.

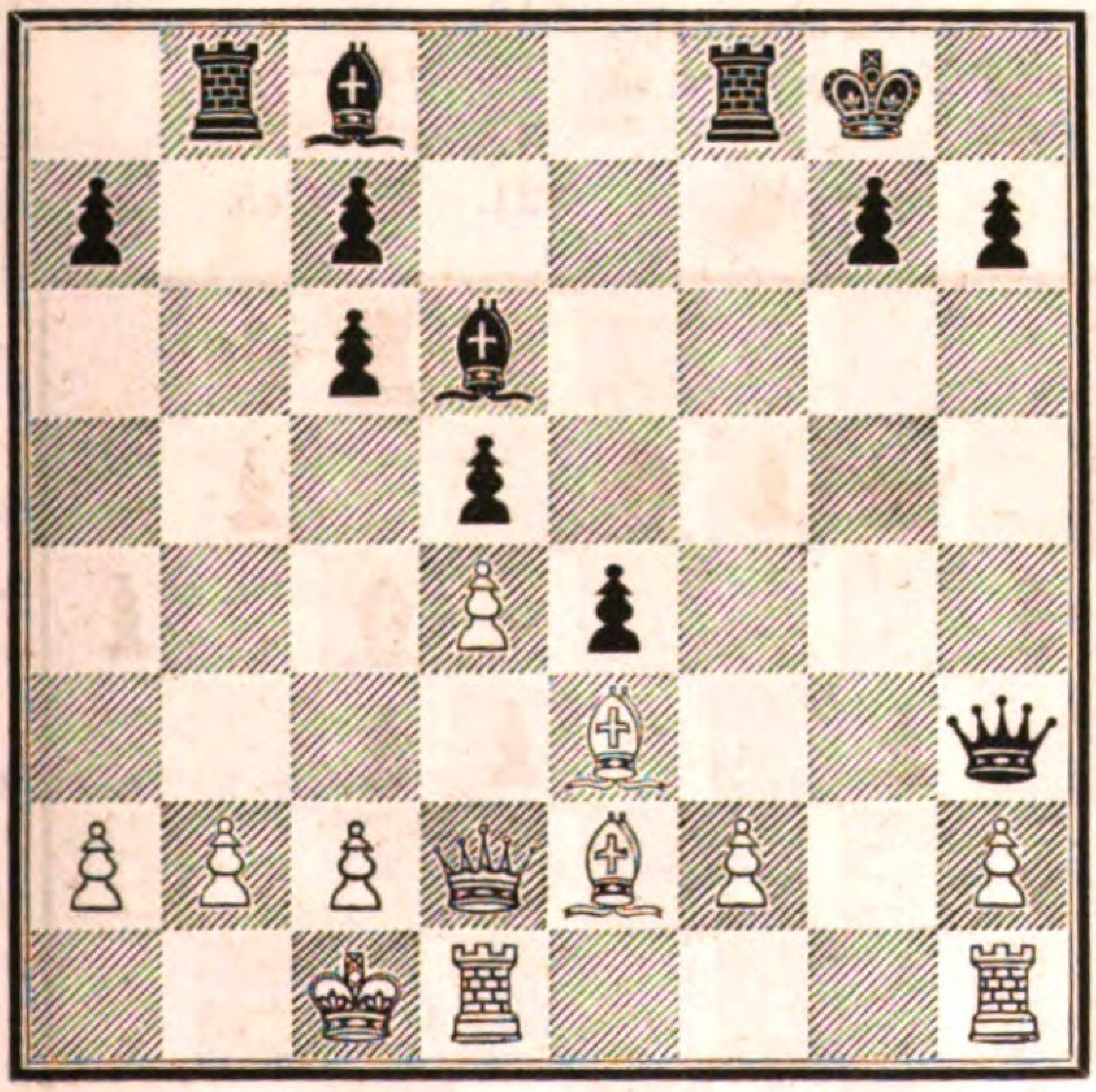
	Weiss.	Schwarz.
10.		Dd8—e8.
11.	g2—g4.	

Wohl in der Absicht, später nach der langen Seite zu rochiren, und für den Thurm eine freie Linie zu bekommen.

11.		Sf6 n. g4.
12.	Se5 n. g4.	De8 n. h5.
13.	Sg4—e5.	Sb8—c6.
14.	Lf1—e2.	Dh5—h3.
15.	Se5 n. c6.	b7 n. c6.
16.	Lg5—e3.	Ta8—b8.

Dieser Thurmzug ist die Einleitung einer höchst geistvollen Combination.

17.	0—0—0.	



17.		Tf8 n. f2.

Vortrefflich gespielt.

18.	Le3 n. f2.	Dh3—a3.
19.	c2—c3.	Da3 n. a2.
20.	b2—b4.	

Bei Dd2—c2 kann Tb8 n. b2, nebst Ld6—a3 u. s. w. die Folge sein.

20.		Da2—a1†

	Weiss.	Schwarz.
21.	Kc1 — c2.	Da1 — a4 †
22.	Kc2 — b2.	Ld6 n. b4.
23.	c3 n. b4.	Tb8 n. b4 †
24.	Dd2 n. b4.	Da4 n. b4 †
25.	Kb2 — c2.	e4 — e3.
26.	Lf2 n. e3.	Lc8 — f5 †
27.	Td1 — d3.	Db4 — c4 †

Man sieht, dass Le2—d3 an demselben Damenzuge scheitert.

	Weiss.	Schwarz.
28.	Kc2 — d2.	Dc4 — a2 †
29.	Kd2 — d1.	Da2 — b1 †

Aufgegeben.

Zwölfte Partie.

	Owen. Weiss.	Boden. Schwarz.
1.	e2 — e4.	e7 — e5.
2.	Sg1 — f3.	d7 — d6.
3.	d2 — d4.	e5 n. d4.
4.	Dd1 n. d4.	Lc8 — d7.
5.	Lf1 — c4.	Sb8 — c6.
6.	Dd4 — d1.	Lf8 — e7.
7.	0 — 0.	Sg8 — f6.
8.	Sb1 — c3.	0 — 0.
9.	h2 — h3.	a7 — a6.
10.	Lc1 — f4.	b7 — b5.
11.	Lc4 — d3.	Dd8 — c8.

Der Zweck dieses Zuges ist, den Springer c6 über d8 nach e6 zu führen.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Dd1 — d2.	Sc6 — d8.
13.	Sc3 — d5.	Sf6 n. d5.
14.	e4 n. d5.	f7 — f5.
15.	Ta1 — e1.	Le7 — f6.
16.	c2 — c3.	

Zur Deckung des Bauern b2.

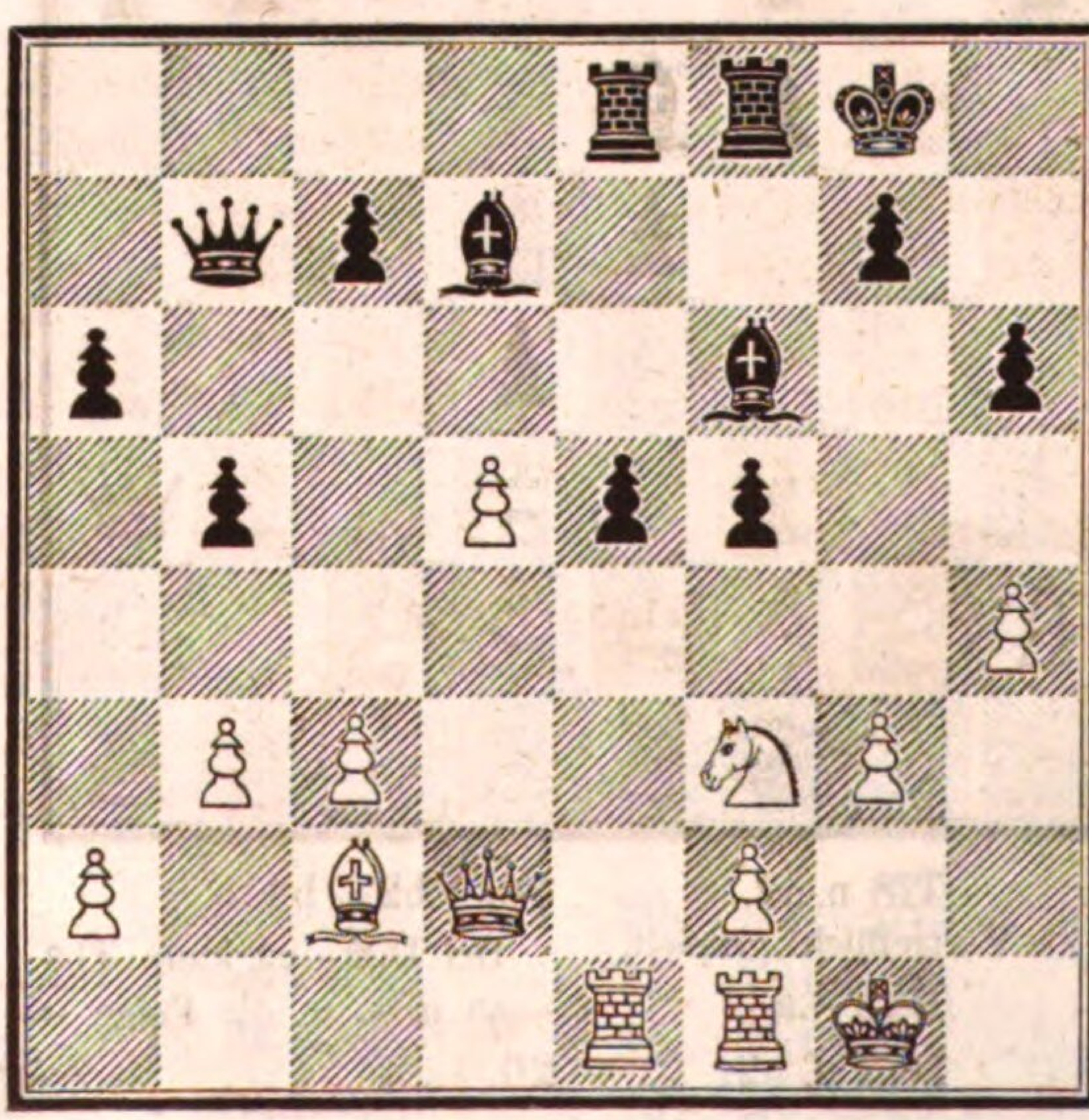
	Weiss.	Schwarz.
16.		Sd8 — f7.
17.	b2 — b3.	

Um d5 durch c3—c4 stützen zu können.

	Weiss.	Schwarz.
17.		h7 — h6.
18.	h3 — h4.	

g7—g5 abwehrend, womit ein gefährlicher Bauernsturm beginnen würde.

	Weiss.	Schwarz.
18.		Dc8 — b7.
19.	Ld3 — c2.	Ta8 — e8.
20.	g2 — g3.	Sf7 — e5.
21.	Lf4 n. e5.	d6 n. e5.



Weiss.	Schwarz.
22. c3—c4.	c7—c5.
23. Te1—e2.	

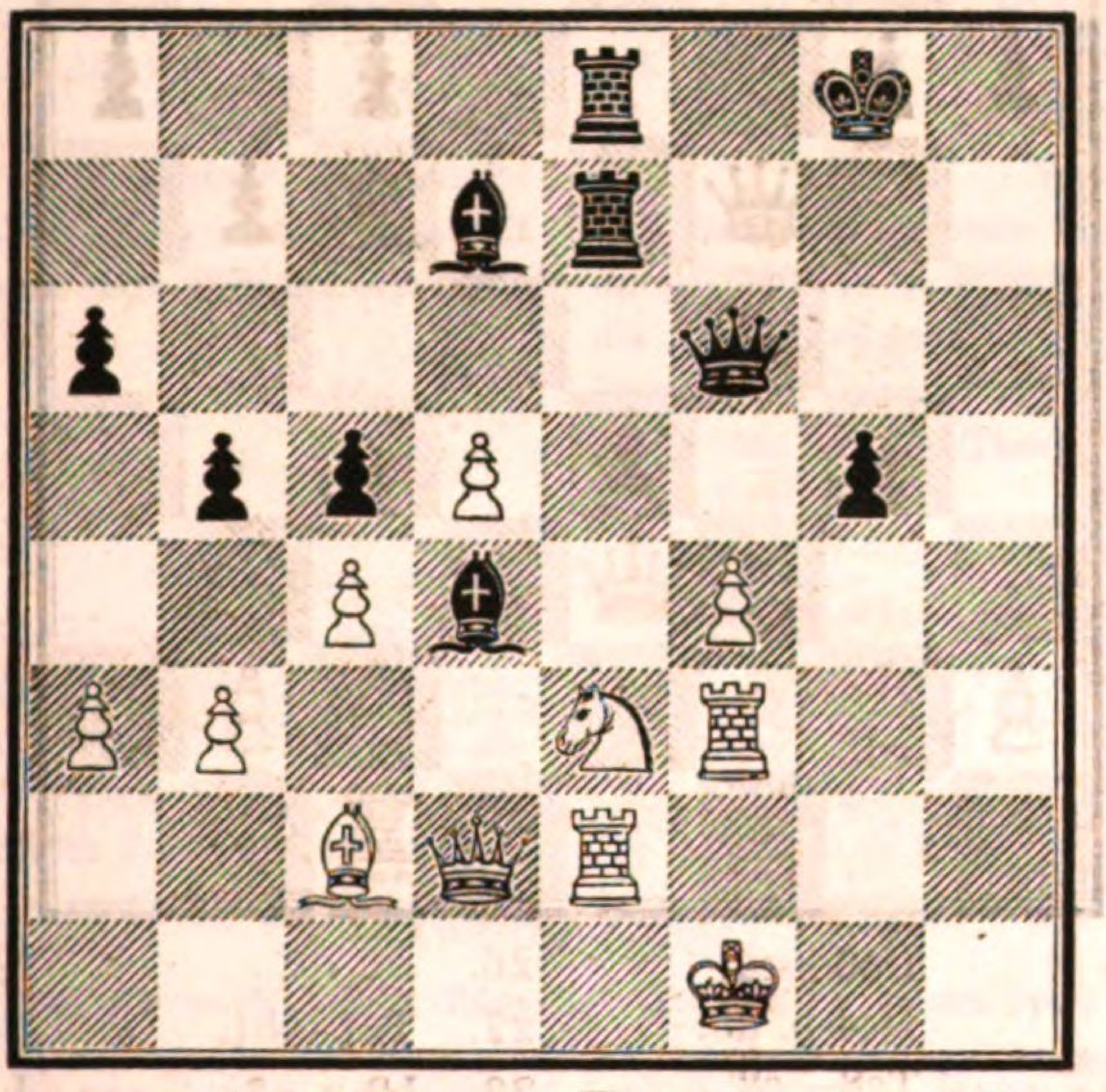
Weiss darf nicht en passant nehmen, indem sonst der Läufer d7 eine vernichtende Angriffslinie occupiren würde.

23.	e5—e4.
24. Sf3—e1.	Db7—b6.
25. Se1—g2.	Lf6—e5.
26. a2—a3.	Db6—f6.

Weiss.	Schwarz.
27. Sg2—f4.	g7—g5.
28. Sf4—g2.	Te8—e7.
29. f2—f4.	e4 n. f3.
30. Tf1 n. f3.	Tf8—e8.
31. h4 n. g5.	h6 n. g5.

Auf Le5—d4† wäre Sg2—e3 gefolgt.

32. Sg2—e3.	Le5—d4.
33. Kg1—f1.	f5—f4.
34. g3 n. f4.	



34.	g5—g4.

Ein feiner Zug, der die Auflösung des ohnehin zerrütteten weissen Spiels beschleunigt.

35. Se3 n. g4.	Ld7 n. g4.
36. Tf3—g3.	Df6—h4.
37. Te2—g2.	

Auch wenn die Reihenfolge dieser beiden Thurmzüge eine andere wäre, so würden doch dieselben Gegenzüge geschehen sein.

37.	Te7—e1†
38. Dd2 n. e1.	Dh4—h1†
39. Tg2—g1.	Te8 n. e1†
40. Kf1 n. e1.	Ld4 n. g1.
41. Tg3 n. g4†	Kg8—f8.

Weiss giebt die Partie auf.

Dreizehnte Partie.

Horwitz. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.
3. Lf1—c4.	Lf8—e7.
4. d2—d4.	e5 n. d4.
5. Sf3 n. d4.	Sg8—f6.

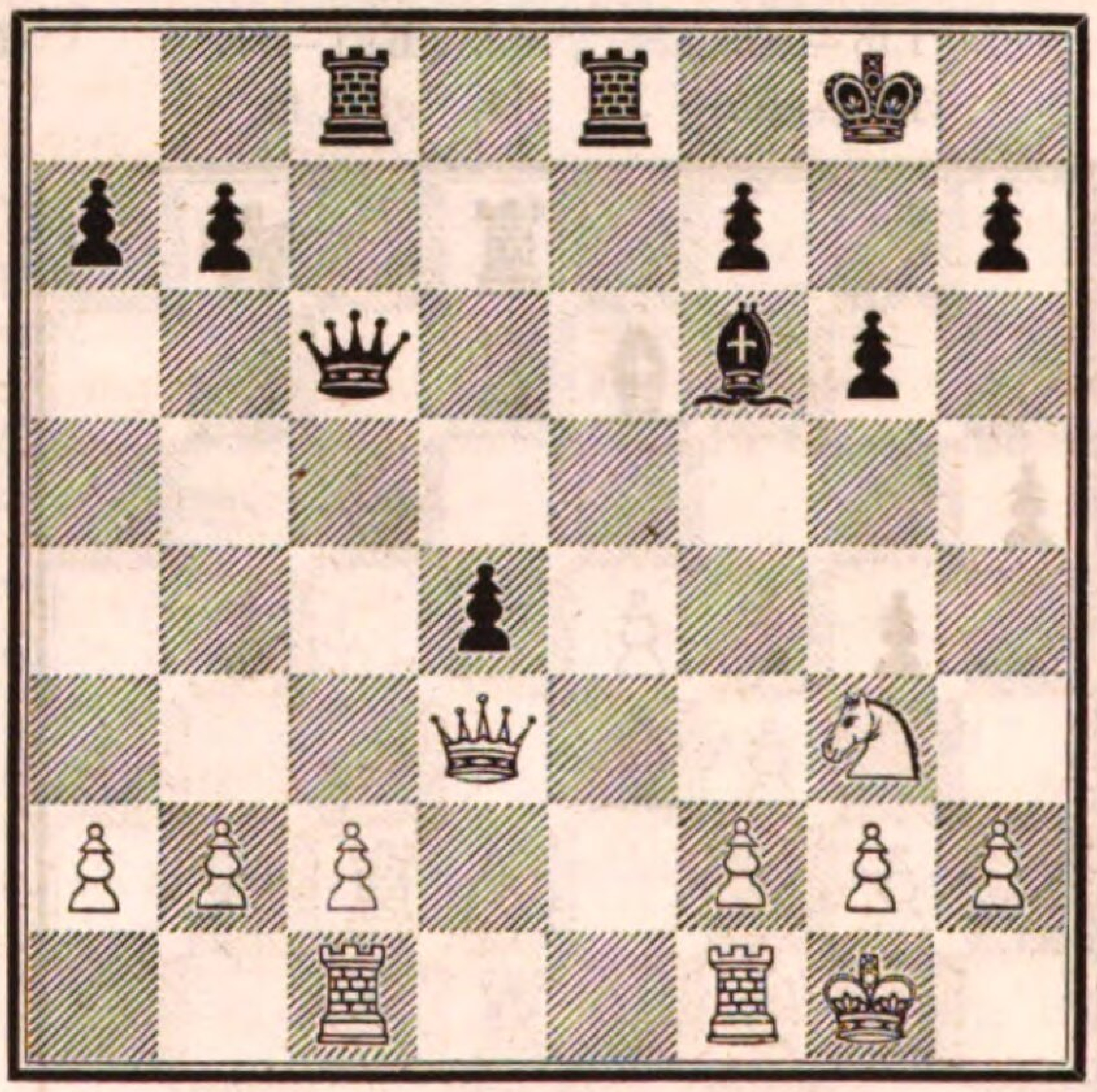
Weiss.	Schwarz.
6. Sb1—c3.	c7—c6.
7. 0—0.	0—0.
8. Lc4—d3.	d6—d5.

Schwarz beabsichtigt, sich durch das Vorrücken dieses Bauern aus seiner etwas gedrückten Lage zu befreien.

9. e4 n. d5.	c6 n. d5.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Lc1—g5.	Sb8—c6.
11.	Sd4—f5.	Lc8 n. f5.
12.	Ld3 n. f5.	d5—d4.
13.	Sc3—e2.	Dd8—d5.
14.	Se2—g3.	g7—g6.
15.	Lg5 n. f6.	Le7 n. f6.
16.	Lf5—e4.	Dd5—c5.
17.	Le4 n. c6.	Dc5 n. c6.
18.	Dd1—d3.	Ta8—c8.
19.	Ta1—c1.	Tf8—e8.

Ein sehr wichtiger Zug; es dürfte indessen schwer sein, nachzuweisen, wie Weiss ihn hätte verhindern sollen.



20.	Sg3—e2.	Dc6—c4.
21.	Se2—f4.	Dc4 n. d3.
22.	Sf4 n. d3.	Te8—e2.
23.	Sd3—b4.	

Die Bewegungen des Springers tragen zur Verschlechterung der weissen Position bei.

23.		a7—a5.
24.	Sb4—d5.	Lf6—g7.
25.	c2—c3.	Tc8—c5.
26.	Sd5—f4.	

Nicht nur um den Thurm anzugreifen, sondern auch, um den Bauer b2 zu decken.

26.		Te2—d2.
27.	Tc1—b1.	d4 n. c3.
28.	b2 n. c3.	Lg7 n. c3.
29.	Tb1 n. b7.	Lc3—e5.
30.	Sf4—h3.	Td2 n. a2.
31.	Sh3—g5.	

Ein Versehen.

31.		Le5 n. h2 †.

Weiss giebt nach einigen Zügen die Partie auf.

Fünfte Vertheidigung. Das Spiel des Petroff.

e2—e4. e7—e5.
Sg1—f3. **Sg8—f6.**

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sg8—f6.

Dieser Zug, der den Bauer e5 nicht vertheidigt, jedoch einen Gegenangriff auf den feindlichen Königsbauer richtet, ist in neuerer Zeit von dem Russischen Schachspieler Petroff einer genauen Untersuchung unterzogen worden. Das

Weiss.	Schwarz.

Resultat derselben ist, dass Schwarz bei einer richtigen Fortsetzung des Spiels von Seiten des Weissen eine etwas schlechtere Position, als dieser bekommt.

3. Sf3 n. e5.

Weiss kann das Spiel auch fortsetzen mit 3. d2—d4 oder Lf1—c4.

Ueber diese Spielarten siehe die Spiele von 4 bis 9.

3. Sf6 n. e4.

Ueber d7—d6 an dieser Stelle siehe das 3. Spiel.

4. Dd1—e2. Dd8—e7.

Zieht er statt dessen den Springer zurück, so gewinnt Weiss mit dem Abzugsschach Se5—c6 die schwarze Dame.

5. De2 n. e4. d7—d6.

6. d2—d4. f7—f6.

7. f2—f4. Sb8—d7.

Es handelt sich in dieser Stellung für Weiss darum, anstatt des eroberten Springers, der wieder aufgegeben werden muss, mindesten einen Bauer zu gewinnen. Hätte Schwarz jetzt, statt den Damen-Springer nach d7 heraus zu bringen, den Springer e5 genommen, so würde Weiss diesen Zweck erreicht haben durch:

7. d6 n. e5.
8. f4 n. e5. f6 n. e5.
9. De4 n. e5. De7 n. e5 †
10. d4 n. e5 und der Bauer e5 ist zu halten.

8. Sb1—c3. d6 n. e5.

Ueber f6 n. e5 siehe das 2. Spiel.

9. Sc3—d5. De7—d6 am besten.

10. d4 n. e5. f6 n. e5.

11. f4 n. c5. Dd6—c6.

Wenn der Springer den Bauer e5 nehmen würde, so ginge er durch Lc1—f4 verloren. Würde ihn aber die Dame nehmen, so tauscht Weiss die Damen und gewinnt dann mit Springer d5 n. c7 † den Damen-Thurm.

12. Lf1—b5. Dc6—g6.

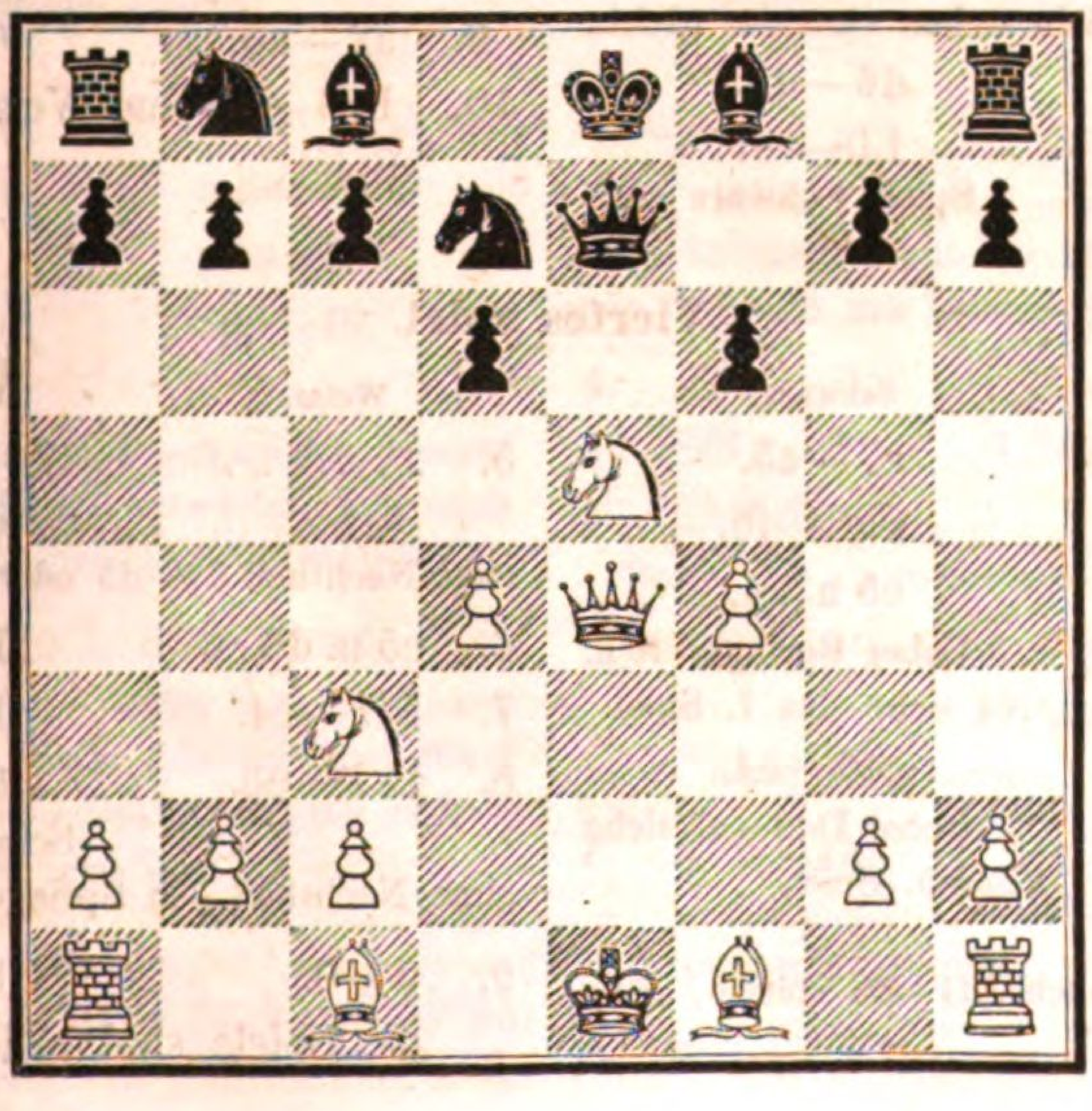
Nimmt Schwarz statt dieses Zuges den Läufer, so geht die Dame mit Sd5 n. c7 † verloren. Auf Dc6—c5 folgt b2—b4 und gewinnt die Dame.

13. De4 n. g6 † h7 n. g6.

14. Sd5 n. c7 † und gewinnt.

Zweites Spiel.

Stellung nach dem 8. Zuge des Weissen im ersten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
8.	f6 n. e5.
9. f4 n. e5.	d6 n. e5.
10. Sc3—d5.	Sd7—f6.

Ein Gegenangriff auf die feindliche Dame.

11. Lf1—b5†	c7—c6.
12. Sd5 n. f6†	g7 n. f6.

Auf De7 n. f6 folgt:

13. Th1—f1.	Df6—e6 oder a.
14. d4—d5 und gewinnt.	

a.

13.	Df6—d6.
14. d4 n. e5.	Dd6—c5.
15. Lb5—c4 und gewinnt.	
13. Lb5 n. c6†	Ke8—d8 am besten.
14. Lc1—d2.	a7—a5.

Besser als den Läufer zu nehmen.

15. 0—0—0.	b7 n. c6.
16. De4 n. c6.	Ta8—a6.

Zieht Schwarz:

16.	Lc8—b7, so folgt
17. Ld2 n. a5†	Ta8 n. a5.
18. d4 n. e5† und gewinnt.	
17. Ld2 n. a5†	Ta6 n. a5.
18. d4 n. e5†	Lc8—d7.
19. e5—e6.	Lf8—h6†
20. Kc1—b1.	Ta5—a7.
21. Td1 n. d7†	Ta7 n. d7.
22. e6 n. d7 und gewinnt.	

Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.
3. Sf3 n. e5.	d7—d6.

Dieser Zug ist besser, als der in den vorigen Spielen erörterte. Ueber Sb1—c3 s. 1. Partie.

4. Se5—f3 am besten.	Sf6 n. e4.
5. d2—d4.	

Auf Dame d1—e2 antwortet Schwarz Dd8—e7 und die Spiele stehen einander gleich.

5.	d6—d5.
6. Lf1—d3.	Lf8—e7.

Spielt Schwarz statt dessen c7—c5, so folgt 7. c2—c4. Auf 6. Lf8—d6 geschieht:

7. 0—0.	0—0.
8. c2—c4.	Lc8—e6.
9. Dd1—c2.	f7—f5.

10. Dc2—b3 und Weiss hat ein sehr gutes Spiel. (Siehe die 3. Partie.)

7. 0—0.	Sb8—c6.
8. c2—c4.	Lc8—e6.
9. a2—a3.	0—0.
10. Dd1—c2 und Weiss hat ein gutes Spiel.	

Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.

Ueber Springer f6 n. e4 siehe das 7. Spiel.

4. e4—e5.	Sf6—e4.

Ueber Dd8—e7 siehe das 5. Spiel.

5. Sf3 n. d4.	

Weiss könnte auch Lf1—d3 spielen, siehe das 6. Spiel.

5.	d7—d6 am besten.

Schwarz kann auch ohne Nachtheil d7—d5 oder Lf8—c5 ziehen.

6. e5 n. d6.	Lf8 n. d6.
7. Lf1—c4.	Ld6—c5.
8. Lc1—e3.	0—0.

Schwarz könnte auch ohne Nachtheil den Springer nehmen.

9. 0—0.	Sb8—d7 und die Spiele sind gleich.

Fünftes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	e4—e5.	Dd8—e7.
5.	Dd1—e2.	Sf6—d5.
6.	Sf3 n. d4.	d7—d6.
7.	e5 n. d6.	De7 n. c2 †
8.	Lf1 n. e2.	Lf8 n. d6.
9.	0—0.	0—0.
10.	c2—c4.	Sd5—f4.
11.	Le2—f3.	c7—c6.
12.	Sb1—c3.	Sb8—d7.
13.	Sc3—e4.	Ld6—c7 und

die Spiele stehen gleich.

Sechstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	e4—e5.	Sf6—e4.
5.	Lf1—d3.	Se4—c5.
6.	Sf3 n. d4.	d7—d6.
7.	e5 n. d6.	Lf8 n. d6.
8.	0—0.	0—0 und die

Spiele sind gleich.

Siebentes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
3.	d2—d4.	Sf6 n. e4.
4.	Lf1—d3.	d7—d5.
5.	Sf3 n. e5.	Se4—d6.

Schwarz könnte auch f7—f5 ohne Nachtheil ziehen.

	Weiss.	Schwarz.
6.	c2—c4.	d5 n. c4.
7.	Se5 n. c4.	Lc8—e6.
8.	Sc4—e3.	Lf8—e7.
9.	0—0.	0—0.

Weiss hat eine etwas günstigere Stellung.

Achtes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
3.	Lf1—c4.	

Weiss kann auch Sb1—c3 spielen, worauf Schwarz mit Lf8—b4 antwortet, und nach wenigen Zügen ein gleiches Spiel herbeiführt.

3\. Sf6 n. e4.

Zöge Schwarz Sb8—c6, so antwortet Weiss Sf3—g5 und führt die Stellung des Zweispringer-Spiels herbei. Siehe das Zweispringer-Spiel.

4\. Dd1—e2.

Nimmt statt dessen Sf3—e5, so folgt d7—d5, und wenn Weiss dann den Läufer nach b3 zurückzieht, so bekommt Schwarz mit Dd8—g5 das bessere Spiel.

4\. d7—d5.

5\. Sf3 n. e5. Lf8—c5 am besten.

6\. d2—d3.

Besser als zu rochiren.

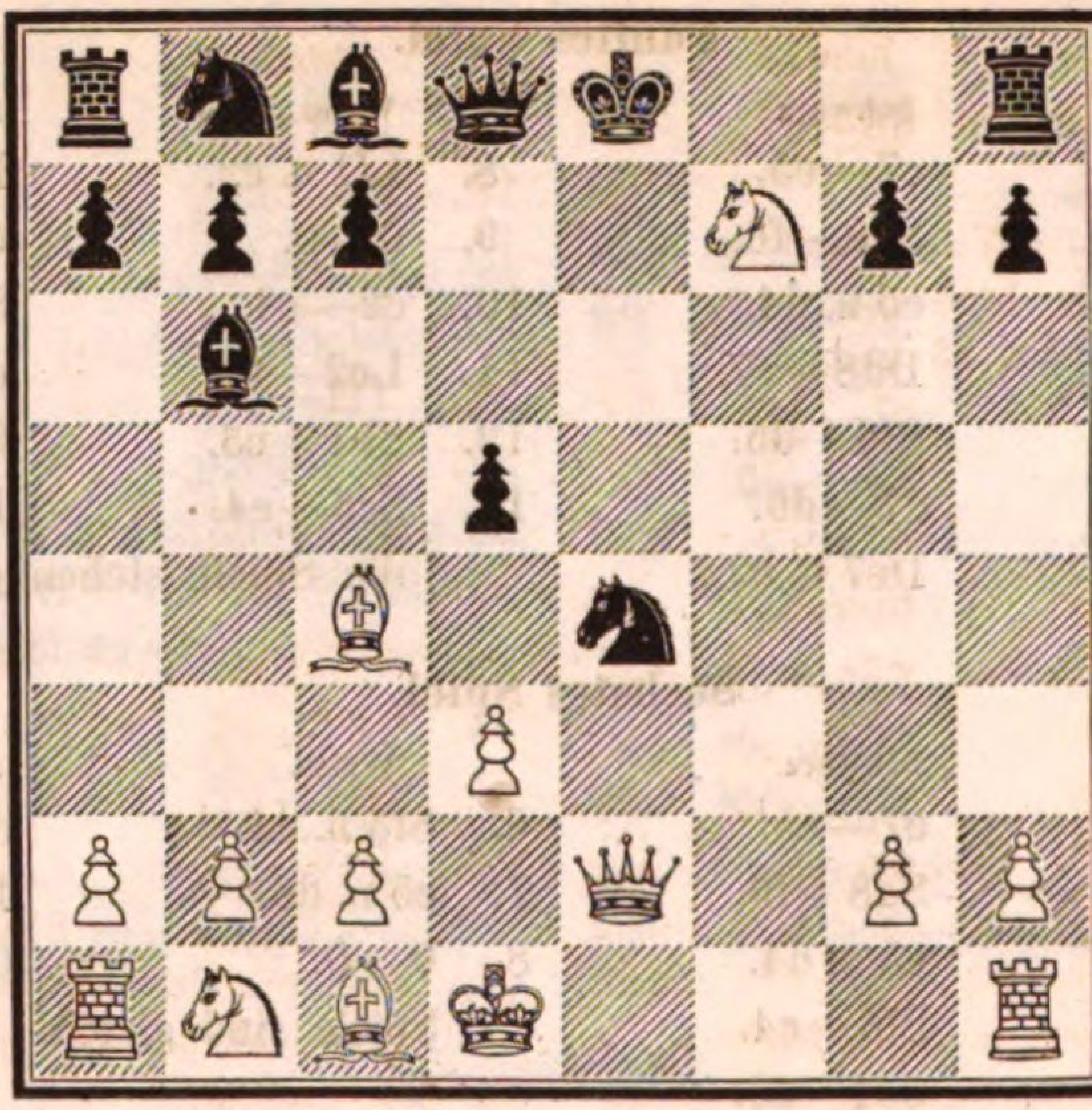
6\. Lc5 n. f2 †

Ueber d5 n. c4 giebt das 9. Spiel Aufschluss.

7\. Ke1—d1. Lf2—b6.

Schwarz konnte jetzt auch sehr gut rochiren.

8\. Se5 n. f7.



Weiss.	Schwarz.
8.	Lc8—g4.

Nimmt der schwarze König den Springer f7, so nimmt De2—e4 und gewinnt.

9. Sf7 n. d8.

Nähme De2—g4, so folgt Se4—f2†

Weiss.	Schwarz.
9.	Lg4 n. e2†
10. Kd1 n. e2.	Se4—f2.
11. Th1—f1.	d5 n. c4.
12. Sd8—e6.	c4 n. d3†
13. c2 n. d3.	Ke8—e7.
14. Se6 n. g7.	Th8—g8.
15. Sg7—f5†	Ke7—e6.
16. Lc1—e3.	Lb6 n. e3.
17. Sf5 n. e3.	Sf2—g4 und

Weiss hat einen Bauer mehr.

Neuntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.
3. Lf1—c4.	Sf6 n. e4.
4. Dd1—e2.	d7—d5.
5. Sf3 n. e5.	Lf8—c5.
6. d2—d3.	d5 n. c4.
7. d3 n. e4 am besten.	

Auf De2 n. e4 bekommt Schwarz mit der Rochade das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.
7.	Lc8—e6.

8. 0—0 und Weiss hat ein gutes Spiel.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

Anderssen. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.
3. Sf3 n. e5.	d7—d6.
4. Se5—f3.	Sf6 n. e4.
5. Sb1—c3.	

Mit diesem Zuge weicht das Spiel von den mitgetheilten Analysen, in denen hier d2—d4 geschicht, ab.

Weiss.	Schwarz.
5.	d6—d5.
6. Lf1—b5†	

Die Eröffnung, die Weiss wählt, ist nicht zu empfehlen. Er beabsichtigt jetzt den Springer über a4 nach b3 zu bringen.

6.	c7—c6.
7. Lb5—a4.	Lf8—c5.
8. 0—0.	0—0.
9. La4—b3.	Lc8—g4.
10. d2—d4.	Lc5—d6.
11. Dd1—d3.	Se4 n. c3.
12. b2 n. c3.	Dd8—f6.

Schwarz beabsichtigt auf f3 den Springer abzutauschen. Nimmt dann der Bauer, so folgt Df6—h4, nimmt aber die Dame, so tauscht Schwarz die Damen und hat eine vortheilhafte Bauernstellung.

13. Sf3—e1.	Lg4—f5.
14. Dd3—f3.	Df6—g6.
15. Lc1—f4.	Lf5—e4.
16. Df3—g3.	Ld6 n. f4.

Weiss.	Schwarz.
17. Dg3 n. f4.	Sb8—d7.
18. f2—f3.	Le4—f5.
19. c3—c4.	d5 n. c4.
20. Lb3 n. c4.	Lf5 n. c2.
21. Tf1—f2.	Lc2—f5.
22. g2—g4.	Lf5—e6.
23. Lc4—d3.	Dg6—f6.

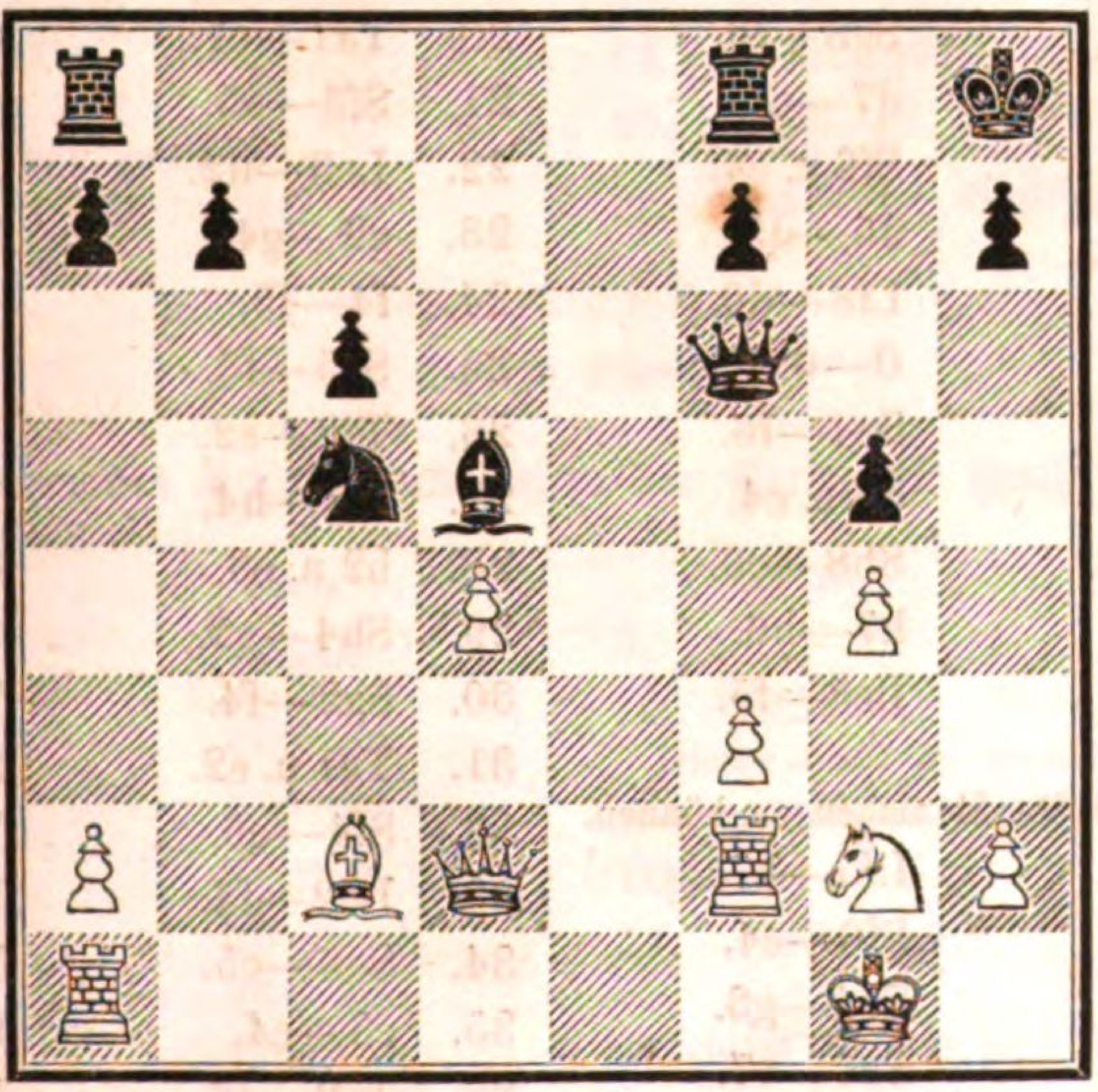
f7—f5 wäre jetzt nicht rathsam, weil Se1—g2 folgen würde.

24. Df4—e4.	g7—g6.
25. Se1—g2.	Le6—d5.
26. De4—f4.	g6—g5.

Schwarz will Weiss zum Abtausch drängen, und im Fall dies nicht geschieht, das Vordringen des Bauern h2—h4 vereiteln.

27. Df4—d2.	Kg8—h8.
28. Ld3—c2.	Sd7—c5.

Schwarz will diesen Springer über e6 nach f4 führen. Der Bauer f3 ist jetzt nicht zu nehmen.



29. h2—h4.	Sc5—e6.

Nimmt g5—h4, so geschieht g4—g5 und später nimmt Sg2—h4.

30. Ta1—d1.	g5 n. h4.
31. Dd2—d3.	Df6—g7.
32. Sg2 n. h4.	Se6—f4.
33. Dd3—f1.	Ld5—e6.

Um Sh4—f5 zu verhindern.

Weiss.	Schwarz.
34. Tf2—h2.	

Springer h4—f5 wäre hier der stärkere Zug gewesen.

34.	f7—f5.
35. Sh4—g2.	Sf4—g6.
36. Df1—d3.	

Um f5 n. g4 zu verhindern.

36.	Ta8—d8.
37. Dd3—e3.	Tf8—e8.
38. g4 n. f5.	Le6 n. f5.
39. Lc2—e4.	Lf5 n. e4.
40. f3 n. e4.	Sg6—e5.
41. Th2—h3.	Te8—g8.
42. De3—e2.	Td8—d6.
43. Td1—d2.	

Um den Springer nehmen zu können, was bis jetzt den Verlust der Partie nach sich gezogen hätte.

43.	Dg7—d7.
44. De2—h5.	Se5—g4.
45. Dh5—c5.	

Es droht Td6—h6.

45.	Td6—g6.
46. Dc5—c3.	Sg4—f6.
47. Th3—e3.	Dd7—g7.
48. Dc3—b2.	Sf6—h5.
49. Te3—h3.	Sh5—f4.
50. Th3—h2.	c6—c5.

Ein trefflicher Zug. Schwarz gewinnt nach dem Abtausch sämmtlicher Figuren, durch die bessere Stellung der Bauern das Spiel.

Zweite Partie.

Harrwitz. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.
3. Sf3 n. e5.	d7—d6.
4. Se5—f3.	Sf6 n. e4.
5. d2—d4.	d6—d5.
6. Lf1—d3.	Lf8—d6.
7. 0—0.	0—0.
8. c2—c4.	Se4—f6.
9. Sb1—c3.	d5 n. c4.
10. Ld3 n. c4.	Sb8—c6.
11. h2—h3.	h7—h6.
12. Lc1—e3.	Lc8—f5.
13. Sf3—h4.	

Um den Bauer f2—f4 ziehen zu können.

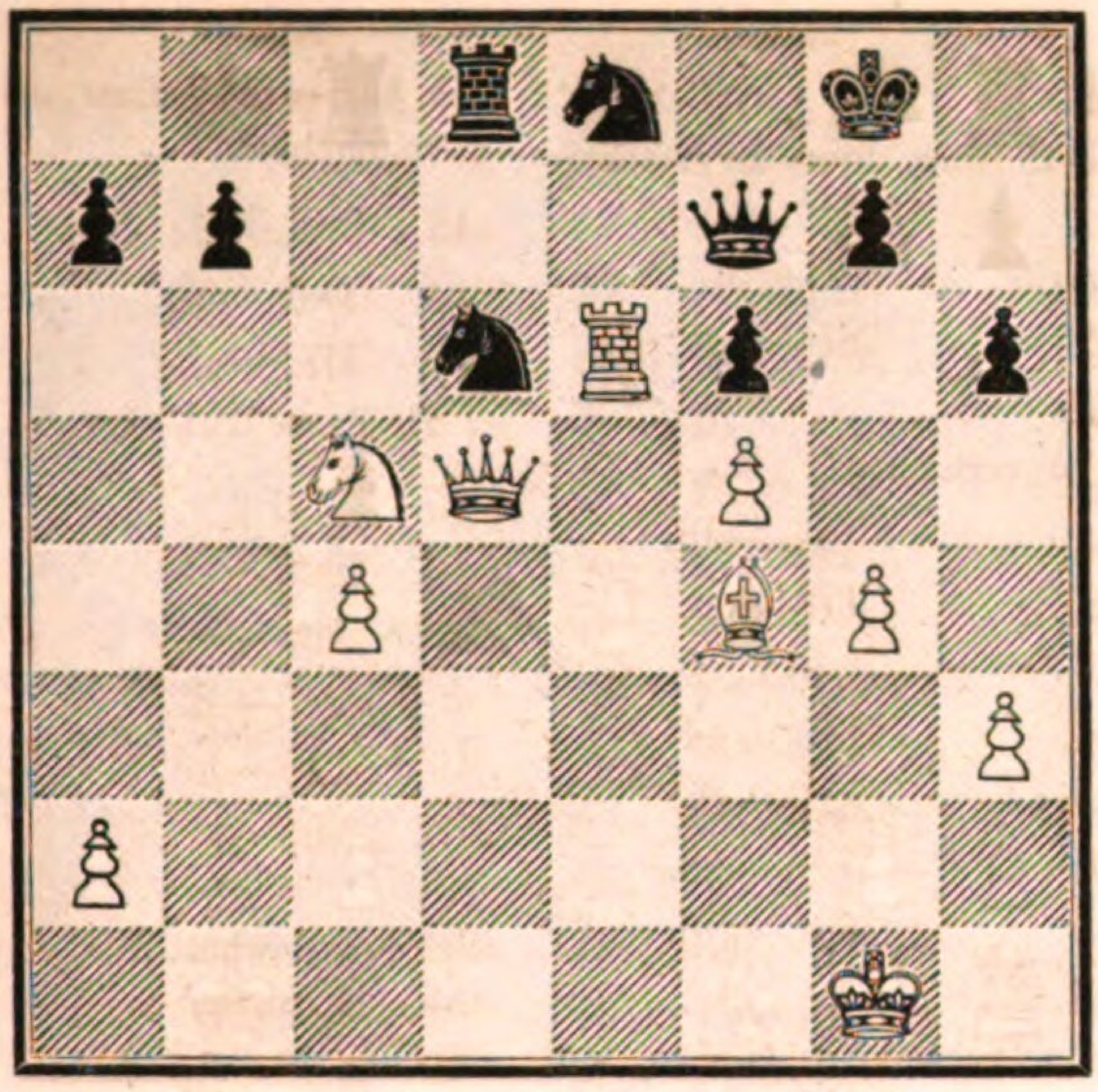
13.	Lf5—h7.
14. f2—f4.	Sf6—e4.
15. Sh4—f3.	Se4—g3.
16. Tf1—f2.	Sc6—e7.

Um diesen Springer nach f5 zu führen.

17. Dd1—d2.	Ld6—b4.

Um mit Sg3—e4 die Qualität zu gewinnen.

Weiss.	Schwarz.
18. Lc4—d3.	Lh7 n. d3.
19. Dd2 n. d3.	Se7—f5.
20. Ta1—e1.	c7—c6.
21. Sf3—e5.	Sf5—d6.
22. Le3—d2.	Sg3—f5.
23. g2—g4.	Sf5—e7.
24. f4—f5.	f7—f6.
25. Se5—f3.	Dd8—d7.
26. Tf2—e2.	Ta8—e8.
27. Sf3—h4.	Lb4 n. c3.
28. b2 n. c3.	Sd6—b5.
29. Sh4—g2.	Se7—c8.
30. Sg2—f4.	Te8 n. e2.
31. Te1 n. e2.	Sc8—d6.
32. Sf4—e6.	Tf8—c8.
33. Ld2—f4.	Sd6—e8.
34. Se6—c5.	Dd7—f7.
35. c3—c4.	Sb5—d6.
36. Te2—e6.	Tc8—d8.
37. d4—d5.	c6 n. d5.
38. Dd3 n. d5.	



Weiss.	Schwarz.
38.	b7—b6.

Auf Se8—c7 würde Weiss gezogen haben:

38.	Se8—c7.
39. Te6 n. d6.	Sc7 n. d5.
40. Td6 n. d8†	Kg8—h7.
41. c4 n. d5.	Df7—e7.
42. Sc5—e6 und gewinnt.	

Weiss.	Schwarz.
39. Lf4 n. d6.	b6 n. c5.
40. Dd5 n. c5.	Se8 n. d6.
41. Te6 n. d6.	Td8 n. d6.
42. Dc5 n. d6.	Df7 n. c4.
43. Dd6—b8†	Kg8—h7.
44. Db8 n. a7.	Dc4—c1†
45. Kg1—g2.	Dc1—c6† und

das Spiel bleibt unentschieden.

Dritte Partie.

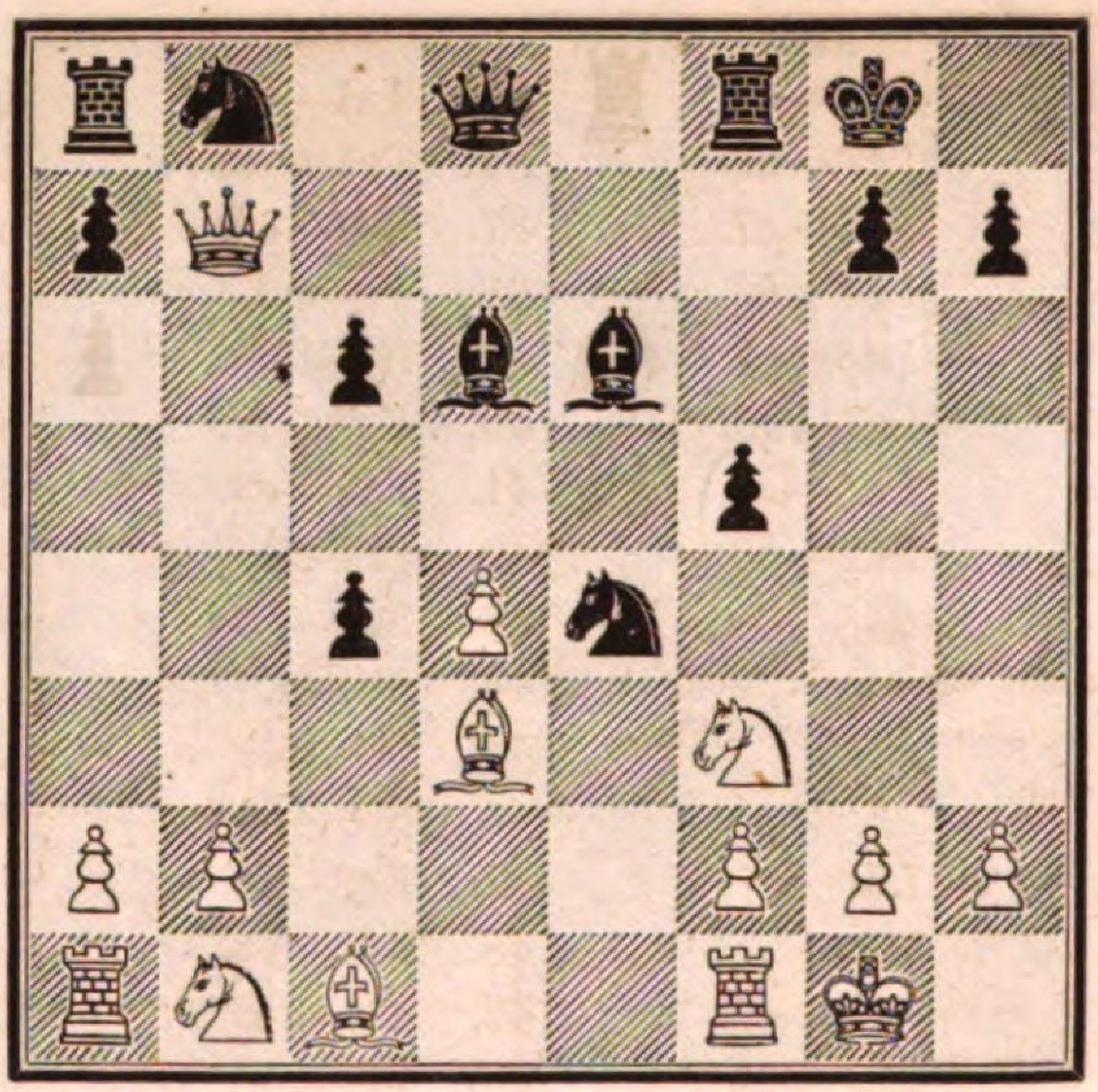
Zwischen den Schach-Gesellschaften von Paris und Pesth gespielt.

Pesth. Weiss.	Paris. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.
3. Sf3 n. e5.	d7—d6.
4. Se5—f3.	Sf6 n. e4.
5. d2—d4.	d6—d5.
6. Lf1—d3.	Lf8—d6.
7. 0—0.	0—0.
8. c2—c4.	Lc8—e6.
9. Dd1—c2.	f7—f5.
10. Dc2—b3.	

Dieser und der vorhergehende Zug sind von entscheidender Wichtigkeit.

Weiss.	Schwarz.
10.	d5 n. c4.
11. Db3 n. b7.	c7—c6.

Mit diesem Zuge beabsichtigt Schwarz im Falle die weisse Dame den Thurm nimmt, auf Eroberung derselben zu spielen. Der vorbereitende Zug wäre dann Dd8—c7.



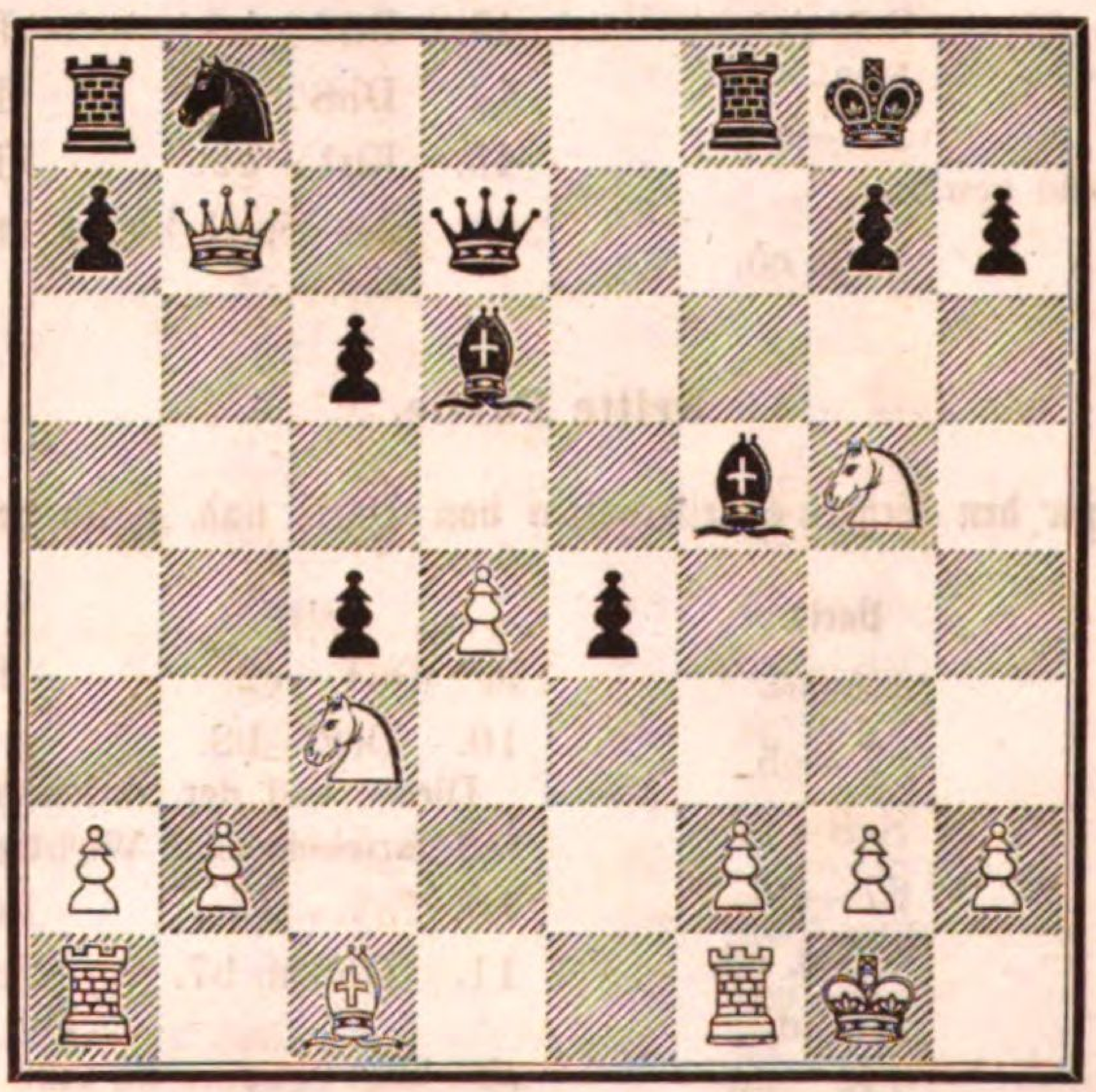
Weiss.	Schwarz.
12. Ld3 n. e4.	f5 n. e4.
13. Sf3—g5.	Le6—f5.

Auf Le6—d5 folgt 14) Sb1—c3 mit Vortheil.

Weiss.	Schwarz.
14. Sb1—c3.	

Nähme Weiss jetzt den Thurm, so erobert Schwarz in 2 Zügen die Dame.

14.	Dd8—d7.



15. Db7 n. d7.	

Auf 15) Db7 n. a8 würde Sb8—a6 folgen.

15.	Sb8 n. d7.
16. Sg5 n. e4.	Ld6—c7.
17. Tf1—e1.	Ta8—b8.
18. Te1—e2.	Sd7—b6.
19. Se4—c5.	Lc7—d6.

	Weiss.	Schwarz.
20.	Sc5—e4.	Ld6—c7.
21.	Se4—c5.	Lc7—d6.
22.	Sc5—e4.	Ld6—c7.
23.	Se4—c5.	Lc7—d6.
24.	Sc5—e4.	Ld6—c7.
25.	Se4—c5.	Lc7—d6.
26.	Sc5—e4.	Ld6—c7.
27.	Se4—c5.	Lc7—d6.

Die Züge wurden, so oft, wie hier mitgetheilt, wiederholt. Schwarz bietet mit Recht, da seine Stellung schlechter ist, die Remise an.

	Weiss.	Schwarz.
28.	Te2—e3.	Ld6—c7.
29.	Sc5—e6.	Tf8—f7.
30.	Se6 n. c7.	Tf7 n. c7.
31.	Te3—e2	Lf5—d3.
32.	Lc1—f4.	Ld3 n. e2.
33.	Lf4 n. c7.	Tb8—e8.
34.	Lc7 n. b6.	a7 n. b6.
35.	Ta1—e1.	Le2—h5.
36.	Te1 n. e8†	Lh5 n. e8.
37.	Sc3—e4.	b6—b5.
38.	a2—a3.	Le8—g6.
39.	f2—f3.	Kg8—f7.
40.	Kg1—f2.	Kf7—e6.
41.	Kf2—e3.	h7—h6.
42.	g2—g4.	Ke6—d5.
43.	Se4—c3†	Kd5—d6.
44.	f3—f4.	Lg6—e8.
45.	f4—f5.	Le8—d7.
46.	Sc3—e4†	Kd6—e7.
47.	Ke3—f4.	Ld7—e8.
48.	Kf4—e5.	Le8—f7.
49.	h2—h4.	Lf7—d5.
50.	g4—g5.	h6 n. g5.
51.	h4 n. g5.	Ld5—g8.
52.	g5—g6.	

Paris giebt das Spiel auf.

Vierte Partie.

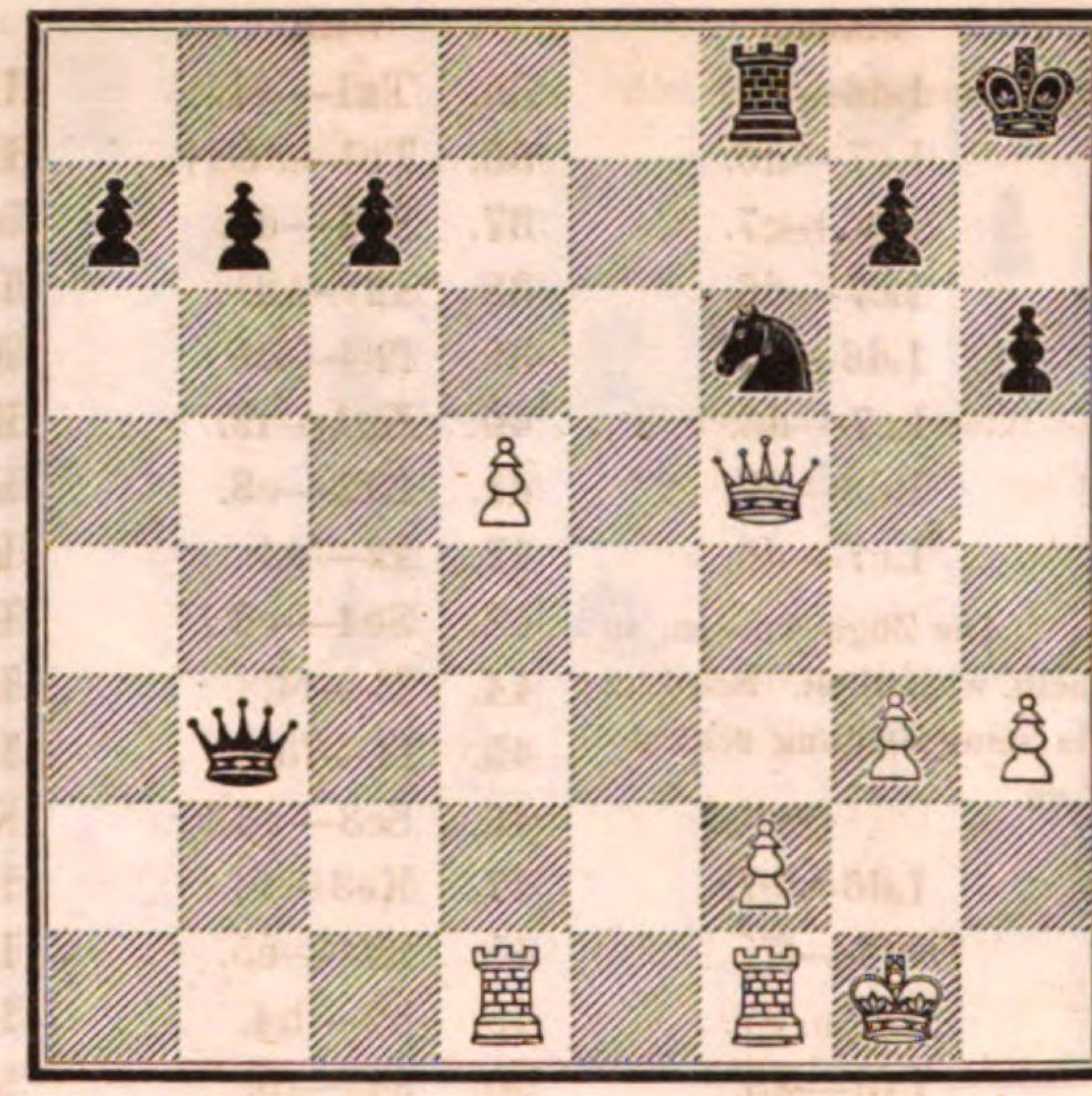
	Löwenthal. Weiss.	Morphy. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
3.	Sf3 n. e5.	d7—d6.
4.	Se5—f3.	Sf6 n. e4.
5.	d2—d4.	d6—d5.
6.	Lf1—d3.	Lf8—e7.
7.	0—0.	Sb8—c6.
8.	c2—c4.	Lc8—e6.
9.	c4 n. d5.	Le6 n. d5.
10.	Lc1—e3.	0—0.
11.	Sb1—c3.	f7—f5.
12.	Sc3 n. d5.	Dd8 n. d5.
13.	Ld3—c2.	Kg8—h8.
14.	Lc2—b3.	Dd5—d6.
15.	d4—d5.	Sc6—a5.
16.	Le3—d4.	Le7—f6.
17.	Tf1—e1.	Ta8—d8.
18.	Ld4 n. f6.	Se4 n. f6.
19.	Sf3—g5.	Sf6—g4.
20.	g2—g3.	Dd6—c5.
21.	Dd1—e2.	Sa5 n. b3.
22.	a2 n. b3.	Td8—e8.
23.	De2—f3.	Sg4—e5.
24.	Df3—h5.	h7—h6.
25.	Ta1—d1.	

Falsch wäre Sg5—e6 wegen Dc5 n. d5 nebst Se5—f3†.

	Weiss.	Schwarz.
25.		Dc5—c2.
26.	Sg5—e6.	Se5—g4.
27.	Te1—f1.	Dc2 n. b2.

Auf Tf8—g8 antwortet Weiss vortheilhaft 28) Td1—c1—n. c7.

	Weiss.	Schwarz.
28.	Se6 n. f8.	Te8 n. f8.
29.	h2—h3.	Sg4—f6.
30.	Dh5 n. f5.	Db2 n. b3.



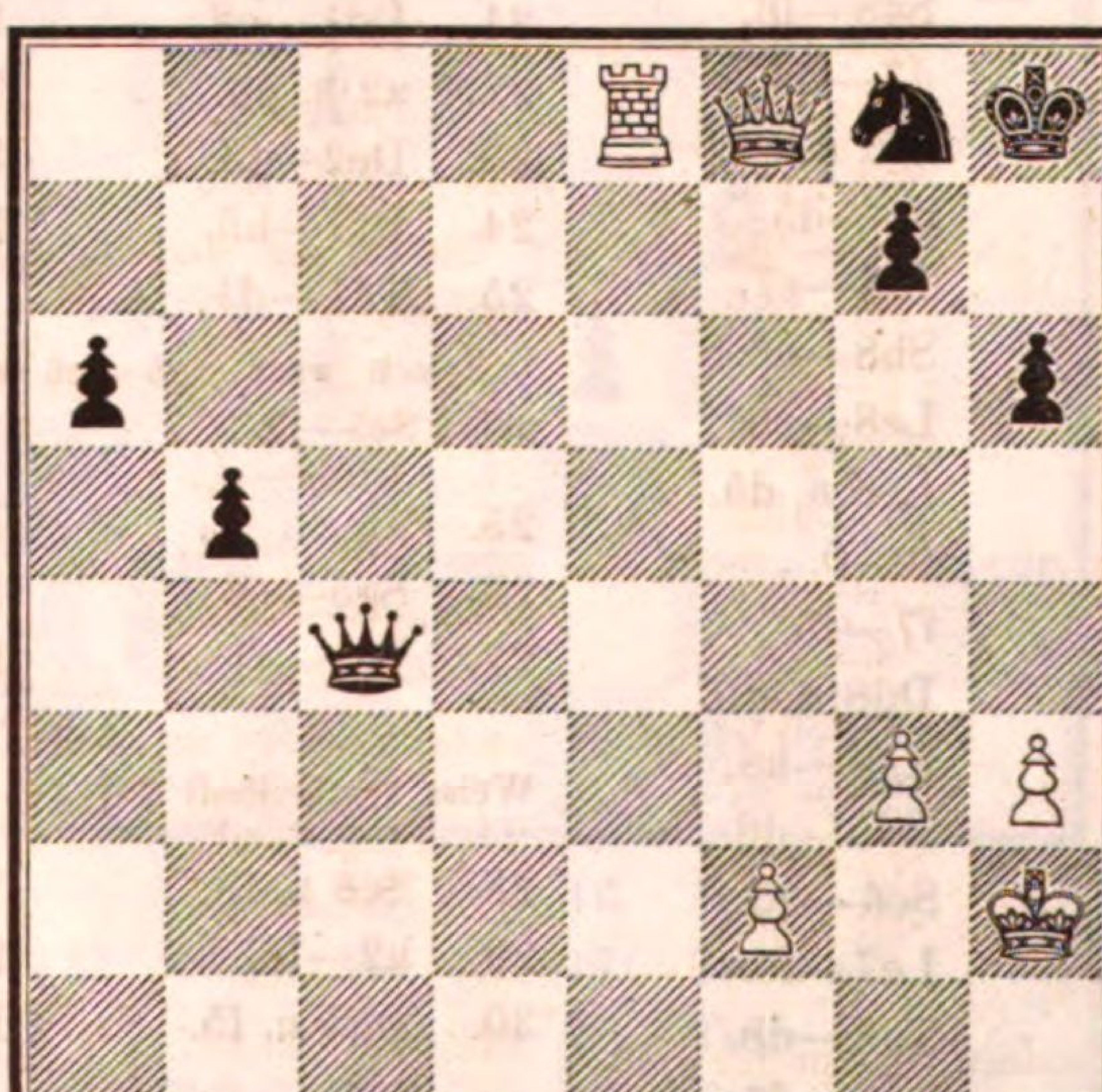
Weiss.		Schwarz.
31.	d5—d6.	c7 n. d6.
32.	Td1 n. d6.	Db3—f7.
33.	Td6—d2.	a7—a6.
34.	Tf1—e1.	b7—b5.
35.	Df5—c5.	Tf8—e8.
36.	Td2—e2.	Te8 n. e2.
37.	Te1 n. e2.	Df7—b3.

Weiss.		Schwarz.
38.	Dc5—f8 †	Sf6—g8.

Schwarz sucht sehr geschickt das Spiel unentschieden zu machen.

39.	Te2—e7.	Db3—d1 †
40.	Kg1—h2.	Dd1—d4.
41.	Te7—e8.	Dd4—c4.

Die Feinheit, mit der Weiss das Uebergewicht der Qualität zur



	Weiss.	Schwarz.

Eroberung der Bauern ausbeutet, ist sehr beachtenswerth.

	Weiss.	Schwarz.
42.	Te8—a8.	b5—b4.
43.	Ta8—a7.	Dc4—d4.
44.	Ta7 n. a6	

Der Gewinn dieses Bauern war durch die vorangegangenen Züge des Weissen erzwungen.

	Weiss.	Schwarz.
44.		b4—b3.
45.	Ta6—a8.	Dd4—d5.
46.	Ta8—a7.	Dd5—d4.
47.	Ta7—b7.	Dd4—c3.
48.	Df8—f7.	Kh8—h7.

Ginge b3—b2, so gewinnt Weiss mit Tb7—b8.

	Weiss.	Schwarz.
49.	Tb7 n. b3.	Dc3—e5.
50.	Tb3—b7.	h6—h5.
51.	Tb7—d7.	Sg8—h6.
52.	Df7—d5.	De5—f6.
53.	Dd5—d3†	Kh7—h8.
54.	Td7—d8†	Sh6—g8.
55.	Dd3—d4.	Df6—f3.
56.	Kh2—g1.	Kh8—h7.
57.	Dd4—d5.	Df3 n. d5.
58.	Td8 n. d5.	Sg8—f6.
59.	Td5—e5.	Kh7—g6.
60.	f2—f4.	Kg6—f7.
61.	Kg1—g2.	Kf7—g6.
62.	Kg2—f3.	Kg6—f7.
63.	Te5—a5.	Kf7—g6.
64.	Ta5—a6.	Kg6—f7.
65.	f4—f5.	Sf6—d5.
66.	g3—g4.	h5—g4.
67.	h3 n. g4.	Sd5—e7.
68.	Kf3—f4.	Se7—d5†
69.	Kf4—e5.	Sd5—f6.
70.	Ta6—a7†.	

Schwarz giebt das Spiel auf.

Fünfte Partie.

	Steinitz. Weiss.	Bird. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
3.	Lf1—c4.	Sf6 n. e4.
4.	Sb1—c3.	Se4—f6.
5.	Sf3 n. e5.	Lf8—b4.
6.	0—0.	Lb4 n. c3.
7.	b2 n. c3.	d7—d5.
8.	Lc4—b3.	0—0.
9.	d2—d4.	h7—h6.
10.	c3—c4.	c7—c6.
11.	f2—f4.	Sf6—e4.
12.	c4 n. d5.	c6 n. d5.
13.	c2—c4.	Sb8—c6.
14.	c4 n. d5.	Se4—c3.
15.	Dd1—d3.	Sc6 n. d4.
16.	Lb3—c4.	

Die Dame kann keinen der Springer, wegen Springer e2†, nehmen.

	Weiss.	Schwarz.
16.		Sd4—e2†
17.	Kg1—h1.	b7—b5.
18.	Lc4—b3.	Dd8—h4.
19.	Lc1—d2.	Lc8—f5.
20.	Dd3—e3.	

Die Dame darf den Läufer f5 nicht nehmen.

	Weiss.	Schwarz.
20.		Ta8—c8.
21.	Lb3—d1.	Sc3 n. d1.
22.	Ta1 n. d1.	Lf5—g4.
23.	d5—d6.	Tc8—c4.

Um diesen Thurm demnächst nach e4 zu spielen.

	Weiss.	Schwarz.
24.	Ld2—e1.	Dh4—h5.
25.	Se5 n. c4.	b5 n. c4.
26.	d6—d7.	Se2—g3†
27.	Le1 n. g3.	Lg4 n. d1.
28.	De3—d2 und gewinnt.	

Sechste Partie.

	Löwenthal. Weiss.	Morphy. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
3.	Sf3 n. e5.	d7—d6.
4.	Se5—f3.	Sf6 n. e4.
5.	d2—d4.	d6—d5.
6.	Lf1—d3.	Lf8—e7.
7.	0—0.	Sb8—c6.
8.	Tf1—e1.	f7—f5.
9.	c2—c4.	Lc8—e6.
10.	c4 n. d5.	Le6 n. d5.
11.	Sb1—c3.	Se4 n. c3.
12.	b2 n. c3.	0—0.
13.	Lc1—f4.	Le7—d6.
14.	Lf4 n. d6.	Dd8 n. d6.
15.	Sf3—e5.	Ta8—e8.
16.	c3—c4.	

Stärker wäre vielleicht f2—f4.

16.		Ld5—e6.
17.	Se5 n. c6.	b7 n. c6.
18.	Ld3—f1.	Le6—f7.
19.	Dd1—d2.	

Zur Deckung von d4.

	Weiss.	Schwarz.
19.		Te8 n. e1.
20.	Ta1 n. e1.	Tf8—d8.
21.	Dd2—a5.	

Auf Te1—d1 folgt c6—c5, und auf d4—d5, c7—c6.

21.		Dd6 n. d4.

Weiss giebt den unhaltbaren Bauer d4 auf, um dafür a7 u. b7 anzugreifen.

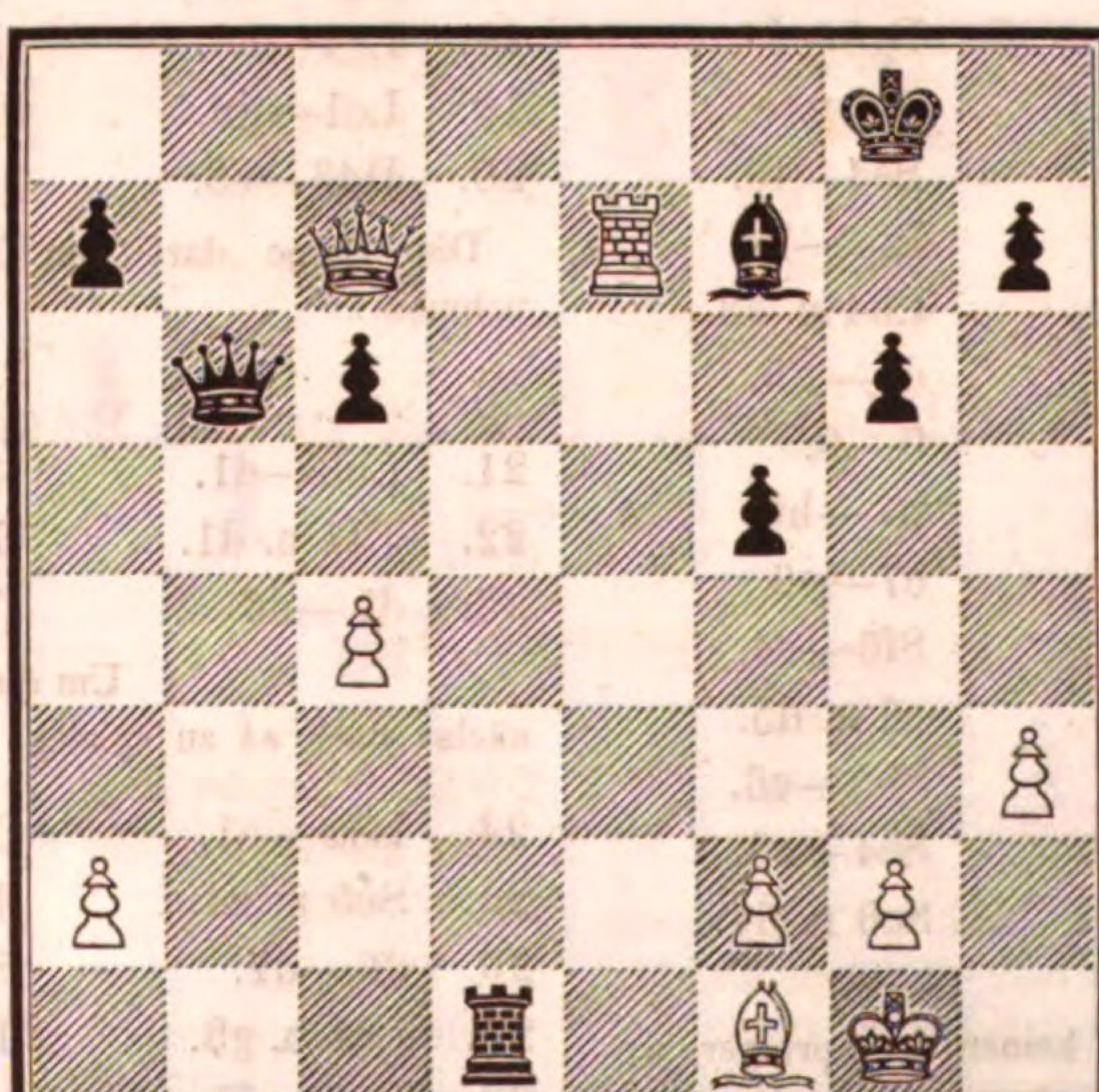
22.	Da5 n. c7.	Dd4—b6.
23.	Dc7—f4.	g7—g6.
24.	h2—h3.	Db6—b2.
25.	Df4—c7.	Db2—b6.
26.	Te1—e7.	Td8—d1.
27.	Dc7—c8 †	Td1—d8.
28.	Dc8—c7.	Td8—d1.

Schwarz spielt auf Remis.

29.	Dc7—e5.	

Um De5—f6 zu ziehen. Wenn Weiss 29) Te7 n. f7 spielt, so gewinnt Schwarz mit

29. Td1 n. f1 † und
30. Db6—b1 †.



Weiss.		Schwarz.
29.		Db6—b1.
30.	De5—e2.	Kg8—f8.
31.	Te7—e5.	

Auf Te7 n. a7 folgt Td1—e1 und gewinnt.

Weiss.		Schwarz.
31.		f5—f4.
32.	f2—f3.	Db1—c1.
33.	h3—h4.	h7—h6.
34.	c4—c5.	Kf8—g7.
35.	Te5—e4.	Dc1 n. c5 †
36.	Kg1—h2.	Dc5—c1.
37.	Kh2—g1.	Td1—d2.
38.	De2—a6.	Td2 n. a2.
39.	Da6—d3.	Ta2—d2.
40.	Dd3—a6.	Td2—d1.
41.	g2—g3.	f4 n. g3.
42.	Kg1—g2.	Dc1—c5.
43.	Kg2 n. g3.	Dc5—g1 †
44.	Lf1—g2.	Td1—d2.
45.	Da6—f1.	Dg1 n. f1.
46.	Lg2 n. f1.	Kg7 n. f6.
47.	Lf1—c4.	Lf7 n. c4.
48.	Te4 n. c4.	Td2—d6.
49.	Kg3—f4.	Td6—e6.
50.	Tc4—d4.	Kf6—e7.
51.	Td4—a4.	Ke7—d6.
52.	Ta4 n. a7.	c6—c5.
53.	Ta7—a1.	c5—c4.
54.	h4—h5.	g6 n. h5.
55.	Kf4—f5.	Te6—e3.
56.	Kf5—f4.	Te3—e8.
57.	Ta1—a6 †	Kd6—d5.
58.	Ta6 n. h6.	c4—c3.
59.	Th6 n. h5 †	Kd5—d4.
60.	Th5—h7.	Te8—c8.
61.	Th7—d7 †	Kd4—c4.
62.	Kf4—e3.	Tc8—e8 †
63.	Ke3—f2.	

Durch Ke3—f4 würde sich Weiss das Remis sichern.

Weiss.		Schwarz.
63.		c3—c2.
64.	Td7—c7 †	Kc4—d3.
65.	Tc7—d7 †	Kd3—c3.
66.	Td7—c7 †	Kc3—d2.
67.	Tc7—d7 †	Kd2—c1.
68.	Td7—b7.	Te8—e5.
69.	f3—f4.	Te5—e4.
70.	Kf2—f3.	Te4—c4.
71.	Tb7—h7.	Kc1—d2.
72.	Th7—h1.	c2—c1 D.
73.	Th1 n. c1.	Tc4 n. c1.
74.	Kf3—e4.	Tc1—e1 †
75.	Ke4—d4.	Kd2—e2.
76.	f4—f5.	Ke2—f3.
77.	Kd4—d5.	Kf3—f4.
78.	f5—f6.	Kf4—g5.
79.	f6—f7.	Te1—f1.
80.	Kd5—e6.	Kg5—g6.
	Aufgegeben.	

Sechste Vertheidigung. Gambit in der Rückhand.

e2—e4. e7—e5.
Sg1—f3. **f7—f5.**

Erstes Spiel.

Weiss.		Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	f7—f5.

Schwarz giebt diesen Bauer preis, um, im Falle er genommen wird, den Königsbauer einen Schritt zu stossen und sich so einen Gegenangriff zu verschaffen.

Die Erklärung des „Gambitzuges" findet man später genauer bei den Spielen des Königsgambit angegeben.

3. Sf3 n. e5.

Dies ist der beste Zug. Weiss kann jedoch auch mit Vortheil Lf1—c4 ziehen.

Weiss.	Schwarz.

(Siehe das Gambit in der Rückhand im Läuferspiel). Schlecht ist es, mit dem Königsbauer den f-Bauer zu nehmen.

3.	Dd8—f6 am besten.

Auf 3. Dd8—e7 folgt:

4. Dd1—h5†	g7—g6.
5. Se5 n. g6.	De7 n. e4†
6. Lf1—e2.	Sg8—f6.
7. Dh5—h3.	h7 n. g6.

Zieht Schwarz statt dessen Th8—g8, so antwortet Weiss d2—d3, und zieht sich nachher mit dem Springer nach f4 zurück.

8. Dh3 n. h8.	De4 n. g2.
9. Th1—f1.	Ke8—f7.
10. Dh8—h4 und Weiss hat die Qualität.	

Weiss.	Schwarz.
4. d2—d4.	d7—d6.

Das 5. Spiel behandelt 4) f5 n. e4.

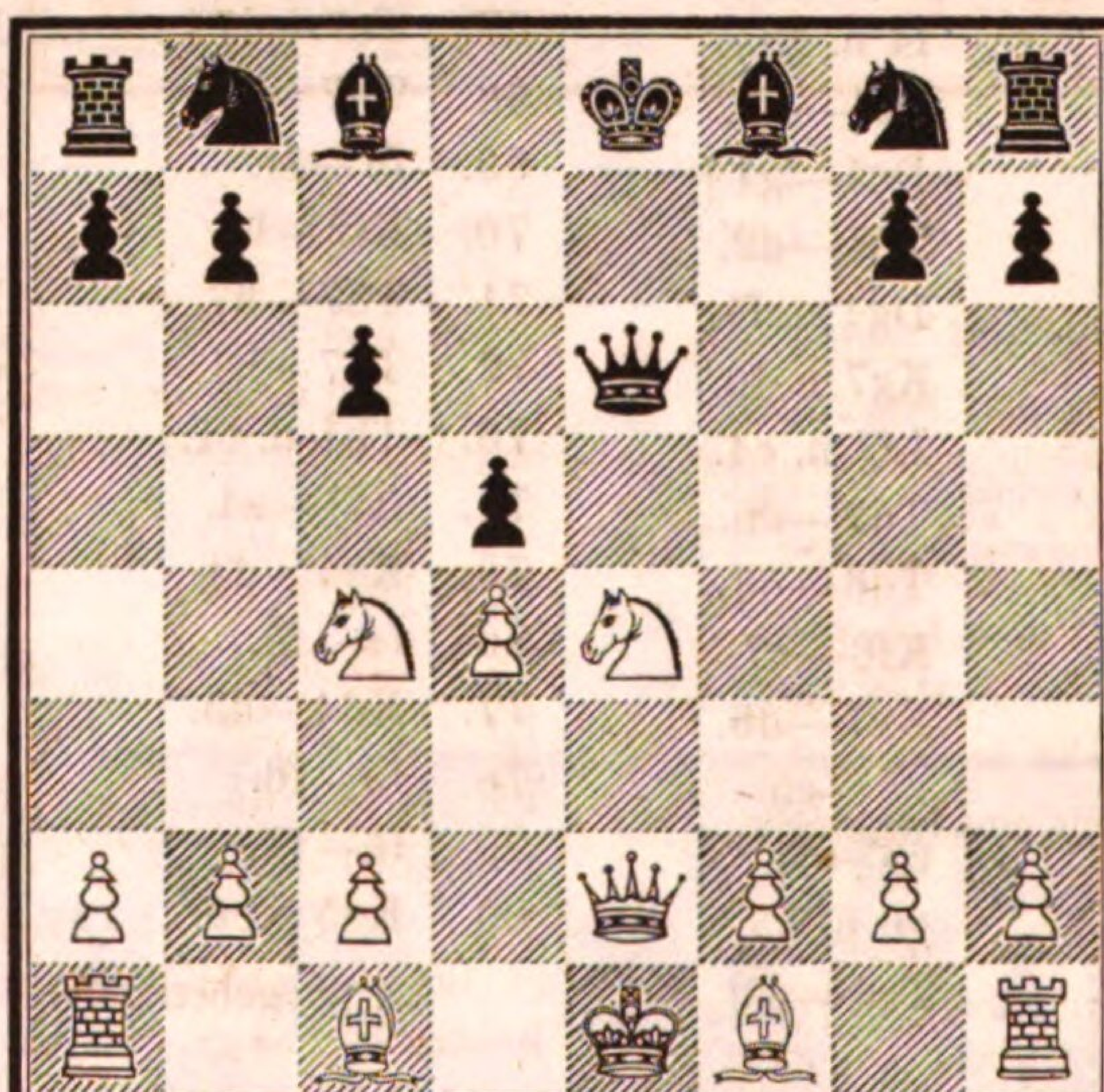
5. Se5—c4.	f5 n. e4.
6. Sb1—c3.	c7—c6.

Ueber andere Gegenzüge siehe das 2., 3. und 4. Spiel.

7. Sc3 n. e4.	Df6—e6.

Es scheint, als ob Weiss durch diesen Zug des Schwarzen einen Springer verliert. Dass dies jedoch irrthümlich ist, beweisen die folgenden Züge.

8. Dd1—e2.	d6—d5.



Weiss.	Schwarz.
9. Se4—d6†	Ke8—d7.

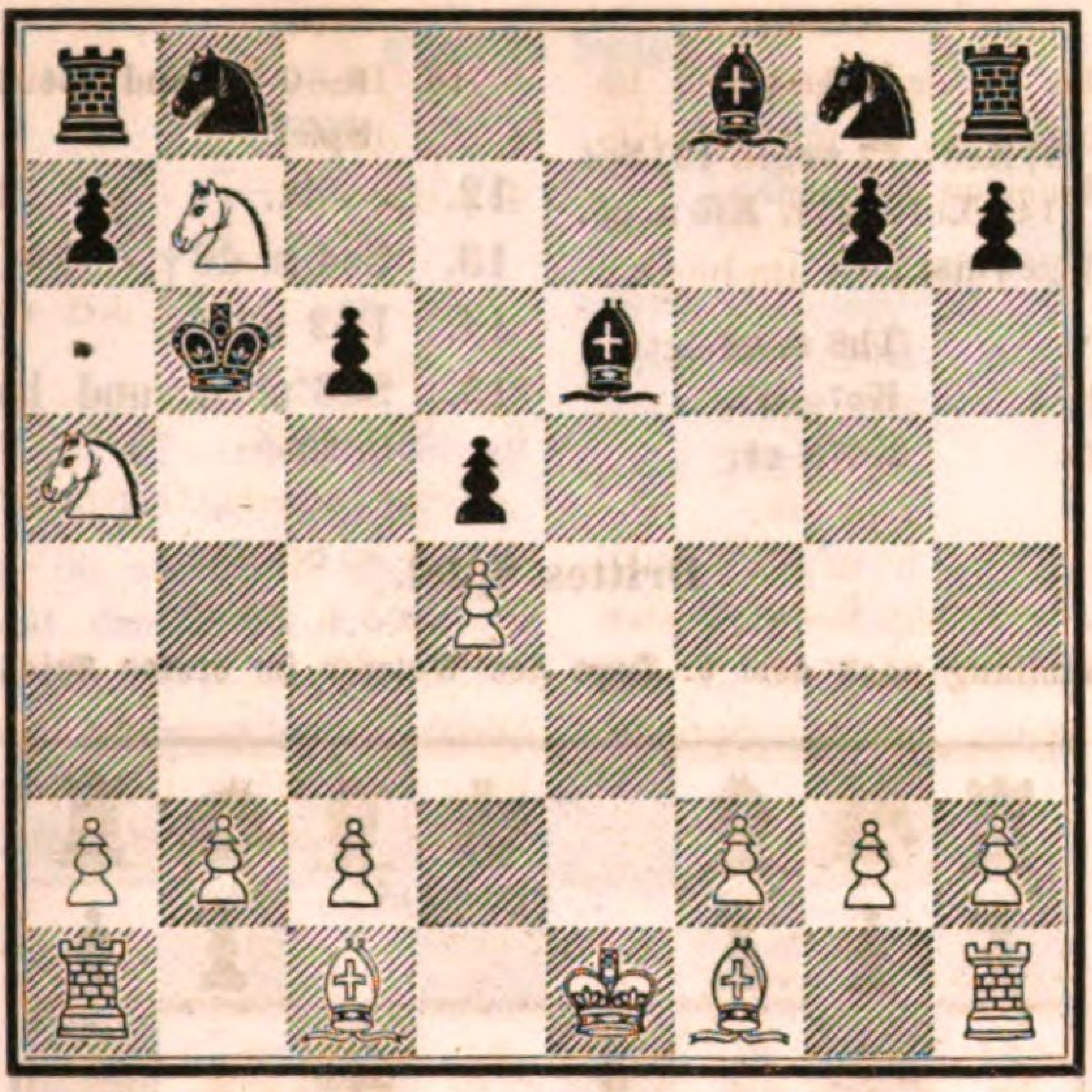
Ginge der König nach d8, so wird, wie folgt, gespielt:

9.	Ke8—d8.
10. Sd6 n. b7†	Kd8—c7 am besten.

Geht der König anders, so wird der gefährdete Springer mit Leichtigkeit gerettet.

11. De2 n. e6.	Lc8 n. e6.
12. Sc4—a5.	Kc7—b6.

Um mit Le6—c8 einen Springer zu erobern.



Weiss.	Schwarz.
13. Lc1—d2.	Sb8—d7.
14. b2—b4.	

Der Springer zieht sich später nach c5 zurück und Weiss hat das bessere Spiel. — Es ist ein sehr wesentlicher Unterschied, ob im 9. Zuge Se4 oder Sc4 auf d6† giebt. Nehmen wir an, es sei geschehen:

9. Sc4—d6†, so antwortet Schwarz Ke8—d8.

10. Lc1—g5† oder a. Kd8—c7

und Schwarz gewinnt einen Springer.

a.

10. Se4—g5.	De6 n. e2† am besten.
11. Lf1 n. e2.	Lf8 n. d6.
12. Sg5—f7†	Kd8—e7.

Weiss.	Schwarz.
13. Sf7 n. h8.	Lc8—e6.
14. Le2—d3.	Sg8—f6.
15. Sh8—g6.	h7 n. g6.

16. Ld3 n. g6 und Schwarz hat ein eben so starkes Spiel wie Weiss.

10. Sd6—f7.	d5 n. c4.
11. De2 n. e6†	Kd7 n. e6.
12. Lf1 n. c4†	Ke6—e7.
13. Sf7 n. h8.	Lc8—e6.
14. Lc4—d3.	Sg8—f6.
15. Lc1—g5.	Le6—g8.

Wenn Schwarz g7—g6 zieht, so giebt Weiss eine Figur für die Bauern h7 und g6, und hat ein gutes Spiel.

16. 0—0 und hat ein gutes Spiel.

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	f7—f5.
3. Sf3 n. e5.	Dd8—f6.
4. d2—d4.	d7—d6.
5. Se5—c4.	f5 n. e4.
6. Sb1—c3.	**Lc8—f5.**
7. g2—g4.	Lf5—g6.
8. Lf1—g2.	c7—c6.
9. Lg2 n. e4.	Lg6 n. e4.
10. Sc3 n. e4.	Df6—e6.
11. Dd1—e2.	d6—d5.
12. Sc4—d6†	

Es kann auch Se4 auf f6 Schach geben, dann folgt:

Weiss.	Schwarz.
12. Se4—f6†	Ke8—e7.

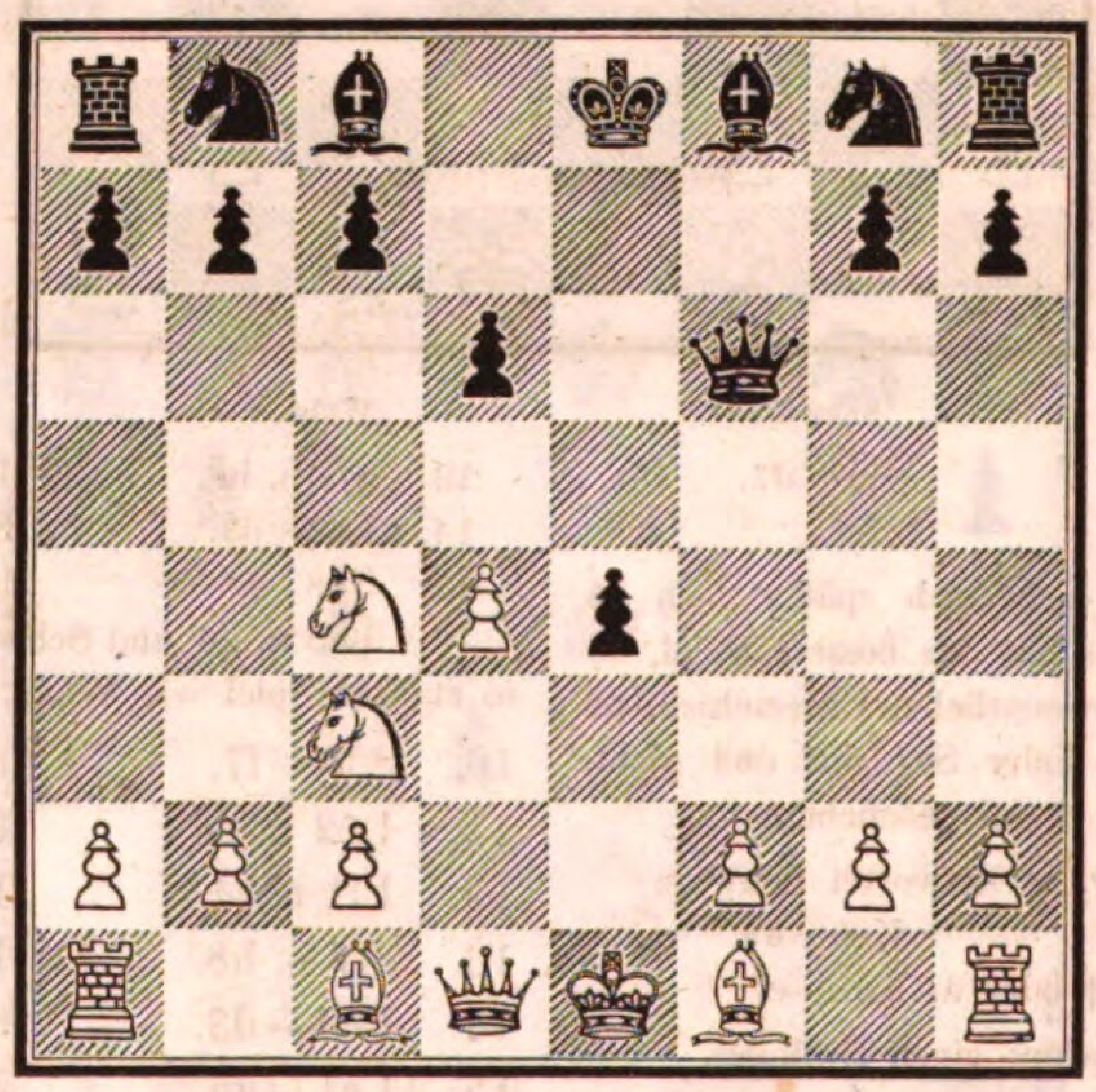
(Schlecht wäre 12) Ke8—f7 wegen 13) Sc4—e5†, Kf7 n. f6. 14) Lc1—g5†, Kf6 n. g5. 15) De2—f3 und gewinnt.)

13. Sf6 n. g8†	Th8 n. g8.
14. Lc1—g5†	Ke7—d7.
15. Sc4—e5†	Kd7—c8.

Weiss.	Schwarz.
16. 0—0—0 und hat ein etwas besseres Spiel.	
12.	Lf8 n. d6.
13. Se4 n. d6†	Ke8—e7.
14. De2 n. e6.	Ke7 n. e6.
15. Sd6 n. b7 und hat einen Bauer mehr.	

Drittes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Weissen im ersten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
6.	**Sg8—e7.**
7. d4—d5	Df6—g6.

Auf Lc8—f5 folgt g2—g4 und später Lf1—g2.

Weiss.	Schwarz.
8. Dd1—d4.	Lc8—f5.
9. Sc3—b5.	Sb8—a6.
10. Sb5 n. a7 und hat einen Bauer mehr.	

Viertes Spiel.

Siehe das letzte Diagramm.

Weiss.	Schwarz.
6.	**Df6—g6.**
7. f2—f3 am besten.	e4 n. f3.

Geschieht Sg8—f6 so folgt:

8. f3 n. e4.	Sf6 n. e4.
9. Dd1—e2.	Lc8—f5.
10. Sc4—d2 und gewinnt eine Figur.	

Weiss.	Schwarz.
8. Dd1 n. f3.	Sg8—f6.
9. Lf1—d3.	Dg6—g4.
10. Df3—e3†	Lf8—e7.
11. 0—0 und Weiss hat das bessere Spiel.	

Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	f7—f5.
3. Sf3 n. e5.	Dd8—f6.
4. d2—d4.	**f5 n. e4.**
5. Lf1—c4.	c7—c6 am besten.

In der Absicht, im Falle der Springer im nächsten Zuge nach f7 geht, mit d7—d5 den Läufer zurückzudrängen. Nimmt alsdann Sf7—h8, so nimmt Weiss zuförderst den Läufer c4 und gewinnt später den Springer h8.

Weiss.	Schwarz.
6. Lc4—f7 †	Ke8—e7.

Zöge Ke8—d8, so nimmt der Läufer f7 den Springer g8 und gewinnt, im Falle diesen der Thurm h8 wiedernimmt, mit Lc1—g5, und später Se5—f7 die Dame.

7. h2—h4.	h7—h6.
8. Dd1—h5.	Ke7—d6.
9. Lc1—g5.	h6 n. g5.
10. Dh5 n. h8 und muss gewinnen.	

Sechstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	f7—f5.
3. **Lf1—c4.**	f5 n. e4.

Ueber d7—d6 siehe das 7. Spiel.

4. Sf3 n. e5.	Dd8—g5.

In dieser und ähnlichen Stellungen ist es schlecht, mit dem Läufer c4 den Springer g8 zu nehmen, indem hierdurch der Angriff auf den Punkt f7 aufhört und die feindlichen Figuren Gelegenheit zur Entwickelung bekommen.

5. Se5—f7.	Dg5 n. g2.

Statt mit dem Springer nach f7 zu gehen, kann Weiss auch d2—d4 ziehen, nimmt dann die schwarze Dame den Bauern g2, so folgt Dd1—h5 † und später g5 † mit einem starken Spiel.

Weiss.	Schwarz.
6. Th1—f1.	d7—d5.
7. Sf7 n. h8.	

Wenn der Läufer den Bauer nehmen würde, so zeigen folgende Züge, wie Schwarz das bessere Spiel bekäme:

7. Lc4 n. d5.	Lc8—h3.
8. Dd1—e2.	Sg8—f6.
9. Ld5—c4 am besten.	Sb8—c6 und hat eine siegreiche Stellung.

7.	d5 n. c4.
8. Dd1—h5 †	g7—g6.
9. Dh5 n. h7.	Lc8—e6.
10. Dh7 n. g6 †	Dg2 n. g6.
11. Sh8 n. g6.	

Weiss hat jetzt die Qualität und einen Bauer vor.

Siebentes Spiel.

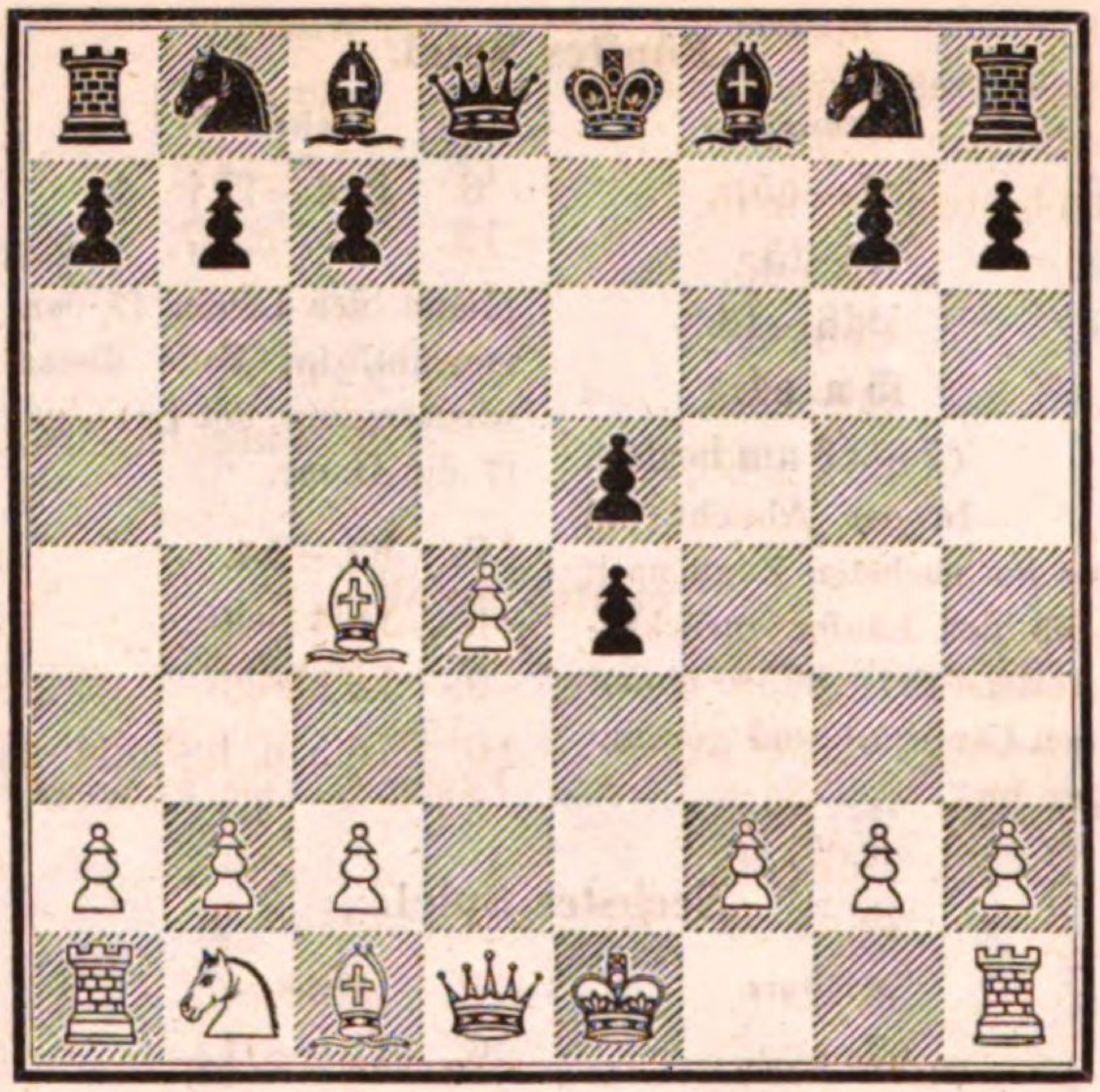
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	f7—f5.
3. Lf1—c4.	**d7—d6.**
4. d2—d4 am besten.	f5 n. e4.

Nimmt Schwarz den Damenbauer, so hat Weiss mit Sf3—g5 einen vorzüglichen Angriff.

5. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.

Nimmt Schwarz den Springer nicht, so hat Weiss eine vortreffliche Stellung.

Bayerische Staatsbibliothek München



Weiss.	Schwarz.
6. Dd1—h5†	Ke8—d7.

Ginge g7—g6, so gewinnt Weiss mit Dame h5 n. e5 den Thurm, und ginge der König nach e7, so setzt Weiss ihn in zwei Zügen matt.

Weiss.	Schwarz.
7. Dh5—f5†	Kd7—c6.
8. Df5 n. e5.	a7—a6

um das Matt, das in wenigen Zügen erzwungen würde, zu decken.

Weiss.	Schwarz.
9. d4—d5†	Kc6—b6.

Geht er nach c5, so setzt Weiss ihn in 4 Zügen matt.

Weiss.	Schwarz.
10. Lc1—e3†	Lf8—c5.

Auf c7—c5 folgt d5 n. c6† und dann gewinnt Weiss bald mit Sb1—c3.

Weiss.	Schwarz.
11. Le3 n. c5†	Kb6 n. c5.
12. b2—b4†	Kc5 n. b4.

Nimmt der König den Läufer, so sagt Weiss in 4 Zügen matt.

13. Sb1—d2 und gewinnt in wenigen Zügen.

Achtes Spiel.

In den vorigen Spielen wurde gezeigt, dass auf den Königs-Springerzug 2) Sg1—f3, f7—f5 eine unvortheilhafte Erwiderung ist. Das Spiel wurde im 3. Zuge fortgesetzt mit Sf3 n. e5 und auch mit Lf1—c4, in beiden Fällen zum Nachtheile des Schwarzen. In diesem Spiele soll gezeigt werden, dass Weiss ein so günstiges Resultat nicht erzielen würde, wenn im 3. Zuge der Bauer e4 den Bauer f5 nimmt, wie Schwarz dies beabsichtigt.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	f7—f5.
3. **e4 n. f5.**	d7—d6.

Dies ist der beste Zug, den der Schwarze um den Fehler des Weissen zu benutzen, machen kann. Indessen kann Schwarz auch ohne Nachtheil 3) Dd8—f6 ziehen. Siehe das 9. Spiel.

Weiss.	Schwarz.
4. d2—d4.	e5—e4.

Besser als den d-Bauer zu nehmen, den der Springer wiedernehmen

Weiss.	Schwarz.
würde, während gleichzeitig die Dame auf h5† zu geben droht.	
5. Sf3—g5 am besten.	Lc8 n. f5.
6. Dd1—e2.	d6—d5.
7. De2—b5†	Sb8—c6.
8. Db5 n. b7.	Sc6 n. d4.
9. Lf1—b5†	Sd4 n. b5.
10. Db7 n. b5†	Dd8—d7.
11. Db5—b7.	Ta8—c8.
12. Db7 n. a7.	h7—h6.
13. Sg5—h3.	Lf5 n. h3.
14. g2 n. h3.	Dd7 n. h3 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

Neuntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	f7—f5.
3. e4 n. f5.	**Dd8—f6.**
4. Dd1—e2.	Sb8—c6.
5. d2—d4.	d7—d6.
6. d4 n. e5.	d6 n. e5.
7. Lc1—f4.	Lf8—d6.
8. g2—g4.	Sg8—e7.
9. Lf4—g5.	Df6—f7.
10. h2—h3.	

Um, im Falle h7—h5 geschieht, mit dem Läufer f1 nach g2 zu gehen.

Weiss.	Schwarz.
10.	h7—h5.
11. Lf1—g2.	h5 n. g4.
12. h3 n. g4.	Th8 n. h1†
13. Lg2 n. h1.	g7—g6.

Schwarz macht diesen Zug, um dem Läufer c8 eine Angriffslinie auf den Bauern g4 zu eröffnen. Dieser Zug und einige vorhergegangene kehren in den Gambit-Spielen häufig wieder.



Weiss.	Schwarz.
14. Lg5 n. e7.	

Wenn Weiss f5—f6 zöge, so geht der Springer e7 nach g8 und erobert den Bauer f6 mit der bessern Stellung.

Weiss.	Schwarz.
14.	Df7 n. e7.
15. f5 n. g6.	Lc8 n. g4. und

Schwarz hat das bessere Spiel.

Siebente Vertheidigung.

e2—e4. e7—e5.
Sg1—f3. **d7—d5.**

Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	**d7—d5.**

Diese Vertheidigung gehört zwar nicht zu den besten, sie bringt jedoch auch Schwarz bei fortgesetztem richtigen Spiel in keinen erheblichen Nachtheil. Das zweite Spiel zeigt, dass es für Weiss unvortheilhaft ist im 3. Zuge mit dem Königsspringer den e-Bauer zu nehmen.

3. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.

Besser als e5—e4. Es würde dann folgen:

3.	e5—e4.
4. Dd1—e2.	Dd8—e7.
5. Sf3—d4.	Sg8—f6.
6. Sb1—c3.	De7—e5.
7. Sd4—f3.	De5—e7.
8. Sf3—g5.	Lc8—g4.
9. De2—b5†	und hat das bessere Spiel.

4. Sb1—c3.	Dd5—e6.
5. Lf1—b5†	Lc8—d7.

Ginge c7—c6, so zieht sich der Läufer nach a4 zurück, um später auf b3 die schwarze Dame anzugreifen.

6. 0—0.	Ld7 n. b5.

Dieser Zug compromittirt das schwarze Spiel.

7. Sc3 n. b5.	Lf8—d6.
8. Tf1—e1.	f7—f6.
9. d2—d4.	a7—a6.
10. d4 n. e5.	f6 n. e5.
11. Sf3 n. e5 und gewinnt.	

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	d7—d5.
3. **Sf3 n. e5.**	Dd8—e7 am besten.

Nimmt Schwarz 3) d5—e4, so folgt:

4. Lf1—c4.	Dd8—g5 am besten.
5. d2—d4.	Dg5 n. g2.
6. Th1—f1.	Lc8—e6 am besten.
7. d4—d5.	Le6—h3.
8. Lc1—f4.	Die Spiele stehen gleich.

4. d2—d4.	f7—f6.
5. Se5—g4.	Lc8 n. g4.
6. Dd1 n. g4.	De7 n. e4†
7. Dg4 n. e4.	d5 n. e4.

Die Spiele sind gleich.

Gespielte Partien.

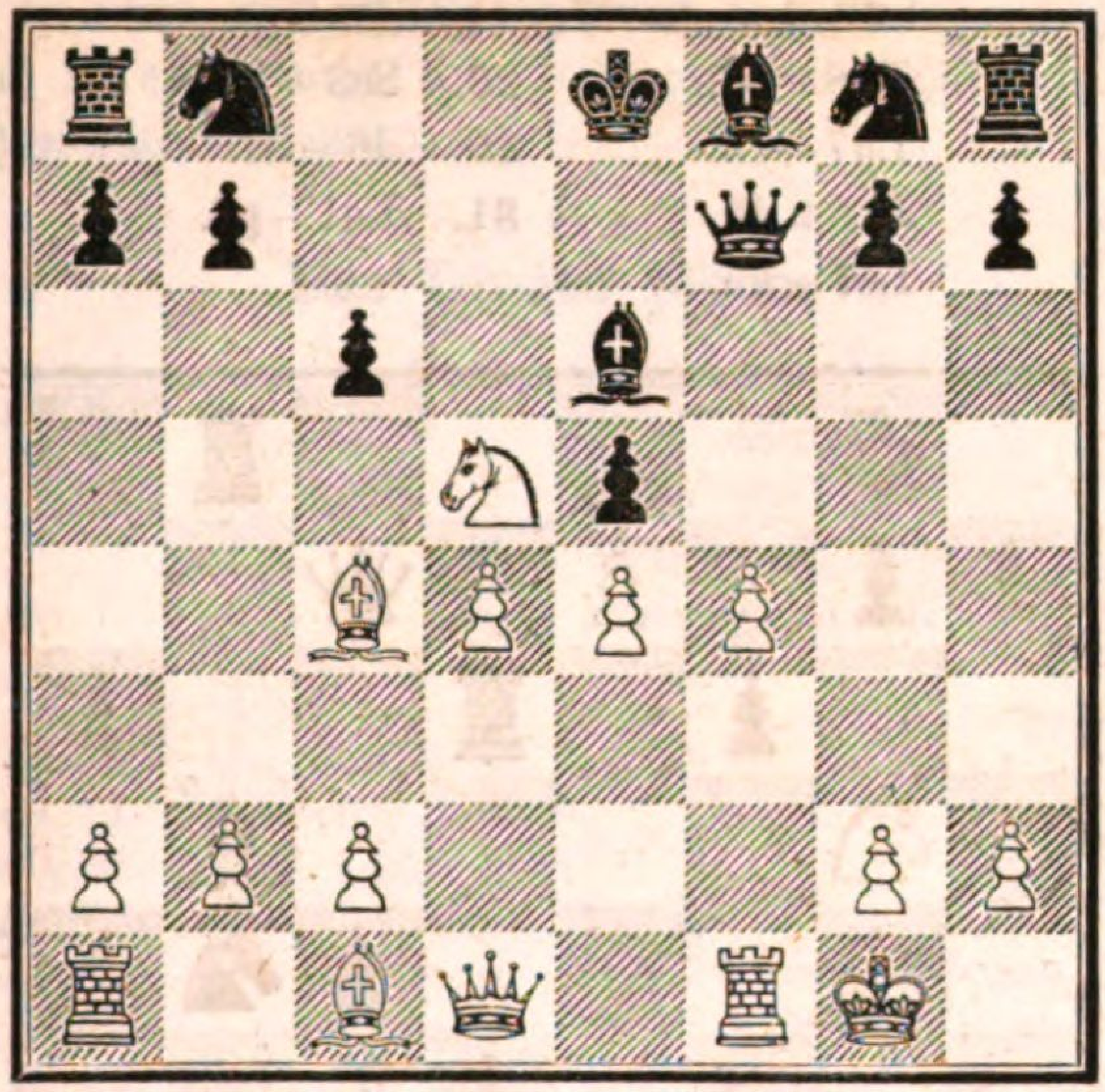
Erste Partie.

Cochrane. Weiss.	Staunton. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	d7—d5.
3. Sf3 n. e5.	Dd8—e7.
4. d2—d4.	f7—f6.
5. Sb1—c3.	

Weiss opfert den Königsspringer, um einen starken Angriff zu bekommen.

Weiss.	Schwarz.
5.	f6 n. e5.
6. Sc3 n. d5.	De7—f7.
7. Lf1—c4.	Lc8—e6.
8. 0—0.	c7—c6.
9. f2—f4.	

Das Opfer dieser zweiten Figur ist besonders schön und weit berechnet.



	Weiss.	Schwarz.
9.		c6 n. d5.
10.	f4 n. e5.	Df7 — d7.
11.	e4 n. d5.	Le6 n. d5.
12.	e5 — e6.	

Der entscheidende Zug.

12.		Dd7 — c6.
13.	Dd1 — h5†	g7 — g6.
14.	Dh5 n. d5.	Sg8 — e7.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Dd5 — e5.	Dc6 n. c4.
16.	De5 n. h8.	Se7 — f5.
17.	Lc1 — h6.	Dc4 — b4.
18.	Dh8 n. f8†	Db4 n. f8.
19.	Lh6 n. f8.	Ke8 n. f8.

20. g2 — g4 und Schwarz giebt die Partie auf.

Zweite Partie.

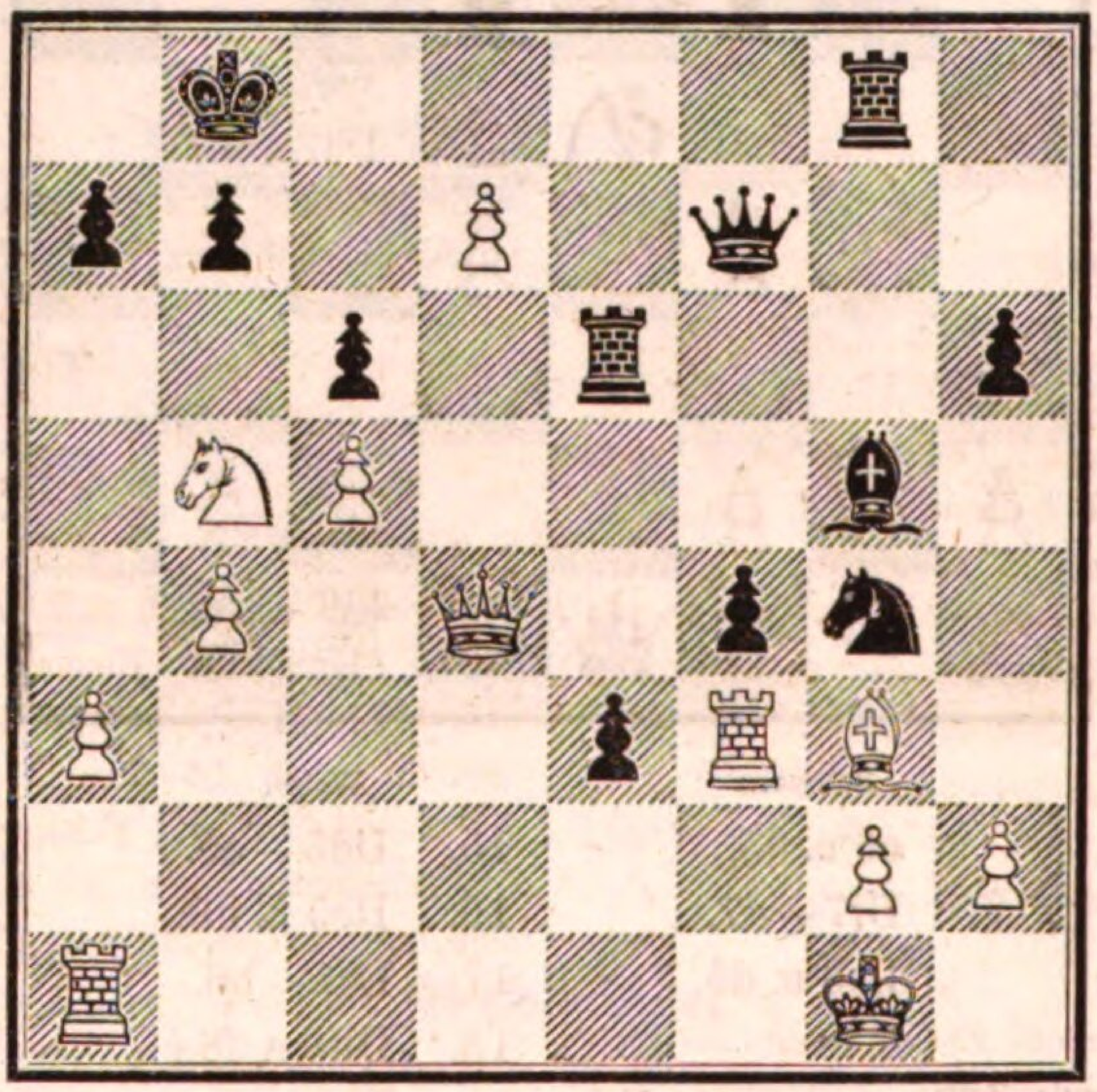
	Jänisch. Weiss.	Petroff. Schwarz.
1.	e2 — e4.	e7 — e5.
2.	Sg1 — f3.	d7 — d5.
3.	Sf3 n. e5.	Dd8 — e7.
4.	d2 — d4.	f7 — f6.
5.	Se5 — f3.	

Schwarz zieht hier, wie in dem 2. Spiele angegeben, besser mit dem Springer nach g4.

5.		d5 n. e4.
6.	Sf3 — d2.	f6 — f5.
7.	Lf1 — e2.	Sb8 — c6.
8.	Sd2 — b3.	Sg8 — f6.
9.	0 — 0.	De7 — f7.
10.	c2 — c4.	Lc8 — d7.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Lc1 — f4.	0 — 0 — 0.
12.	Sb1 — c3.	h7 — h6.
13.	a2 — a3.	g7 — g5.
14.	Lf4 — d2.	f5 — f4.
15.	d4 — d5.	Sc6 — e5.
16.	Sb3 — d4.	Lf8 — c5.
17.	Ld2 — e1.	Th8 — g8.
18.	b2 — b4.	Lc5 — e7.
19.	f2 — f3.	e4 — e3.
20.	Dd1 — b3.	g5 — g4.
21.	c4 — c5.	g4 n. f3.
22.	Sd4 n. f3.	Se5 n. f3†
23.	Le2 n. f3.	Sf6 — g4.
24.	Db3 — c4.	Kc8 — b8.

	Weiss.	Schwarz.
25.	Dc4—e4.	Td8—e8.
26.	d5—d6.	Ld7—c6.
27.	De4—d4.	Lc6 n. f3.
28.	Tf1 n. f3.	Le7—g5.
29.	Sc3—b5.	c7—c6.
30.	d6—d7.	Te8—e6.
31.	Le1—g3.	



31. c6 n. b5.

Schwarz konnte auch den Läufer nehmen. Es würde dies jedoch sein Spiel ebenfalls nicht verbessern.

31.		f4 n. g3.
32.	Dd4 n. g4.	

Schlecht wäre Tf3 n. f7 wegen e3—e2.

32.		g3 n. h2†
33.	Kg1—h1.	Df7 n. d7.
34.	Dg4—g3† und gewinnt.	

32.	Lg3 n. f4†	Sg4—e5.
33.	Lf4 n. e5†	Te6 n. e5.
34.	Dd4 n. e5†	Kb8—a8.
35.	Tf3 n. f7.	e3—e2.
36.	De5—e8†	Tg8 n. e8.
37.	d7 n. e8 D†	Lg5—d8.
38.	De8 n. d8.	

Schachmatt.

Achte Vertheidigung.

Der Damen-Springer gegen den Königs-Springer.

e2—e4. e7—e5.
Sg1—f3. Sb8—c6.

Die bereits mitgetheilten Vertheidigungen gegen 2) Sg1—f3 haben sich, wie aus den vorangegangenen Erörterungen hervorgeht, als nicht ausreichend erwiesen. Einige derselben führten direct zum Verluste der Partie, andere mindestens zu ungünstigen Stellungen. Am besten bewährten sich einige Fortsetzungen von 2) d7—d6. Die Vertheidigung, zu der wir jetzt gelangen,

2) Sb8—c6 ist die beste, und zerfällt wiederum, je nachdem das Spiel im 3. Zuge fortgesetzt wird, in eine Anzahl von Spielarten, die reich an lebhaften Angriffen und Gegen-Angriffen sind.

Das Giuoco piano.

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.

Der dritte Zug, der beiderseitig geschehen, ist eine gute Fortsetzung des Spiels. Die Eröffnung wird das Giuoco piano genannt, und gehört zu den sichersten und lehrreichsten. Schwarz hätte im 3. Zuge auch Sg8—f6 und f7—f5 ziehen können. Diese beiden Spiele werden demnächst einer Untersuchung unterworfen werden. Eine unvortheilhafte Erwiderung ist 4) d7—d6 und Dd8—f6, worauf wir ebenfalls zurückkommen.

4. c2—c3.

Eine sehr gediegene Fortsetzung. Es wird beabsichtigt, im geeigneten Augenblick mit d2—d4 das Centrum einzunehmen. Ausserdem verschafft der Zug der Dame über c2 einen wichtigen Ausgang nach b3 und a4. Weiss kann jedoch auch mit 4) 0—0, Sb1—c3, d2—d3 (siehe das 10. und 11. Spiel) das Spiel fortsetzen.

4. Sg8—f6.

Die beste Vertheidigung. Etwas schwächer ist d7—d6 (siehe das 6. Spiel). Ohne Nachtheil kann auch 4) Dd8—e7 oder Lc5—b6 geschehen (siehe das 9. Spiel), 4) f7—f5 ist für Schwarz ungünstig. (Siehe das 8. Spiel).

5. d2—d4.

Das Spiel kann jetzt auch fortgesetzt werden mit d2—d3 (5. Spiel) oder mit 0—0 (4. Spiel). Schlecht wäre Sf3—g5. Das Spiel gestaltet sich dann, wie folgt:

5.	Sf3—g5.	0—0.
6.	f2—f4.	d7—d5 am besten.
7.	e4 n. d5.	Sf6 n. d5.
8.	Lc4 n. d5.	Dd8 n. d5.
9.	Dd1—f3.	

Zieht Weiss mit der Dame nach h5, so antwortet Schwarz Lc8—f5 und muss gewinnen.

9. Tf8—d8 und Schwarz hat das bessere Spiel.

5. e5 n. d4.

6. **e4—e5.**

Weiss kann auch mit Vortheil c3 n. d4 ziehen (3. Spiel). Ebenso ist b2—b4 kein übler Zug. Der schwarze Läufer zieht sich alsdann nach b6 zurück. Nimmt dann 7) c3—d4, so thut Schwarz nicht gut, mit dem Damenspringer den Bauer b4 zu nehmen, weil Weiss mit e4—e5 sein Spiel sehr günstig fortsetzt.

6. d7—d5 am besten.

Zöge er 6) Dd8—e7, so rochirt Weiss. Geschieht 6) Sf6—g4, so folgt c3 n. d4 mit sehr gutem Spiel. Ueber 6) Sf6—e4 siehe das 2. Spiel.

7. Lc4—b5.

Nimmt statt dessen der Bauer den Springer, so nimmt der Bauer d5 den Läufer c4, und folgt dann 8) f6 n. g7, so hat Schwarz mit Th8—g8 das bessere Spiel.

7.		Sf6—e4.
8.	Lb5 n. c6†	b7 n. c6.
9.	c3 n. d4.	Lc5—b6.

Hier wäre Lc5—b4† weniger zu empfehlen.

9.		Lc5—b4†
10.	Lc1—d2.	Lb4 n. d2†
11.	Sb1 n. d2.	f7—f5.

12. Ta1—c1 und Weiss hat eine etwas bessere Stellung.

10.	0—0.	Lc8—g4.
11.	Lc1—e3.	0—0.

Die Spiele sind gleich.

Zweites Spiel.

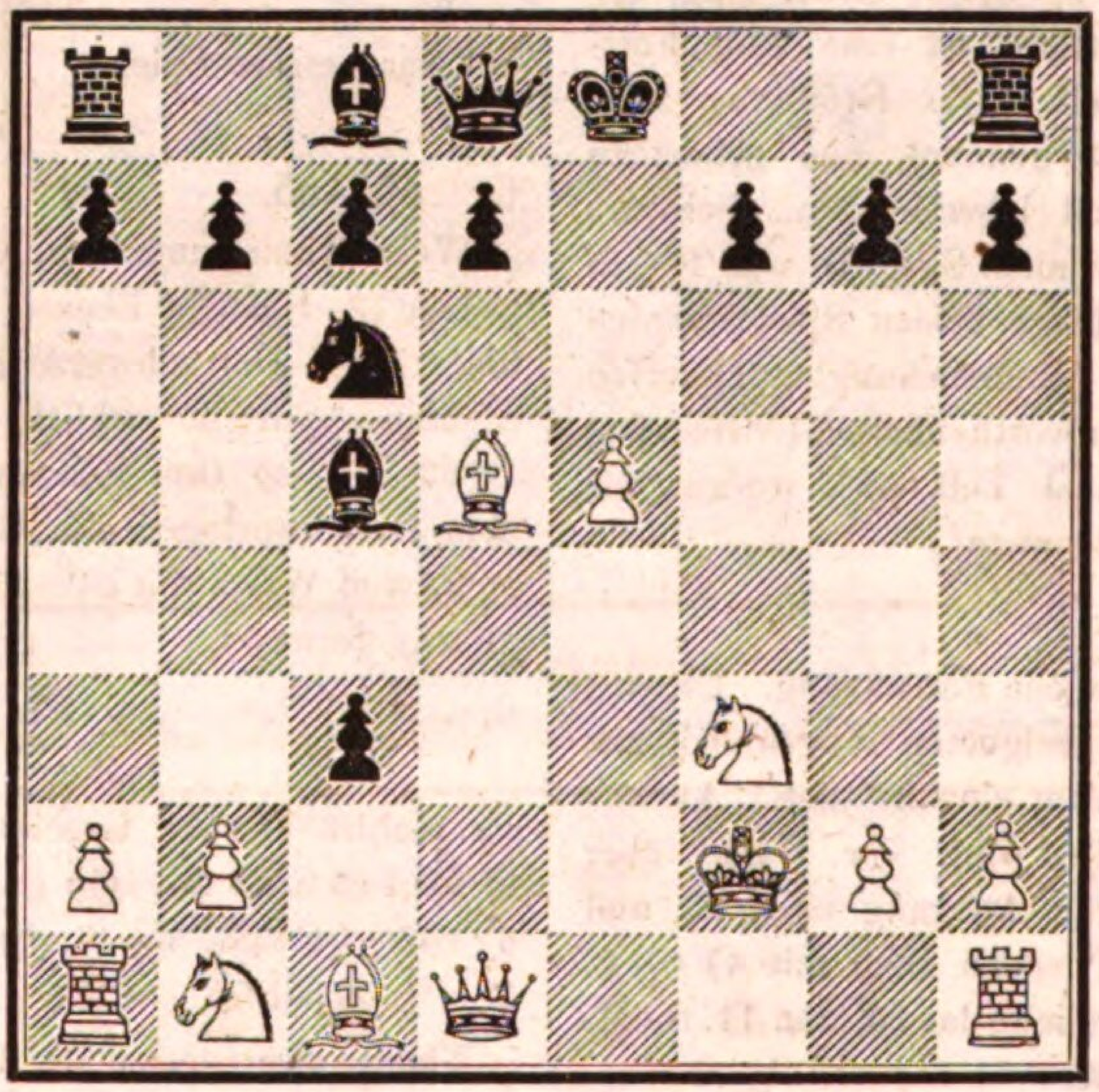
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	Sg8—f6.
5.	d2—d4.	e5 n. d4.
6.	e4—e5.	**Sf6—e4.**
7.	Lc4—d5.	

Der beste Zug. Würde Weiss 7) Dd1—e2 ziehen, so antwortet Schwarz mit d7—d5, und geschieht dann e5 n. d6, so folgt 0—0. Auf 7) c3 n. d4 folgt Lc5—b4† und die Spiele stehen gleich.

	Weiss.	Schwarz.
7.		Se4 n. f2.

Zieht Schwarz f7—f5, so rochirt Weiss und hat ein sehr gutes Spiel, oder greift mit der Dame d1 auf e2 den Springer noch einmal an und gewinnt einen Bauer.

8.	Ke1 n. f2.	d4 n. c3†



9. Kf2—g3 am besten.

Der König kann auch nach f1 oder e1 gehen. (a u. b.)

a.

9.	Kf2—f1.	c3 n. b2.
10.	Lc1 n. b2.	0—0.
11.	Sb1—d2.	d7—d6.
12.	Sd2—e4.	Sc6—e7.
13.	Se4 n. c5.	d6 n. c5.
14.	Ld5—e4.	Lc8—f5.
15.	Dd1—c2.	Lf5 n. e4.
16.	Dc2 n. e4.	Dd8—d5.
17.	Sf3—g5.	

Schwarz nimmt jetzt am besten die Dame, und Weiss behält dann eine Figur gegen drei Bauern, von denen einer jedoch ein Doppelbauer ist.

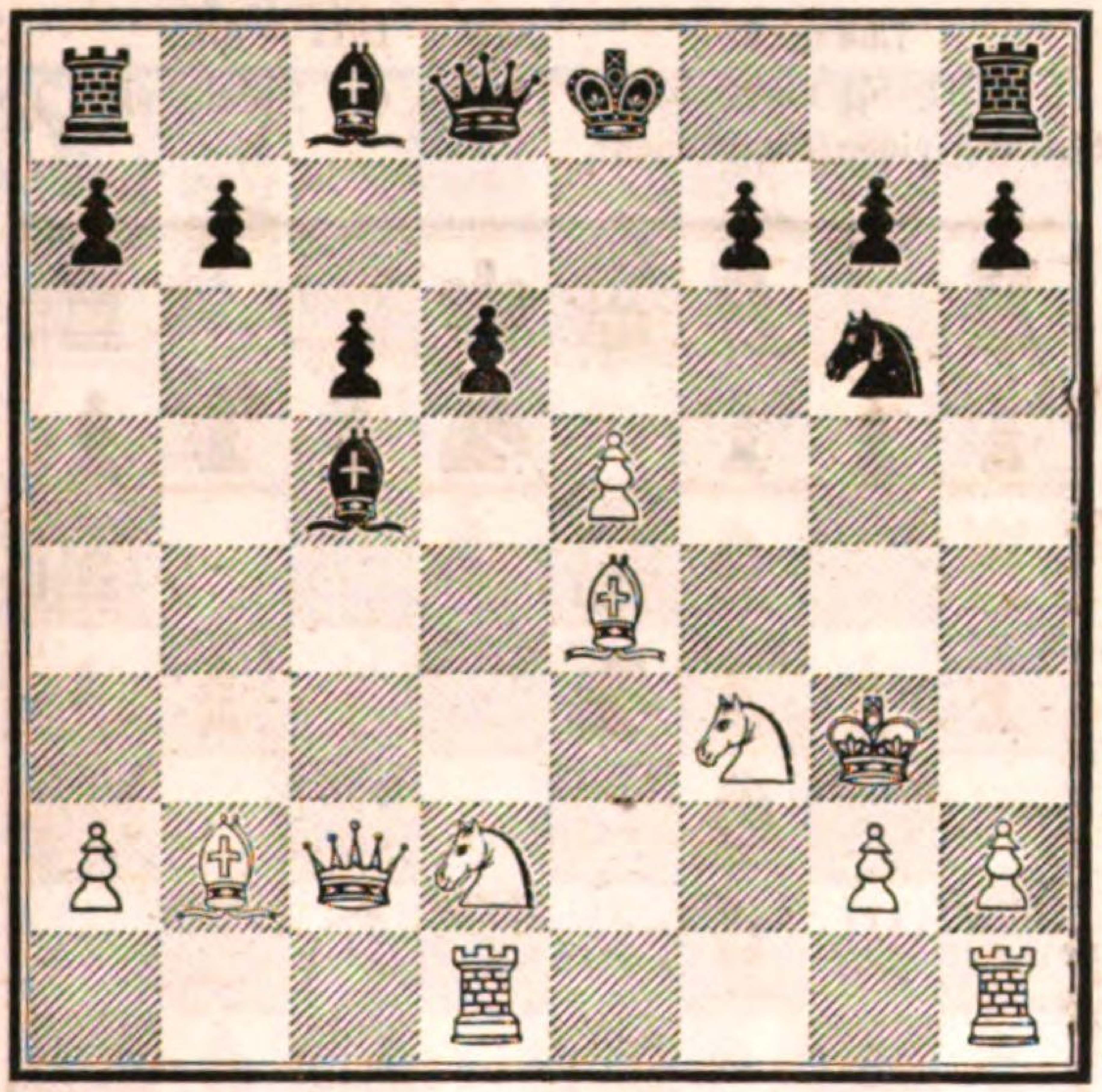
b.

9.	Kf2—e1.	c3 n. b2.
10.	Lc1 n. b2.	Sc6—e7.
11.	Ld5—e4.	d7—d5.
12.	e5 n. d6.	Dd8 n. d6.
13.	Dd1 n. d6.	c7 n. d6.
14.	Sb1—c3.	Lc8—f5.
15.	Ke1—e2 und Weiss steht besser.	

9.		c3 n. b2.
10.	Lc1 n. b2.	Sc6—e7.
11.	Dd1—c2.	

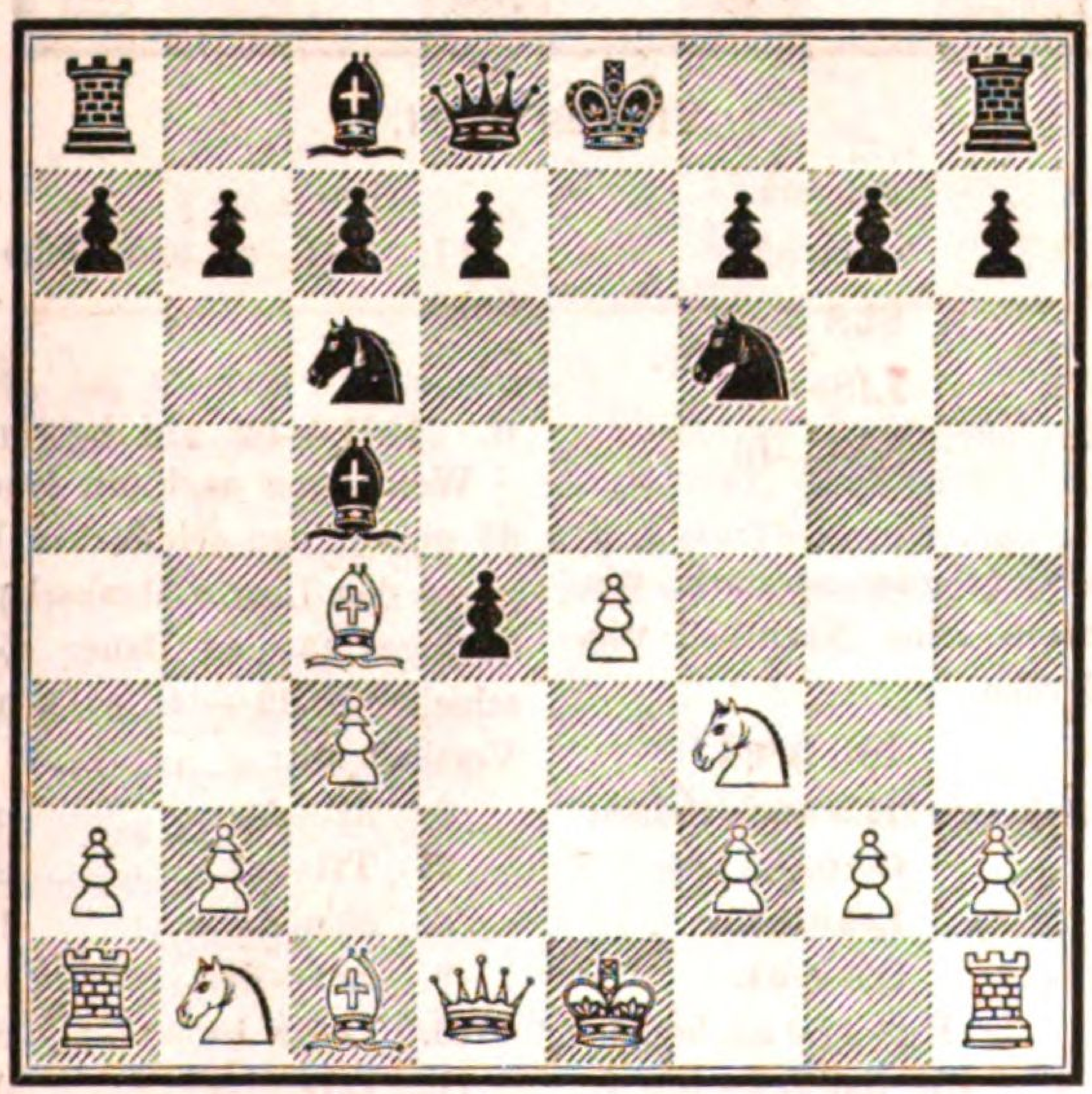
Weiss kann auch h2—h3, um das Feld h2 für den König zu öffnen, oder Ld5—e4 oder Th1—e1 ziehen. Der letztere Zug kann jedoch mit Se7—f5† zu einigen für Weiss gefährlichen Combinationen führen.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
11.		d7—d6.	14.	Ta1—d1.	
12.	Ld5—e4.	Se7—g6.		Weiss scheint ein etwas besseres Spiel zu haben.	
13.	Sb1—d2.	c7—c6.			



Drittes Spiel.

Stellung nach dem 5. Zuge des Schwarzen im ersten Spiel.



6. c3 n. d4.

Eine eben so sichere Fortsetzung des Spiels, wie e4—e5.

6. Lc5—b4†

Lc5—b6 ist schwächer, weil dann d4—d5 und später e4—e5 folgen würde.

Weiss.	Schwarz.
7. Lc1—d2.	

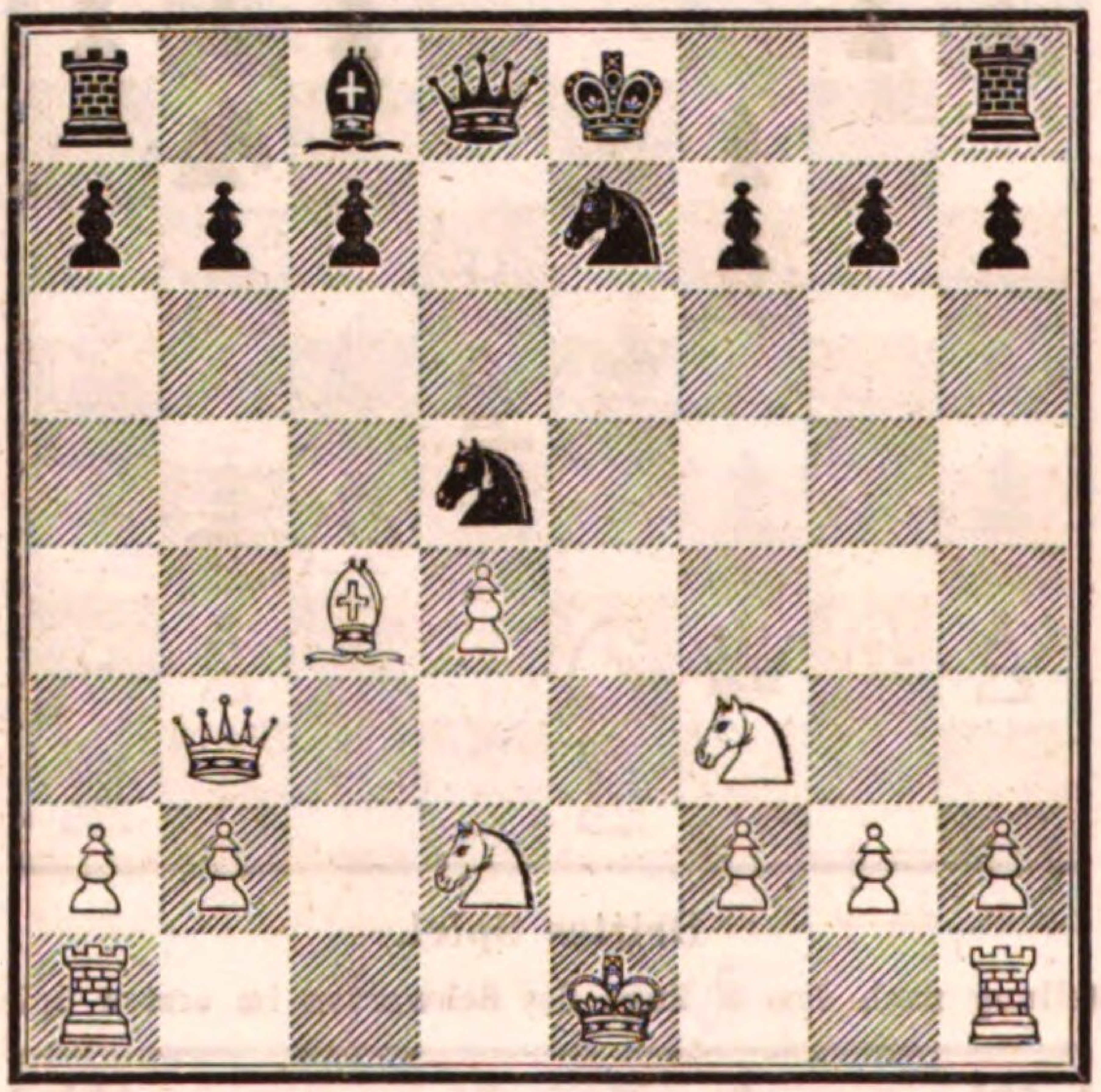
Weniger gut ist Sb1—c3. Es geschieht dann:

7. Sb1—c3.	Sf6 n. e4.
8. 0—0.	Lb4 n. c3.
9. b2 n. c3.	d7—d5 und Schwarz

hat bei gleicher Stellung einen Bauer mehr.

Weiss.	Schwarz.
7.	Lb4 n. d2 †
8. Sb1 n. d2.	d7—d5.
9. e4 n. d5.	Sf6 n. d5.
10. Dd1—b3.	Sc6—e7 und

die Spiele sind gleich.



Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. c2—c3.	Sg8—f6.
5. **0—0.**	

Dieser Zug ist nicht ganz so stark, wie d2—d4, kann jedoch ohne Nachtheil von Weiss gemacht werden.

5.	Sf6 n. e4.

Schwarz kann auch ziehen:

5.	0—0.
6. d2—d4.	Lc5—b6.
7. d4 n. e5.	Sf6 n. e4.
8. b2—b4.	Kg8—h8 am besten.

Um auf Lc4—d5, f7—f5 antworten zu können.

9. a2—a4.	a7—a6.
10. Lc4—d5.	f7—f5.

Weiss.	Schwarz.
11. Ta1—a2 und Weiss hat das bessere Spiel.	

5.	Sf6 n. e4.
6. Dd1—e2 am besten.	

Weiss kann auch mit dem Läufer c4 nach d5 gehen, den feindlichen Damen-Springer gegen den Läufer abtauschen, und dann mit Springer f3 den Bauer e5 nehmen. Geschieht 6) d2—d4, so kommt Schwarz in Vortheil mit:

6. d2—d4.	e5 n. d4.
7. Tf1—e1.	d7—d5.
8. c3 n. d4.	Lc5—b4.
9. Lc1—d2.	0—0.
10. Ld2 n. b4.	Sc6 n. b4.
11. Dd1—b3.	d5 n. c4.
12. Db3 n. b4.	Se4—d6 und hat

einen Bauer mehr.

6.	d7—d5.

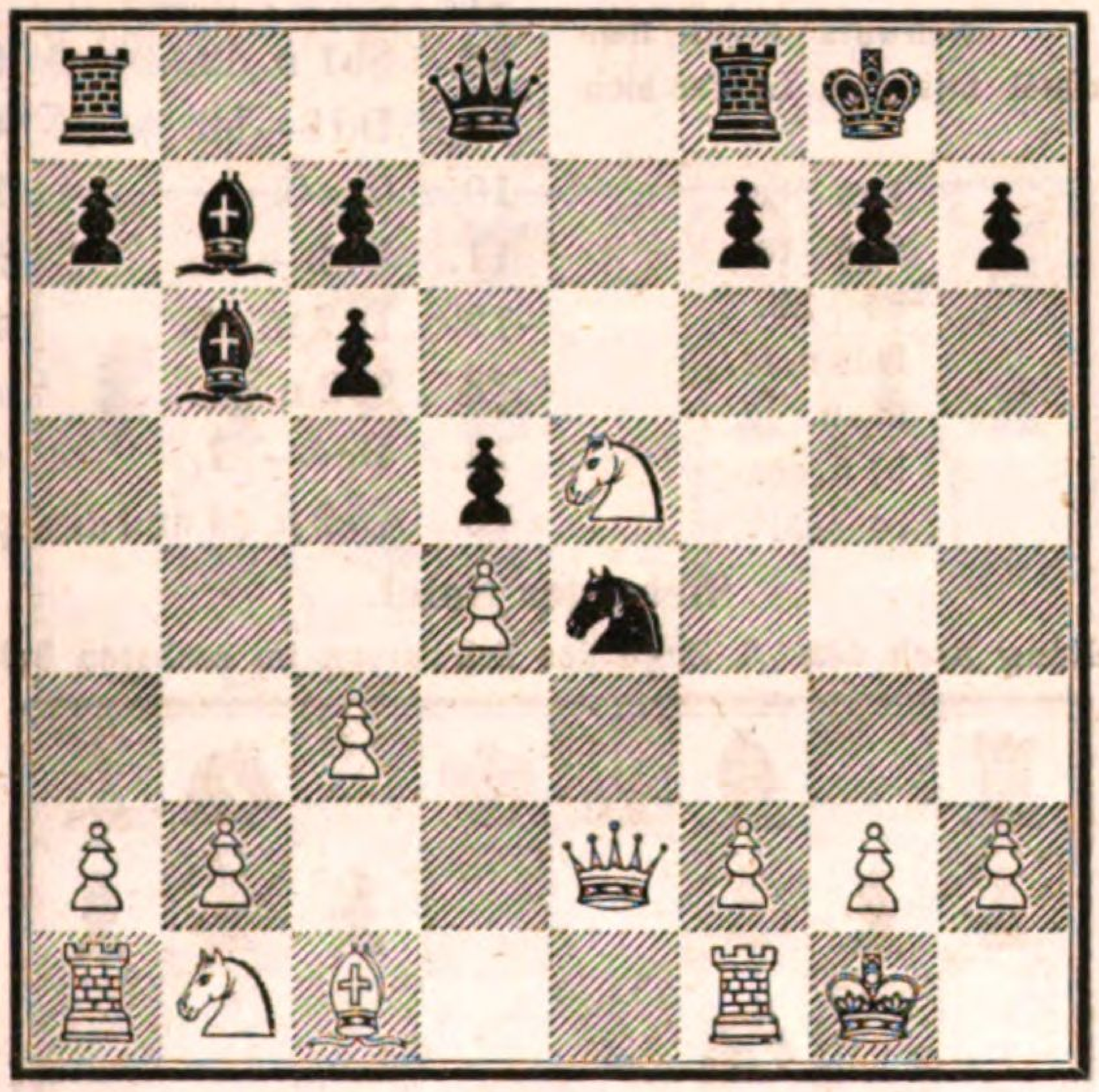
Weiss.	Schwarz.
7. Lc4—b5.	

Um den Bauer e5 zu nehmen.

7.	0—0.
8. Lb5 n. c6.	b7 n. c6.

Weiss.	Schwarz.
9. Sf3 n. e5.	Lc8—b7.
10. d2—d4.	Lc5—b6 und

die Spiele sind gleich.



Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. c2—c3.	Sg8—f6.
5. **d2—d3.**	

Diese Fortsetzung des Angriffs ist schwächer, als d2—d4, jedoch durchaus sicher.

5.	d7—d6.

Zöge Schwarz Sf6—g4, so folgt Lc4 n. f7†. Nimmt dann der König den Läufer, so geschieht Sf3—g5† und die Dame d1 nimmt nachher den Springer g4. Nimmt aber der König den Läufer f7 nicht, so bekommt Weiss mit Lc1—g5 das bessere Spiel. Geschieht:

5.	d7—d5, so folgt:

Weiss.	Schwarz.
6. e4 n. d5.	Sf6 n. d5.
7. Dd1—b3.	Lc8—e6.
8. Db3 n. b7.	Sd5—e7.
9. Lc4 n. e6.	f7 n. e6 und Weiss

steht besser.

6. d3—d4.	

In diesem Zuge liegt eine gewisse Inconsequenz, denn offenbar hat Schwarz dadurch ein Tempo gewonnen, dass Weiss, um nach d4 zu gelangen, zwei Züge verbraucht.

6.	e5 n. d4.
7. c3 n. d4.	Lc5—b6.
8. Sb1—c3.	Lc8—g4.
9. d4—d5.	Sc6—e5.

Die Spiele sind gleich.

Sechstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. c2—c3.	**d7—d6.**

Dieser Vertheidigungszug ist eben so sicher, wie Sg8—f6, lässt

Weiss. Schwarz.

jedoch den Vortheil des Anzuges länger auf Seiten des Weissen, als jener.

5. d2—d4. e5 n. d4.

6. c3 n. d4. Lc5—b4†

Schwarz kann hier auch ohne Nachtheil mit dem Läufer sich zurückziehen:

6. Lc5—b6.
7. h2—h3. Sg8—f6.
8. Lc1—g5. h7—h6.
9. Lg5 n. f6. Dd8 n. f6.
10. Lc4—b5. 0—0.
11. Lb5 n. c6. b7 n. c6.
12. 0—0. c6—c5.

Weiss. Schwarz.

13. e4—e5. Df6—g6 und die Spiele sind gleich.

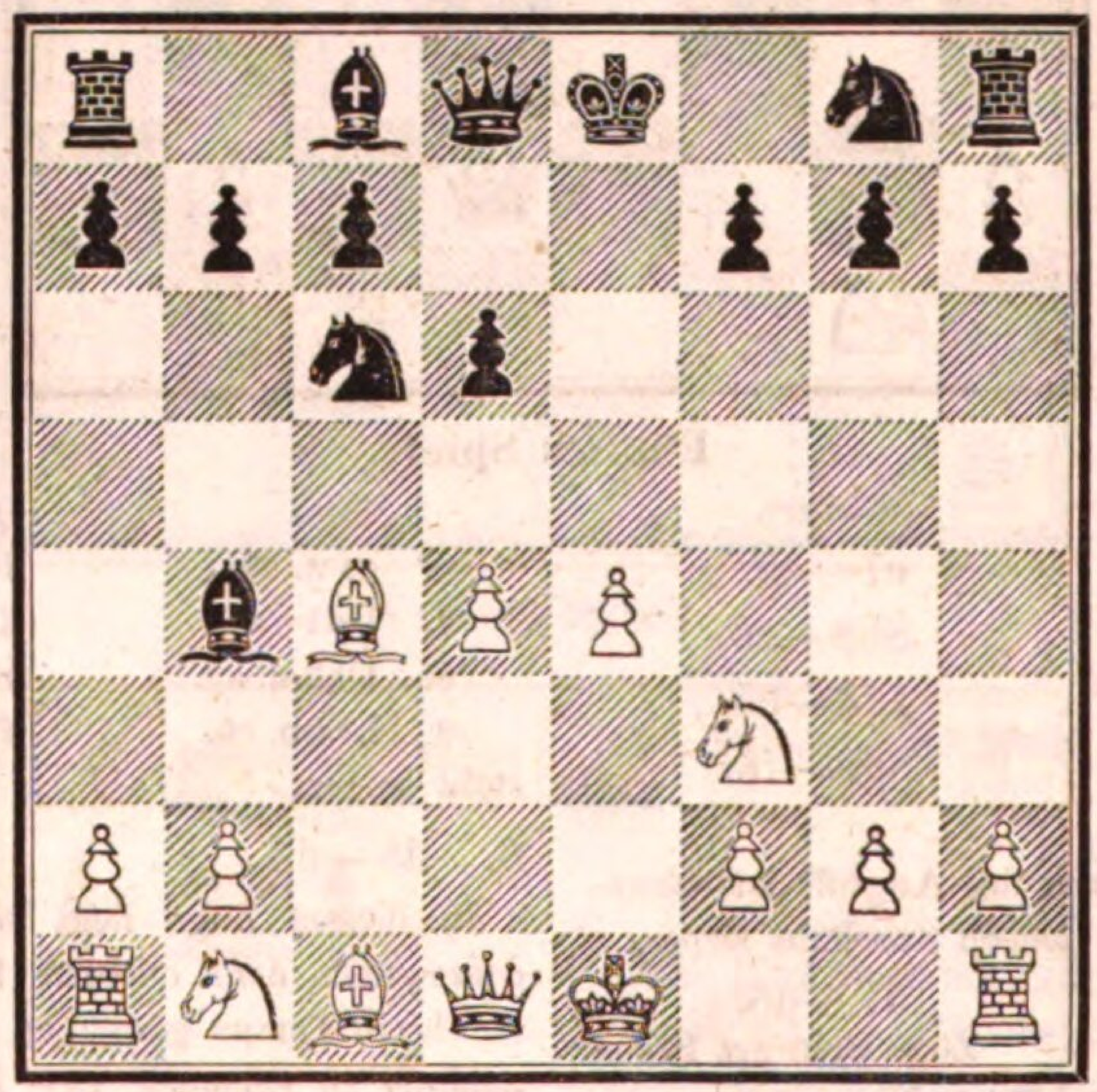
7. Lc1—d2.

(Ueber Ke1—f1 siehe 7. Spiel.)

7. Lb4 n. d2†
8. Sb1 n. d2. Sg8—f6.
9. Dd1—b3. 0—0.
10. 0—0. Sc6—a5.
11. Db3—c2. Sa5 n. c4.
12. Dc2 n. c4. Sf6 n. e4.
13. Sd2 n. e4. d6—d5.
14. Dc4—e2. d5 n. e4.
15. De2 n. e4 und die Spiele sind gleich.

Siebentes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im sechsten Spiel.



Weiss. Schwarz.

7. Ke1—f1.

Ein sehr feiner Zug, dessen Sinn darin besteht, dass dem Schwarzen jetzt die Gelegenheit entzogen ist, den Läufer b4 abzutauschen, und nun mit d4—d5 und nachfolgendem Dd1—a4† Schwarz mit dem Verlust einer Figur bedroht wird.

7. Lc8—g4 am besten.

Ueber Dd8—d7 und Lb4—a5 siehe a und b.

8. Dd1—a4.

Es könnte auch gleich geschehen:

Weiss. Schwarz.

8. d4—d5. Lg4 n. f3.
9. Dd1—a4.

(Auf g2 n. f3 folgt Sc6—e5, giebt dann die Dame auf a4†, so deckt Dd8—d7, und der Läufer b4 ist wegen Dd7—h3† und später Dh3 n. f3. nicht zu nehmen.)

9. Lf3 n. e4.
10. d5 n. c6. b7—b5.

Ein feiner Zug, der Schwarz vor dem Verlust einer Figur bewahrt.

11. Lc4 n. b5. Le4 n. b1.

Weiss.	Schwarz.
12. Da4 n. b4.	Lb1—f5 und die

Spiele sind gleich.

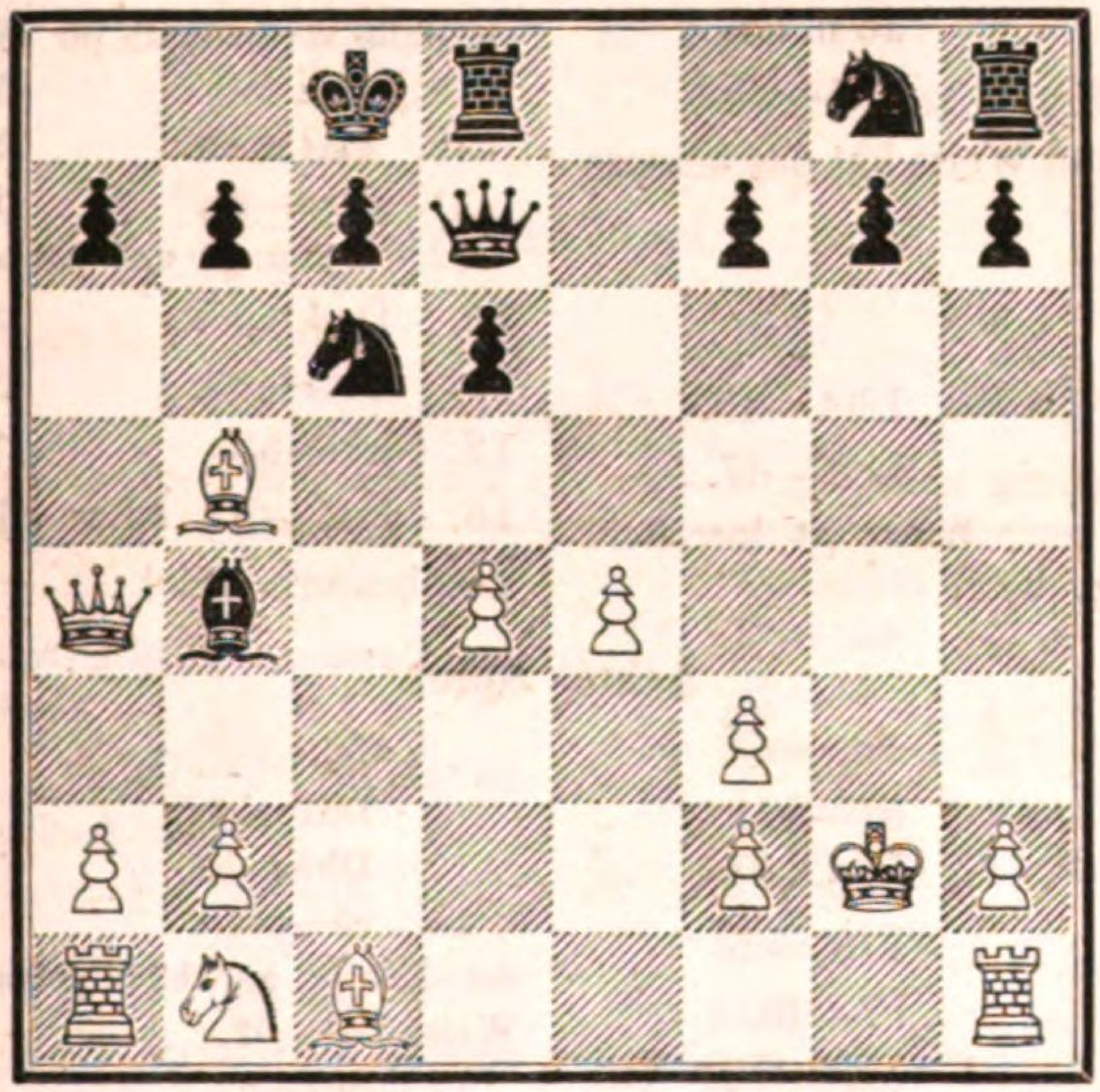
8.	Lg4 n. f3.
9. g2 n. f3.	Dd8—d7.

Der Plan dieses Zuges, der auf h3 ein wichtiges Schach droht, veranlasst Schwarz im 7. Zuge Lc8—g4 zu ziehen.

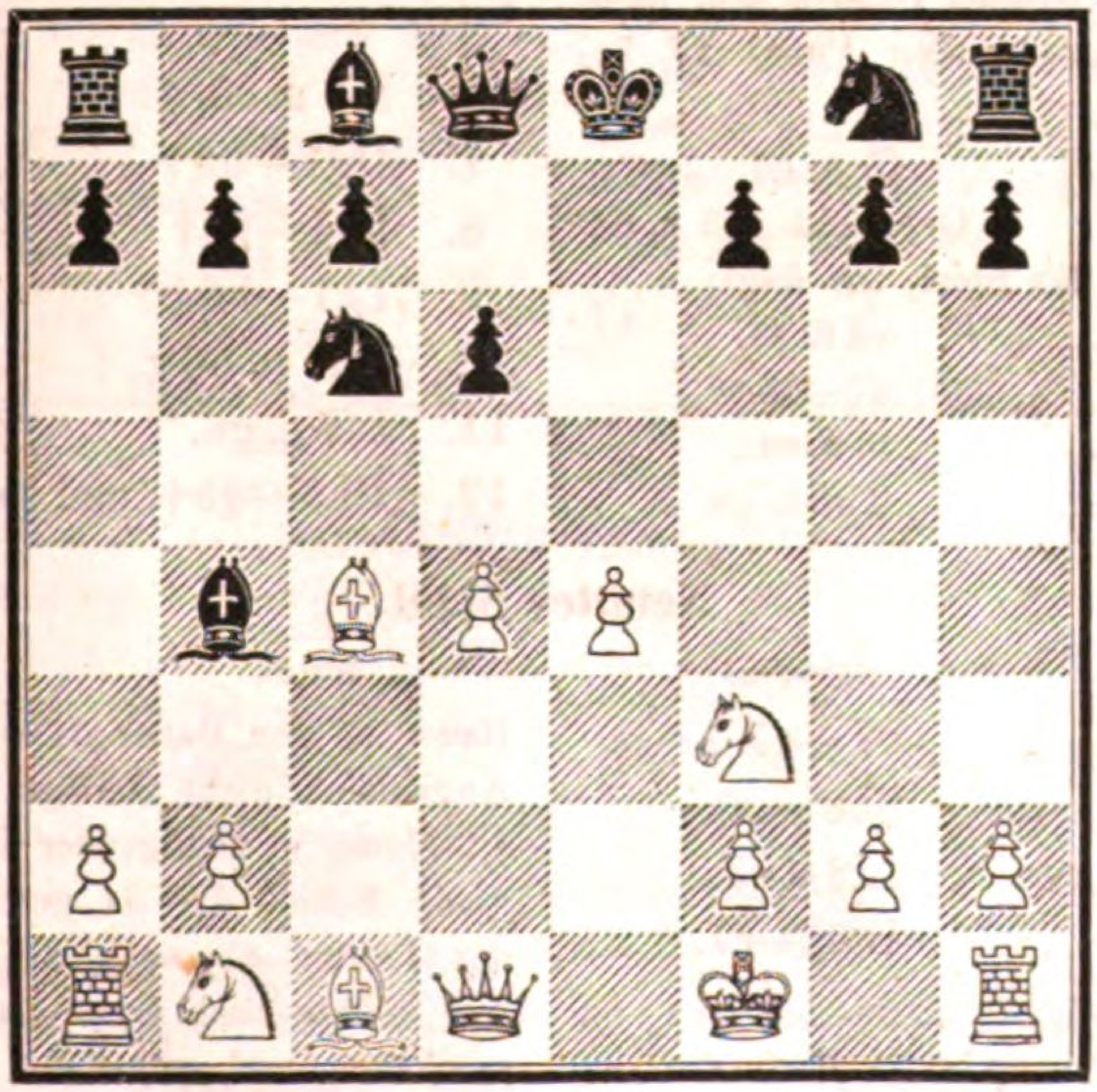
Weiss.	Schwarz.
10. Lc4—b5.	

Auf d4—d5 würde Sc6—e5, und, wenn die Dame a4 dann den Läufer b4 nimmt, Dd7—h3† mit Vortheil folgen.

10.	0—0—0.
11. Kf1—g2 und Weiss gewinnt eine Figur.	



a.



Weiss.	Schwarz.
7.	Dd8—d7.
8. Dd1—a4.	Lb4—a5.
9. Sb1—a3.	

Auf d4—d5 würde Schwarz mit Sc6—e5 ein gutes Spiel bekommen.

9.	Lc5—b6.
10. Lc4—b5.	a7—a6.
11. d4—d5.	a6 n. b5.
12. Da4 n. a8.	Sc6—a5.

13. b2—b4 und Weiss hat das bessere Spiel.

b.

7.	Lb4—a5.
8. Dd1—a4.	Lc8—d7.

Besser ist hier wohl a7—a6. Es folgt dann:

Weiss.	Schwarz.
8.	a7—a6.
9. d4—d5.	b7—b5.
10. Da4—a3.	b5 n. c4.
11. d5 n. c6.	La5—b6.

12. Da3—c3 und Weiss hat einen geringen Vortheil.

9. d4—d5.	Sc6—d4.

Hier wäre Sc6—e5 ebenfalls vortheilhaft für Weiss.

9.	Sc6—e5.
10. Da4 n. a5.	Se5 n. c4.
11. Da5—c3.	Ld7—b5.

12. Dc3 n. g7 und hat das bessere Spiel.

10. Da4 n. a5.	Sd4—c2.
11. Da5—c3.	Sc2 n. a1.
12. b2—b3.	Dd8—f6.

13. Lc1—b2 oder e4—e5 und hat das bessere Spiel.

Achtes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5
4. c2—c3.	f7—f5.

Ein schlechter Vertheidigungszug. Ueberhaupt ist es nur selten vortheilhaft, den f-Bauer vorzurücken, wenn der feindliche Läufer den Punkt f7 beherrscht.

5. d2—d4.	f5 n. e4.

Geschieht e5 n. d4, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

5.	e5 n. d4.
6. Sf3—g5.	d7—d5.
7. Lc4 n. d5.	f5 n. e4.
8. Ld5 n. g8.	Th8 n. g8.
9. Dd1—h5†	g7—g6.
10. Dh5 n. h7.	Dd8—d5.
11. c3—c4.	Dd5 n. c4.

Würde der Läufer auf b4† gehen, so antwortet Weiss Lc1—d2.

12. Sb1—d2.	Lc5—b4.

13. Sg5 n. e4 und hat ein vorzügliches Spiel.

6. Sf3 n. e5.	Lc5—b6.
7. Dd1—h5†	g7—g6.
8. Lc4—f7†	Ke8—f8.
9. Lc1—h6†	Sg8 n. h6.
10. Dh5 n. h6†	Kf8—e7.
11. Lf7 n. g6.	Sc6 n. e5.

12. Dh6—g5† und gewinnt.

Neuntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. c2—c3.	Dd8—e7.

Diese Vertheidigung gegen c2—c3 ist schwerfällig, ihr Princip besteht darin, dass der Bauer e5 den Bauer d4 im entscheidenden Augenblick nicht schlägt, vielmehr durch die Dame in genügender Deckung gehalten wird. Sobald d2—d4 geschieht, zieht sich der Läufer c5 nach b6 zurück. Letzter Zug könnte auch schon jetzt statt Dd8—e7 geschehen, und umgekehrt erst im nächsten

Weiss.	Schwarz.

Zuge Dd8—e7 folgen, eine Umstellung, die zu demselben Spiele führt.

5. d2—d4. Lc5—b6.

Schwarz würde sehr planlos spielen, wenn er statt des letzten Zuges, den Bauer d4 nehmen würde. Das Spiel wäre dann:

	Weiss.	Schwarz.
5		e5 n. d4.
6.	0—0.	Sc6—e5.
7.	Sf3 n. e5.	De7 n. e5.
8.	f2—f4.	d4 n. c3†.
9.	Kg1—h1.	c3 n. b2.
10.	f4 n. e5.	b2 n. a1 D.
11.	Dd1—d5 und gewinnt.	

	Weiss.	Schwarz.
6.	d4 n. e5.	Sc6 n. e5.
7.	Sf3 n. e5.	De7 n. e5.
8.	0—0.	d7—d6.
9.	Kg1—h1.	Lc8—e6 und

die Spiele stehen einander gleich.

Zehntes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	0—0.	

Diese Art, den Angriff fortzusetzen ist so stark, wie c2—c3.

4. d7—d6 am besten.

Weniger vortheilhaft wäre:

	Weiss.	Schwarz.
4.		Sg8—f6.
5.	Tf1—e1.	0—0.
6.	c2—c3.	Tf8—e8.

Auch d7—d6 wäre hier ein guter Zug.

7.	d2—d4.	Lc5—b6

e5 n. d4 wäre unvortheilhaft.

8. Sf3—g5. Te8—e7 u. Weiss hat eine etwas bessere Stellung.

	Weiss.	Schwarz.
5.	c2—c3.	Lc8—g4.
6.	Dd1—b3.	Lg4 n. f3.

Besser ist hier wohl Dd8—d7. Weiss darf dann den Bauer b7 nicht nehmen:

	Weiss.	Schwarz.
6.		Dd8—d7.
7.	Db3 n. b7.	Ta8—b8.
8.	Db7—a6	Lg4 n. f3.
9.	g2 n. f3.	Tb8—b6.
10.	Da6—a4.	Dd7—h3.
11.	Lc4—e2.	Sg8—e7 und gewinnt eine gute Stellung.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Lc4 n. f7†	Ke8—f8.
8.	g2 n. f3.	Dd8—f6.
9.	Lf7—h5.	g7—g6.
10.	Lh5—g4.	Lc5—b6.

Auf h7—h5 geht Läufer g4—h3, alsdann darf die Dame den Bauer f3 nicht nehmen, weil Lh3—g2 sie zurücktreiben und demnächst Db3 n. b7 eine Figur gewinnen würde.

11. Db3—d1 und Weiss hat das bessere Spiel.

Eilftes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	d2—d3.	

Dieser Zug setzt den Angriff in einer weniger energischen, jedoch nicht minder sicheren Weise fort. Weiss könnte auch Sb1—c3 oder d2—d4 ziehen. Der letztere Zug ist jedoch weniger zu empfehlen.

	Weiss.	Schwarz.
4.		d7—d6.
5.	c2—c3.	Dd8—f6.

Schwarz kann auch ohne Nachtheil 5) Sg8—f6 ziehen. Schlecht wäre jedoch 5) Lc8—g4 wegen 6) Dd1—b3.

Weiss.	Schwarz.
6. Lc1—g5.	Df6—g6.
7. 0—0.	Lc8—g4.
8. Sb1—d2.	Sg8—h6.
9. b2—b4.	Lc5—b6.
10. a2—a4.	a7—a5 am besten.
11. b4—b5.	Sc6—d8.
12. Lc4—d5 und Weiss hat ein gutes Spiel.	

Gespielte Partien.

Erste Partie.

Horwitz. Weiss.	Staunton. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. c2—c3.	Sg8—f6.
5. d2—d4.	e5 n. d4.
6. e4—e5.	d7—d5.
7. Lc4—b5.	Sf6—e4.
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.
9. 0—0.	0—0.
10. h2—h3.	f7—f6.

Schwarz zieht diesen Bauer rechtzeitig, um seinem Thurm eine freie Linie zu machen.

Weiss.	Schwarz.
11. Sb1—c3.	f6 n. e5.
12. Lb5 n. c6.	b7 n. c6.
13. Sf3 n. e5.	Lc8—a6.
14. Sc3—e2.	

Weiss hätte hier vielleicht besser gethan mit Springer c3 den Springer e4 zu nehmen. Schwarz könnte dann den Thurm kaum nehmen, weil Se4 nach g5 gegangen wäre und hiemit Weiss einen sehr heftigen Angriff bekommen hätte. Es musste daher der Bauer d5 den Springer e4 wieder nehmen und Weiss bekam mit Dd1—b3† für den Thurm f1 einen vortheilhaften Platz auf d1.

Weiss.	Schwarz.
14.	c6—c5.

Mit diesem Zuge kommt das schwarze Spiel in Vortheil. Einen sehr starken Angriff gewährt auch Se4 n. f2.

Weiss.	Schwarz.
15. Lc1—e3.	c5 n. d4.
16. Le3 n. d4.	La6 n. e2.

Offenbar verliert Weiss mit diesem Zuge eine Figur.

Weiss.	Schwarz.
17. Dd1 n. e2.	Lb6 n. d4.
18. Se5—c6.	Dd8—f6.
19. Sc6 n. d4.	Df6 n. d4.
20. Ta1—d1.	Dd4—c5.
21. Td1—c1.	Dc5—b6.
22. b2—b3.	Se4—g3 und gewinnt.

Zweite Partie.

Horwitz. Weiss.	Staunton. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. c2—c3.	Sg8—f6.
5. d2—d3.	d7—d6.
6. Sf3—g5.	0—0.
7. f2—f4.	d6—d5.
8. e4 n. d5.	Sf6 n. d5.
9. Lc4 n. d5.	Dd8 n. d5.
10. Dd1—f3.	Tf8—d8.
11. Df3 n. d5.	Td8 n. d5.
12. Ke1—e2.	

Der beste Zug. Auf b2—b4 nimmt der Springer diesen Bauer und wenn c3 ihn wieder nimmt, so erobert Lc5—d4 mindestens eine Figur zurück.

Weiss.		Schwarz.
12.		Lc8—g4 †
13.	Sg5—f3.	Ta8—d8.
14.	d3—d4.	

Weiss hat keinen besseren Zug, denn auf Th1—d1 geschieht e5—e4.

14.		e5 n. d4.
15.	c3—c4.	Td8—e8 †
16.	Ke2—f2.	Td5—d7.

Hätte der Bauer d4—d3 † gegeben, so wäre der König f2—g3 gegangen und Schwarz hätte im nächsten Zuge die Qualität verloren.

17.	Sb1—d2.	d4—d3 †
18.	Kf2—g3.	Lg4 n. f3.
19.	Sd2 n. f3.	Te8—e2.
20.	Lc1—d2.	Td7—d6.

Weiss.		Schwarz.
21.	Ta1—d1.	Td6—g6 †
22.	Kg3—h3.	Tg6—h6 †
23.	Sf5—h4.	Lc5—e7.
24.	g2—g3.	Sc6—d4.
25.	Ld2—c3.	Sd4—e6.
26.	Kh3—g4.	

Mit Td1 n. d3 würde Weiss eine Figur verlieren.

26.		Le7 n. h4.
27.	g3 n. h4.	Te2—e4.
28.	Th1—f1.	Th6—g6 †
29.	Kg4—f5.	Te4—e3.
30.	h4—h5.	Tg6—g2.
31.	h2—h4.	Se6—c5.
32.	Tf1—e1.	g7—g6 † und

sagt in zwei Zügen matt.

Dritte Partie.

	Dufresne. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	0—0.	d7—d6.
5.	c2—c3.	Dd8—e7.
6.	d2—d4.	Lc5—b6.
7.	Sf3—g5.	Sg8—h6.
8.	Lc1—e3.	0—0.
9.	h2—h3.	Sc6—a5.
10.	Lc4—d3.	f7—f5.
11.	Sg5—f3.	f5—f4.
12.	Le3—d2.	Sa5—c6.

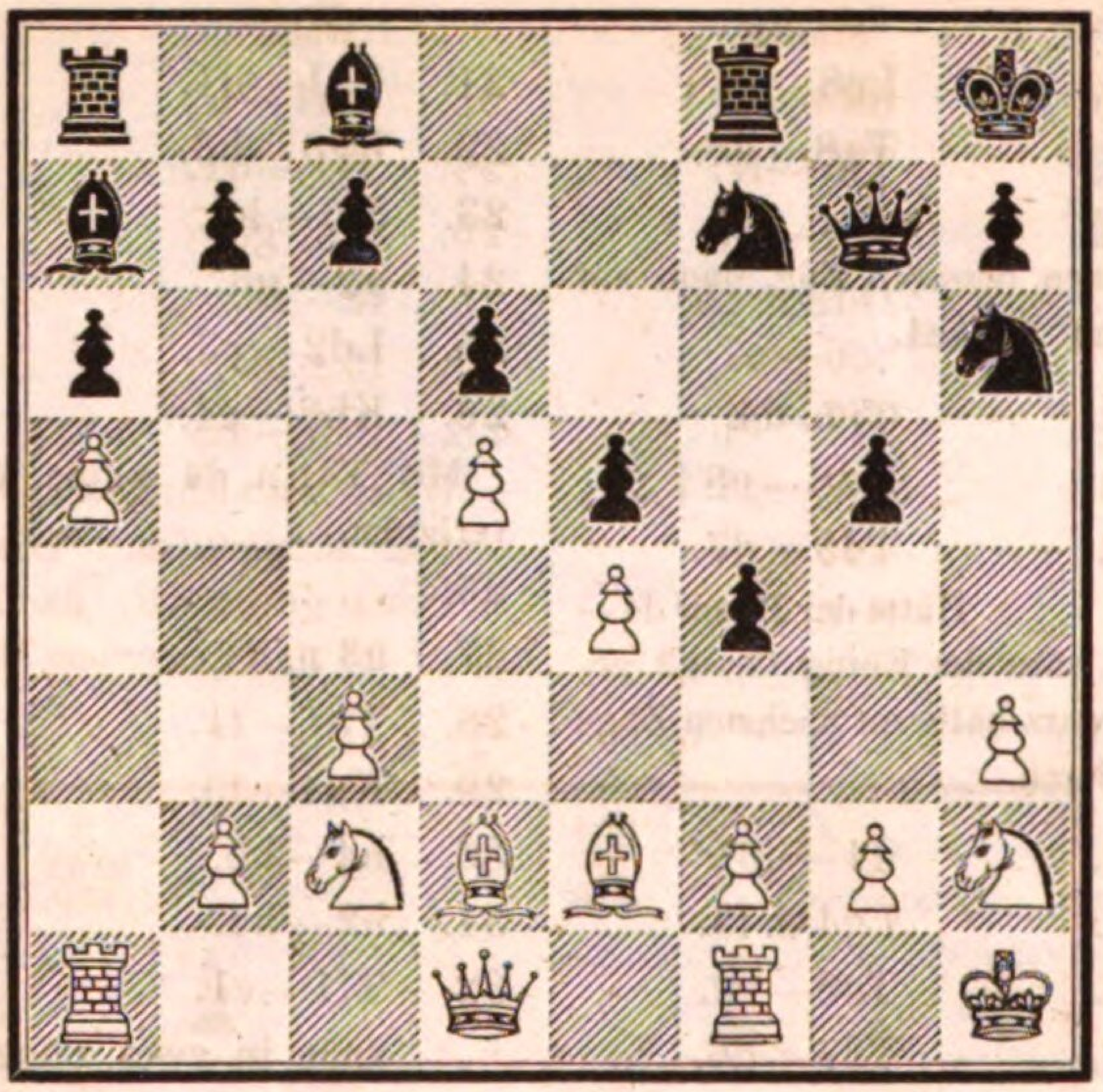
Der Zug des Springers nach a5 hat dem schwarzen Spiel eine sehr günstige Entwickelung gegeben.

	Weiss.	Schwarz.
13.	d4—d5.	Sc6—d8.
14.	a2—a4.	a7—a6.
15.	Sb1—a3.	g7—g5.
16.	Sf3—h2.	De7—g7.
17.	Ld3—e2.	

Weiss sucht mit diesem und dem vorigen Zuge das Vorrücken des feindlichen Bauern g5—g4 zu verhindern. Es wäre vielleicht Sh2—g4 jetzt rathsamer gewesen.

17.		Sd8—f7.
18.	Sa3—c2.	Kg8—h8.
19.	a4—a5.	Lb6—a7.
20.	Kg1—h1.	

In dieser Stellung hat Schwarz einen sehr starken Angriff. Bei richtigem Spiele müsste jedoch Weiss ihn wohl zurückschlagen können.



Weiss.		Schwarz.
20.		Sh6—g8.

Schwarz beabsichtigt, diesen Springer nach f6 zu spielen und gelegentlich mit h7—h5 das Vorrücken des Bauern g5 nach g4 vorzubereiten.

21.	c3—c4.	Sg8—f6.
22.	Le2—f3.	

Stärker wäre hier vielleicht f2—f3.

22.		Dg7—g6.

Um h7—h5 zu ziehen, im Falle der e-Bauer gedeckt wird.

23.	Dd1—e2.	h7—h5.

In dieser Partie ist bis jetzt noch kein Stein getauscht worden.

Weiss.		Schwarz.
24.	g2—g4.	f4 n. g3.
25.	f2 n. g3.	Lc8 n. h3.
26.	Tf1—e1.	g5—g4.
27.	Lf3—g2.	Lh3 n. g2 †
28.	Kh2 n. g2.	Sf7—g5.
29.	Ld2 n. g5.	Dg6 n. g5.
30.	De2—d3.	

Hier wäre vielleicht Ta1—a3 stärker gewesen.

30.		Tf8—f7.
31.	Sc2—e3.	Ta8—f8.
32.	Se3—f5.	

Ein Fehler, durch den ein zweiter Bauer verloren geht.

32.		Sf6 n. e4.
33.	Te1 n. e4.	Tf7 n. f5.

Weiss giebt die Partie auf.

Viertes Spiel.

	Brien. Weiss.	Falkbeer. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	Sg8—f6.
5.	d2—d3.	d7—d6.
6.	h2—h3.	Lc8—e6.
7.	Lc4—b3.	Le6 n. b3.
8.	a2 n. b3.	h7—h6.
9.	Sb1—a3.	0—0.
10.	Sa3—c2.	Sf6—h7.

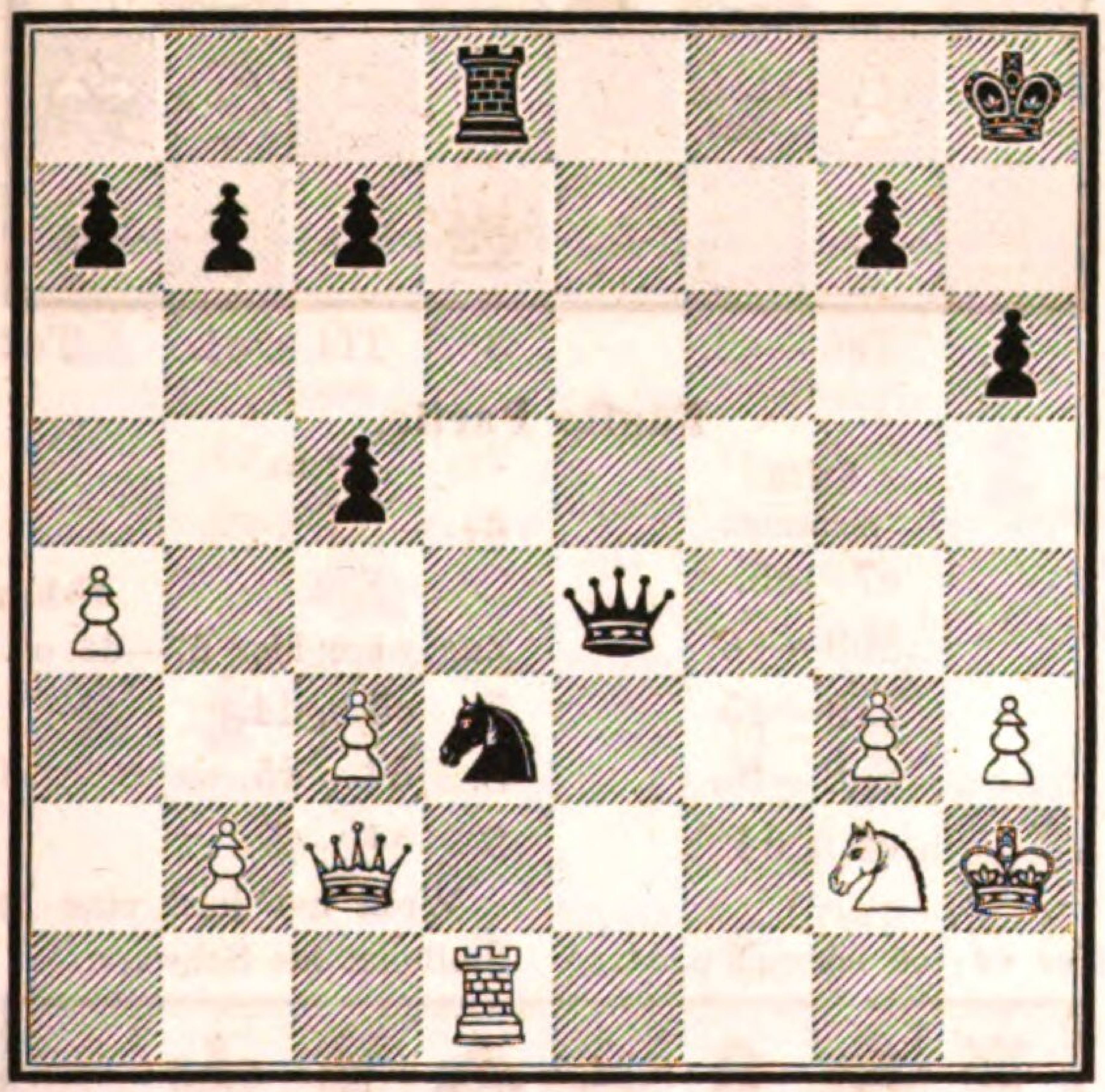
Um den f-Bauer bewegen zu können.

11.	Lc1—e3.	f7—f5.
12.	e4 n. f5.	Tf8 n. f5.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Le3 n. c5.	d6 n. c5.
14.	Sc2—e3.	Tf5—f7.
15.	Dd1—c2.	Sh7—g5.
16.	Sf3 n. g5.	Dd8 n. g5.
17.	0—0.	Sc6—e7.
18.	Ta1—a4.	Tf7—f4.
19.	Dc2—e2.	Se7—g6.
20.	Kg1—h1.	Tf4 n. a4.
21.	b3 n. a4.	Sg6—f4.
22.	De2—c2.	Kg8—h8.

	Weiss.	Schwarz.
23.	Kh1—h2.	Ta8—d8.
24.	Tf1—d1.	Dg5—g6.
25.	g2—g3.	Sf4 n. d3.
26.	f2—f3.	e5—e4.
27.	f3 n. e4.	Dg6 n. e4.
28.	Se3—g2.	

Weiss beabsichtigt den Springer d3 noch einmal anzugreifen. Dieser Zug ist für Schwarz gefährlich, da der Thurm ungedeckt ist und ausserdem Tf1—e1 droht.

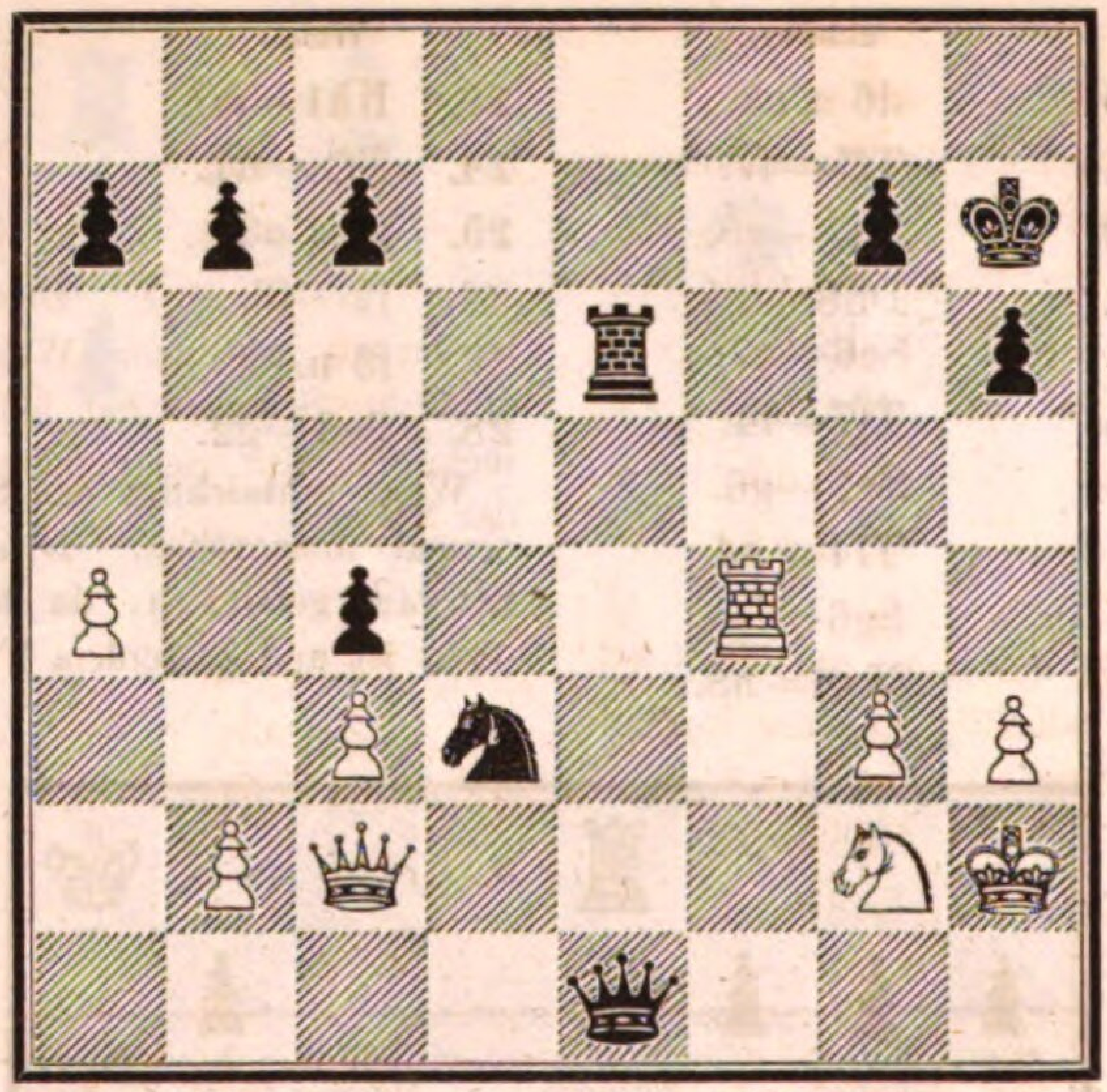


	Weiss.	Schwarz.
28.		c5—c4.
29.	Td1—e1.	De4—f3.
30.	Te1—e3.	Df3—f1.

Um mit Td8—f8 und Springer d3—f2 den Angriff fortzusetzen.

31.	Sg2—h4.	Td8—d6.
32.	Te3—f3.	Df1—e1.
33.	Tf3—f8†	Kh8—h7.
34.	Tf8—f4.	Td6—e6.
35.	Sh4—g2.	

Das Spiel ist in dieser Stellung für Schwarz gewonnen.



35. Te6—e2. 36. Tf4 n. c4. Te2 n. c2 u. gewinnt.

Fünfte Partie.

Falkbeer. Weiss.	Brien. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. c2—c3.	Sg8—f6.
5. d2—d4.	e5 n. d4.
6. 0—0.	

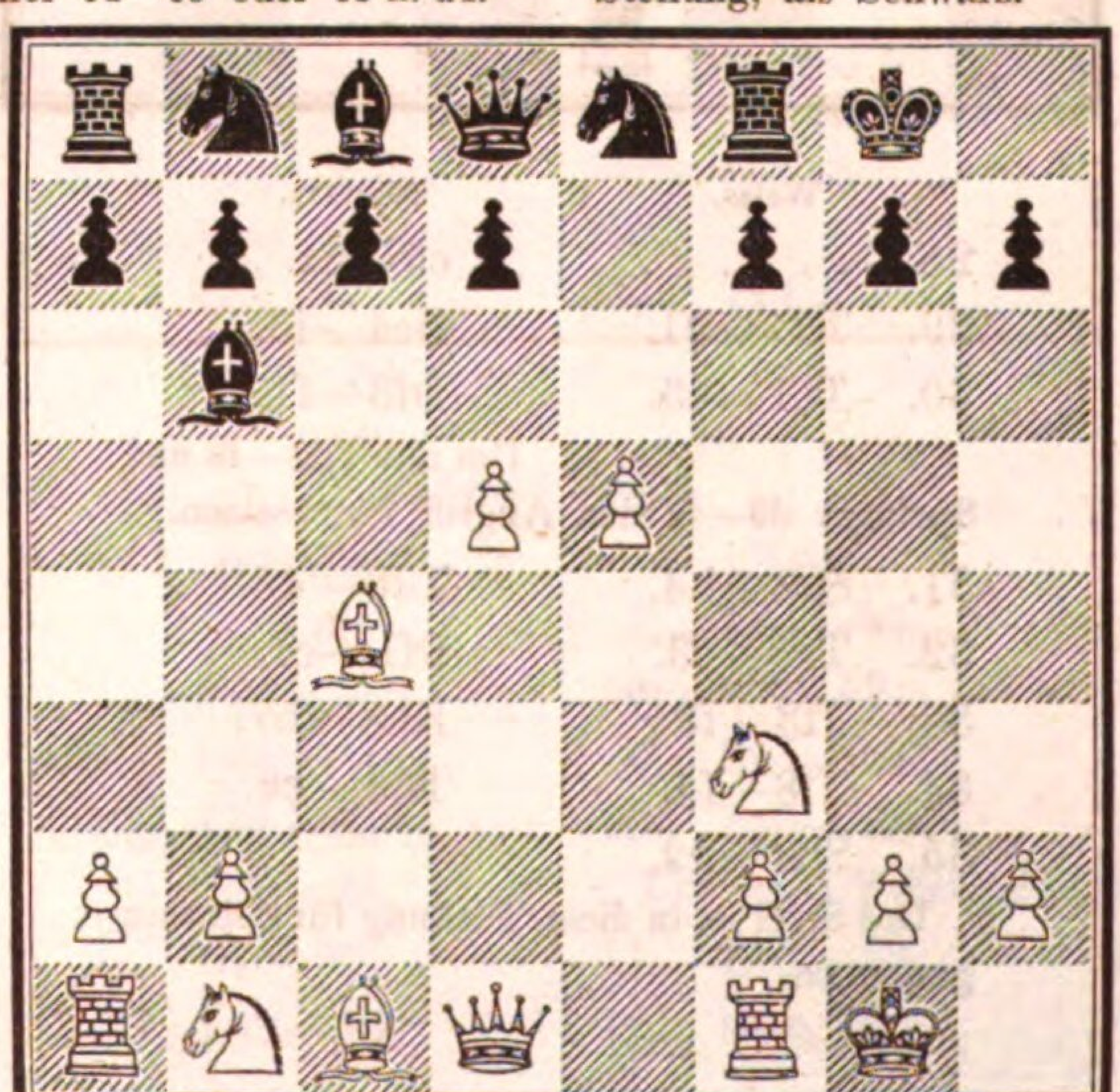
Correcter ist hier e4—e5 oder c3 n. d4.

Weiss.	Schwarz.
6.	0—0.

Fehlerhaft, der richtige Zug wäre hier d7—d6 od. d4—d3 gewesen.

7. c3 n. d4.	Lc5—b6.
8. d4—d5.	Sc6—b8.
9. e4—e5.	Sf6—e8.

Weiss hat jetzt eine bei Weitem bessere Stellung, als Schwarz.



	Weiss.	Schwarz.
10.	d5—d6.	

Hier wäre vielleicht ein Entwickelungszug mehr zu empfehlen.

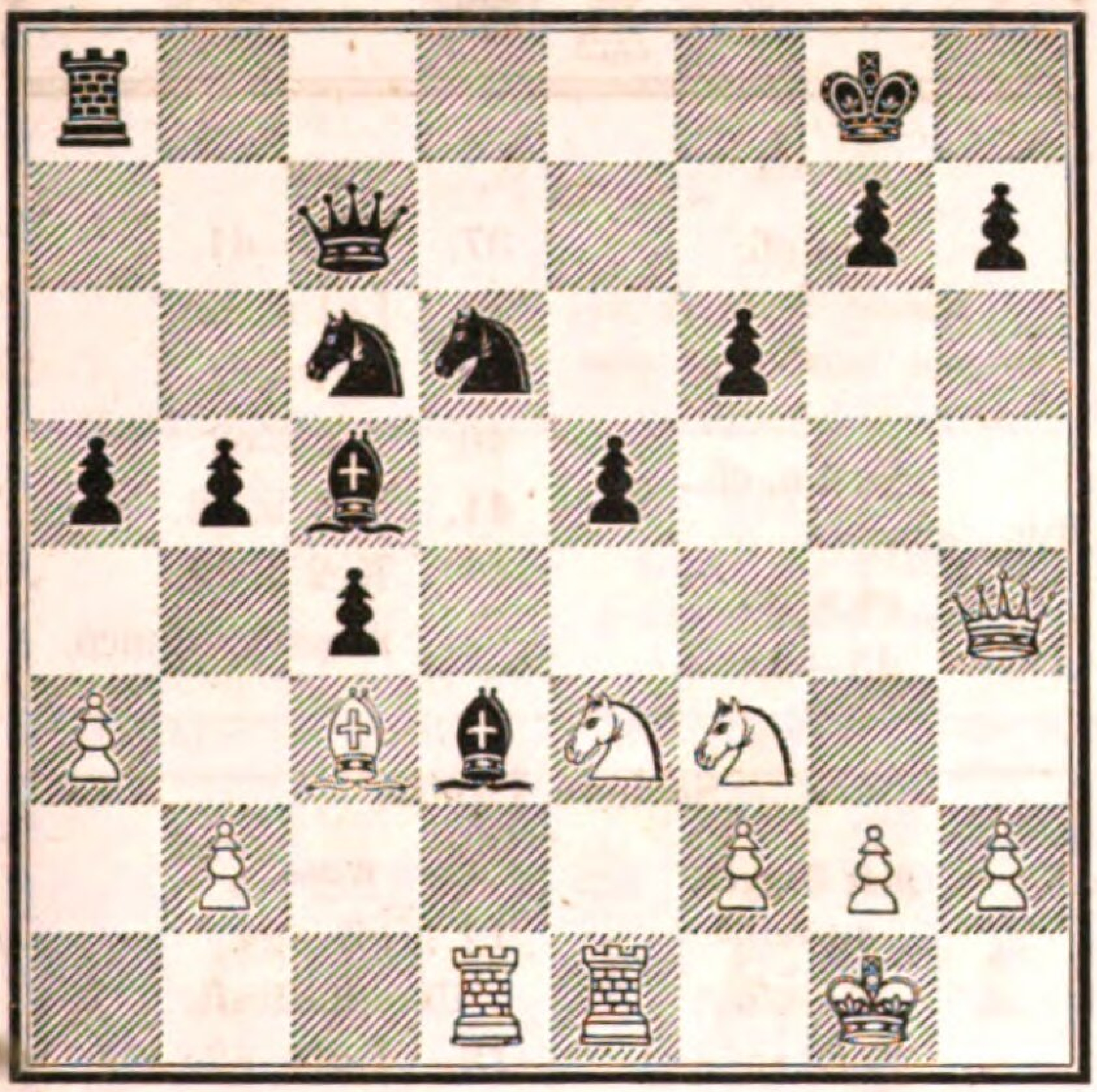
	Weiss.	Schwarz.
10.		c7 n. d6.
11.	Lc1—g5.	Dd8—c7.
12.	Sb1—a3.	d6 n. e5.
13.	Lg5—e7.	d7—d5.
14.	Le7 n. f8.	d5 n. c4.
15.	Lf8—b4.	

Schwarz kommt durch den übereilten Angriff des Weissen allmälig zu einer vortheilhaften Entwickelung.

	Weiss.	Schwarz.
15.		Sb8—c6.
16.	Lb4—c3.	Lc8—g4.
17.	Dd1—d5.	Lg4—e6.
18.	Dd4—e4.	Se8—d6.
19.	De4—h4.	f7—f6.

Die Stellung ist kaum wieder zu erkennen. Weiss hat zwar die Qualität, Schwarz hat jedoch zwei Bauern mehr und eine viel günstigere Entwickelung der Steine.

	Weiss.	Schwarz.
20.	Ta1—d1.	Lb6—c5.
21.	Sa3—c2.	b7—b5.
22.	a2—a3.	a7—a5.
23.	Tf1—e1.	Le6—f5.
24.	Sc2—e3.	Lf5—d3.

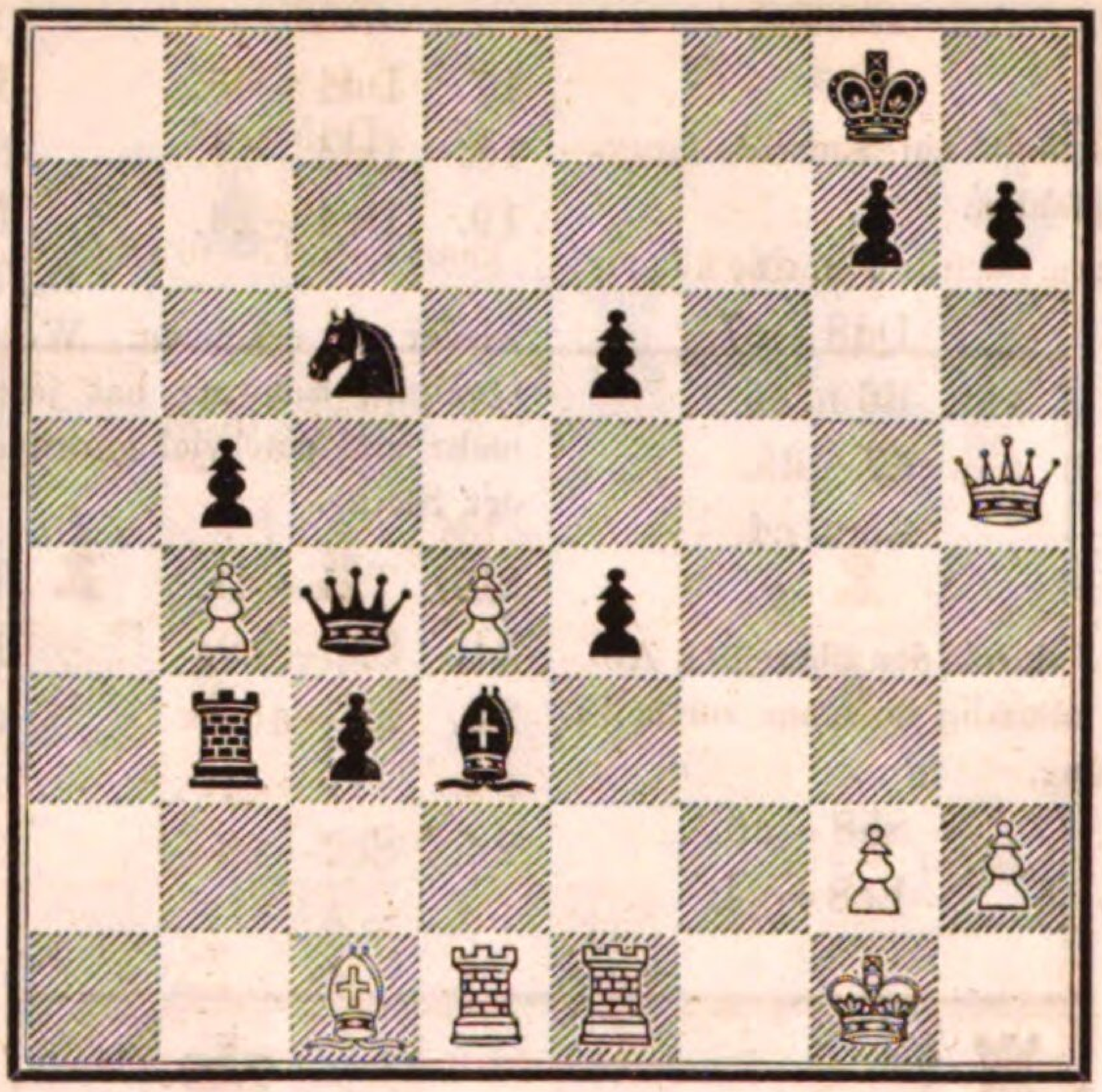


	Weiss.	Schwarz.
25.	b2—b4.	a5 n. b4.
26.	a3 n. b4.	Lc5 n. e3.

Hätte der Läufer den Bauer b4 genommen, so hätte Schwarz mit Td1 n. d3 geantwortet.

	Weiss.	Schwarz.
27.	f2 n. f3.	Ta8—a3.
28.	Lc3—d2.	e5—e4.
29.	Sf3—d4.	Sc6 n. d4.
30.	e3 n. d4.	c4—c3.
31.	Ld2—c1.	Ta3—b3.
32.	Dh4—h5.	Dc7—c4.

Ein Fehler, den Weiss jedoch nicht genügend ausbeutet.



Weiss.		Schwarz.
33.	Td1 n. d3.	g7—g6.

Nimmt Schwarz sofort den Thurm, so geht mindestens eine Figur verloren.

34.	Dh5—c5.	Dc4 n. c5.

Viel besser ist Td3—g3.

35.	d4 n. c5.	e4 n. d3.
36.	c5 n. d6.	d3—d2.

Weiss.		Schwarz.
37.	Te1—d1.	Tb3 n. b4.
38.	Lc1 n. d2.	Tb4—d4.
39.	Kg1—f2.	Td4 n. d6.
40.	Kf2—e2.	Td6 n. d2 †
41.	Td1 n. d2.	c3 n. d2.
42.	Ke2 n. d2.	Kg8—f8 und

muss gewinnen.

Sechste Partie.

de la Bourdonnais.		Mac Donnell.
Weiss.		Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	d7—d6.
5.	d2—d3.	Sg8—f6.
6.	b2—b4.	Lc5—b6.
7.	a2—a4.	a7—a6.
8.	b4—b5.	Sc6—e7.
9.	h2—h3.	Se7—g6.
10.	Dd1—e2.	Lc8—e6.
11.	Sb1—a3.	0—0.

Der Abtausch des Läufers wäre für Schwarz nicht vortheilhaft gewesen.

Weiss.		Schwarz.
12.	g2—g4.	d6—d5.

Unvortheilhaft.

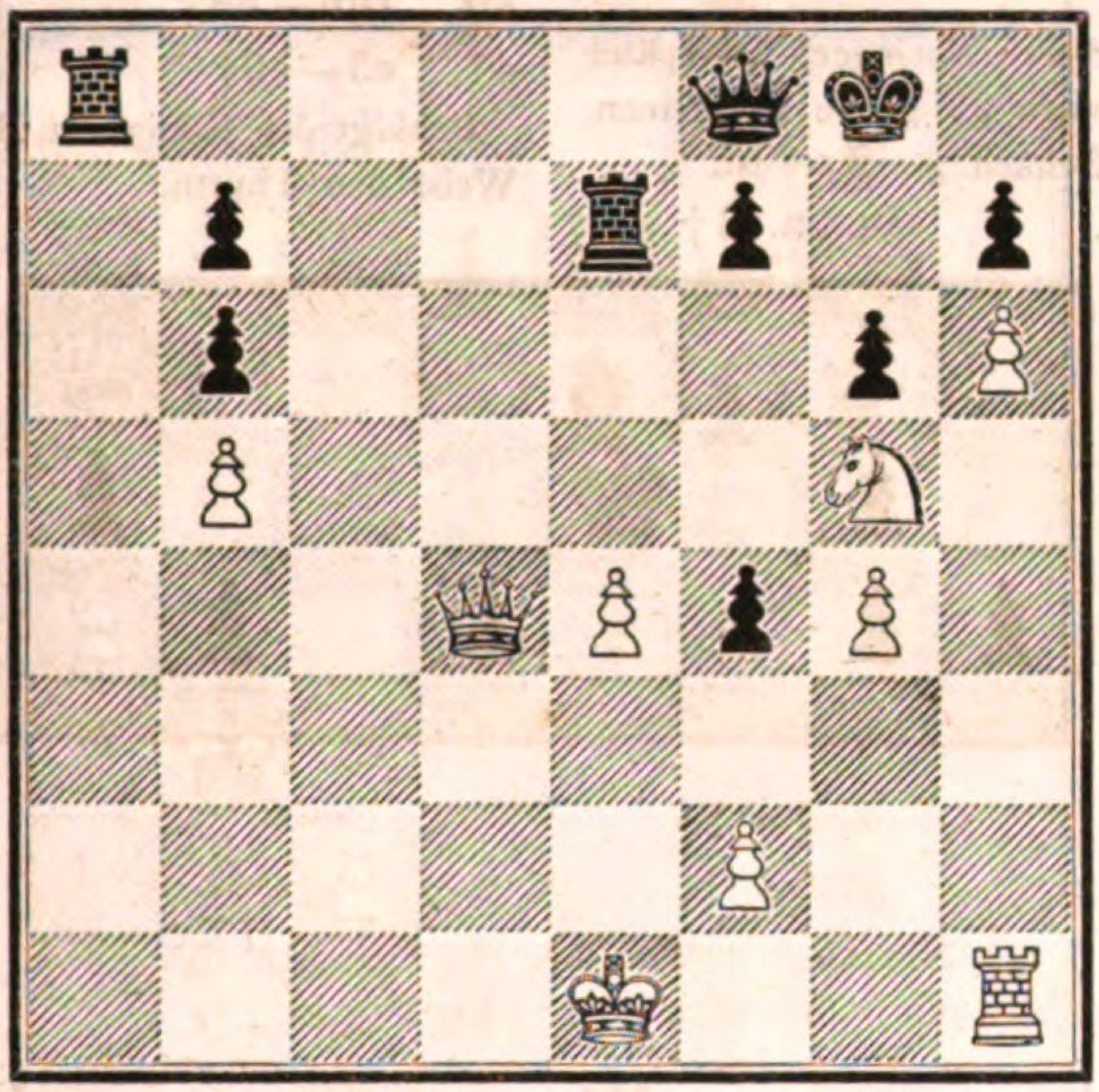
13.	Lc4—a2.	d5 n. e4.
14.	d3 n. e4.	Le6 n. a2.
15.	Ta1 n. a2.	Sf6—d7.
16.	Sa3—c4.	Tf8—e8.
17.	h3—h4.	Sd7—c5.
18.	Ta2—d2.	Dd8—c8.
19.	Td2—d5.	Sc5 n. a4.
20.	h4—h5.	Sg6—f4.
21.	Lc1 n. f4.	Sa4 n. c3.
22.	De2—d3.	Sc3 n. d5.
23.	Dd3 n. d5.	e5 n. f4.

	Weiss.	Schwarz.
24.	Sf3—g5.	Te8—e7.
25.	h5—h6.	g7—g6.
26.	Sc4 n. b6.	

Um mit der Dame nach d4 gehen zu können.

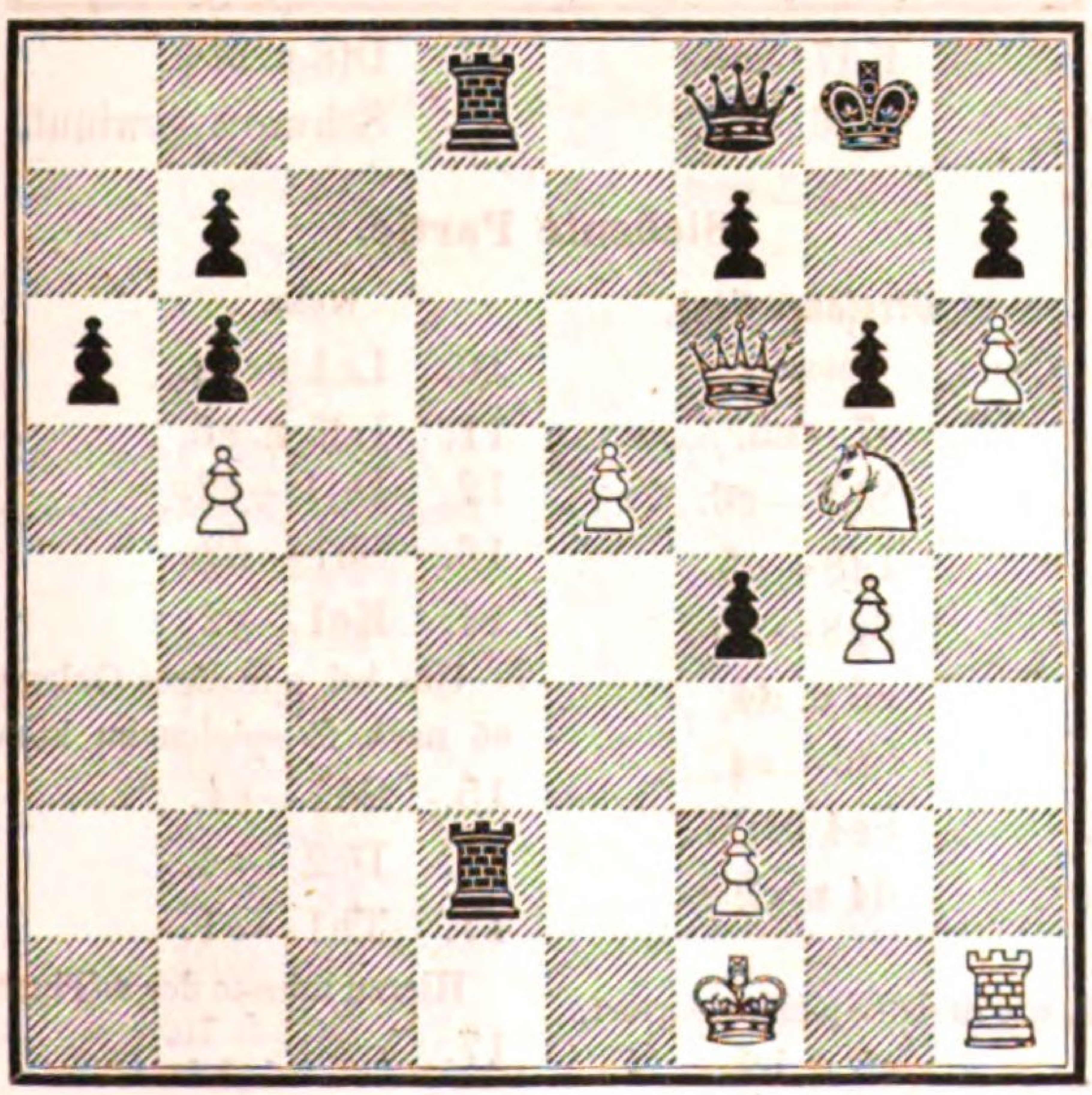
	Weiss.	Schwarz.
26.		c7 n. b6.
27.	Dd5—d4.	Dc8—f8.

Statt dieses Zuges kann auch f7—f6 ohne Nachtheil geschehen.



28.	Dd4—f6.	Te7—d7.
29.	Ke1—e2.	Ta8—d8.
30.	e4—e5.	Td7—d2†
31.	Ke2—f1.	

Ginge der König auf f3, so würde er in 4 Zügen matt werden.

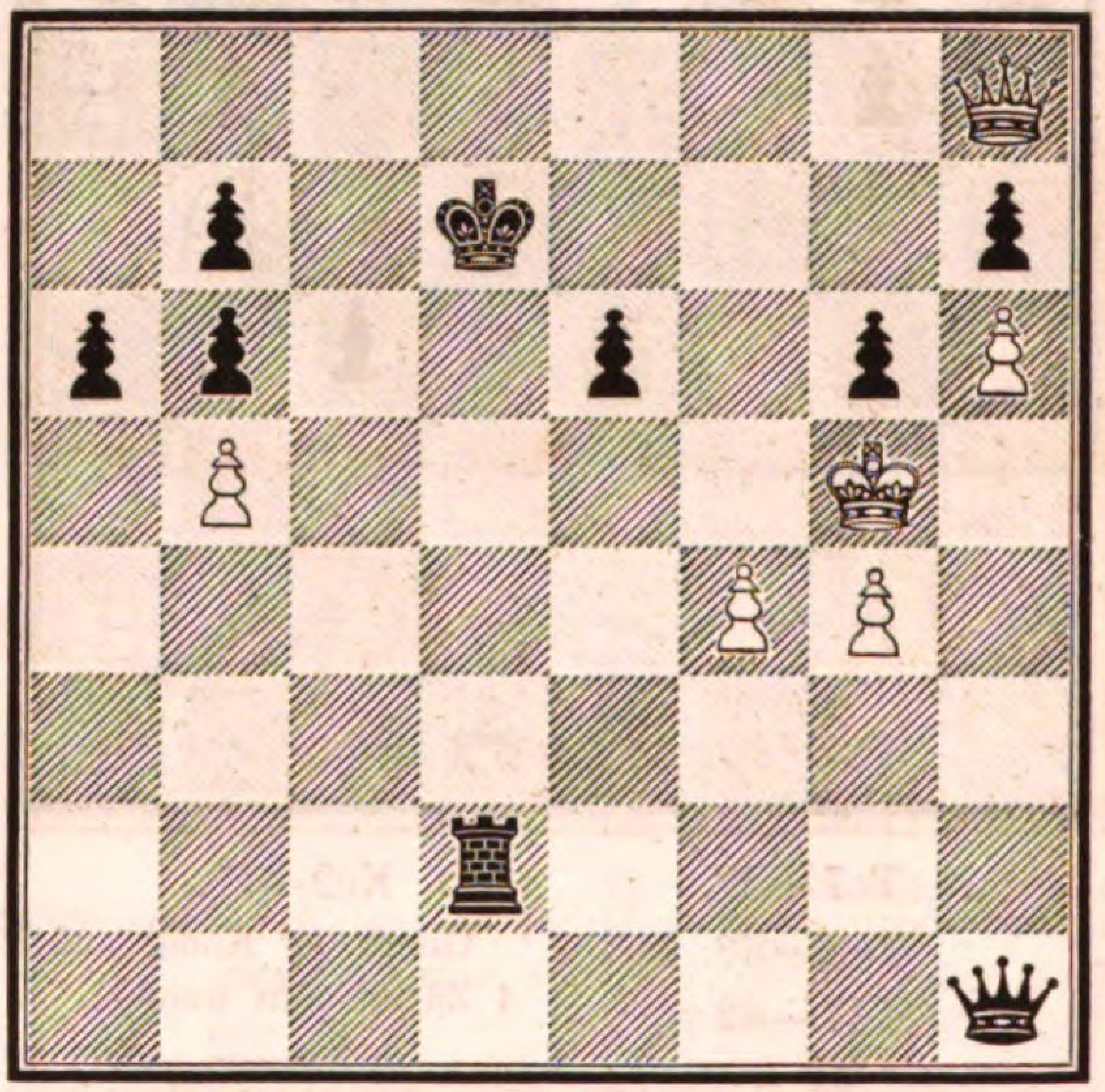


	Weiss.	Schwarz.
31.		Td2 n. f2 †
32.	Kf1 n. f2.	Df8 — c5 †
33.	Kf2 — g2.	Td8 — d2 †
34.	Kg2 — h3.	Dc5 — e3 †
35.	Sg5 — f3.	

Weiss opfert diesen Springer, um später mit dem König nach g5 gehen zu können, wo derselbe vor Schach gesichert ist.

	Weiss.	Schwarz.
35.		De3 n. f3 †
36.	Kh3 — h4.	Df3 n. h1 †
37.	Kh4 — g5.	Kg8 — f8.
38.	Df6 — h8†.	Kf8 — e7.
39.	Dh8 — f6 †	Ke7 — e8.
40.	Df6 — h8 †	Ke8 — d7.
41.	e5 — e6†	f7 n. e6.

Schlägt der König den Bauer, so gewinnt Weiss den Thurm.



42.	Dh8 — g7 †	Kd7 — d6.
43.	Dg7 — f8 †	Kd6 — c7.
44.	Df8 n. f4 †	Td2 — d6 und Schwarz gewinnt.

Siebente Partie.

	Mendheim. Weiss.	Breslauer Club. Schwarz.
1.	e2 — e4.	e7 — e5.
2.	Sg1 — f3.	Sb8 — c6.
3.	Lf1 — c4.	Lf8 — c5.
4.	c2 — c3.	Sg8 — f6.
5.	d2 — d4.	e5 n. d4.
6.	e4 — e5.	Sf6 — e4.
7.	Lc4 — d5.	Se4 n. f2.
8.	Ke1 n. f2.	d4 n. c3 †
9.	Kf2 — e1.	

Besser Kf2 — g3, wie in den Spielen erörtert.

	Weiss.	Schwarz.
9.		c3 n. b2.
10.	Lc1 n. b2.	Dd8 — e7.
11.	Ld5 n. c6.	d7 n. d6.
12.	Dd1 — c2.	Lc8 — e6.
13.	Sb1 — d2.	0 — 0 — 0.
14.	Ke1 — e2.	g7 — g6.

Um bei günstiger Gelegenheit den Läufer e6 nach f5 spielen zu können.

15.	Sd2 — e4.	Lc5 — b6.
16.	Dc2 — a4.	Le6 — d5.
17.	Th1 — c1.	

Hierzu musste der a-Thurm benutzt werden.

17.		f7 — f5.

	Weiss.	Schwarz.
18.	Se4—d2.	

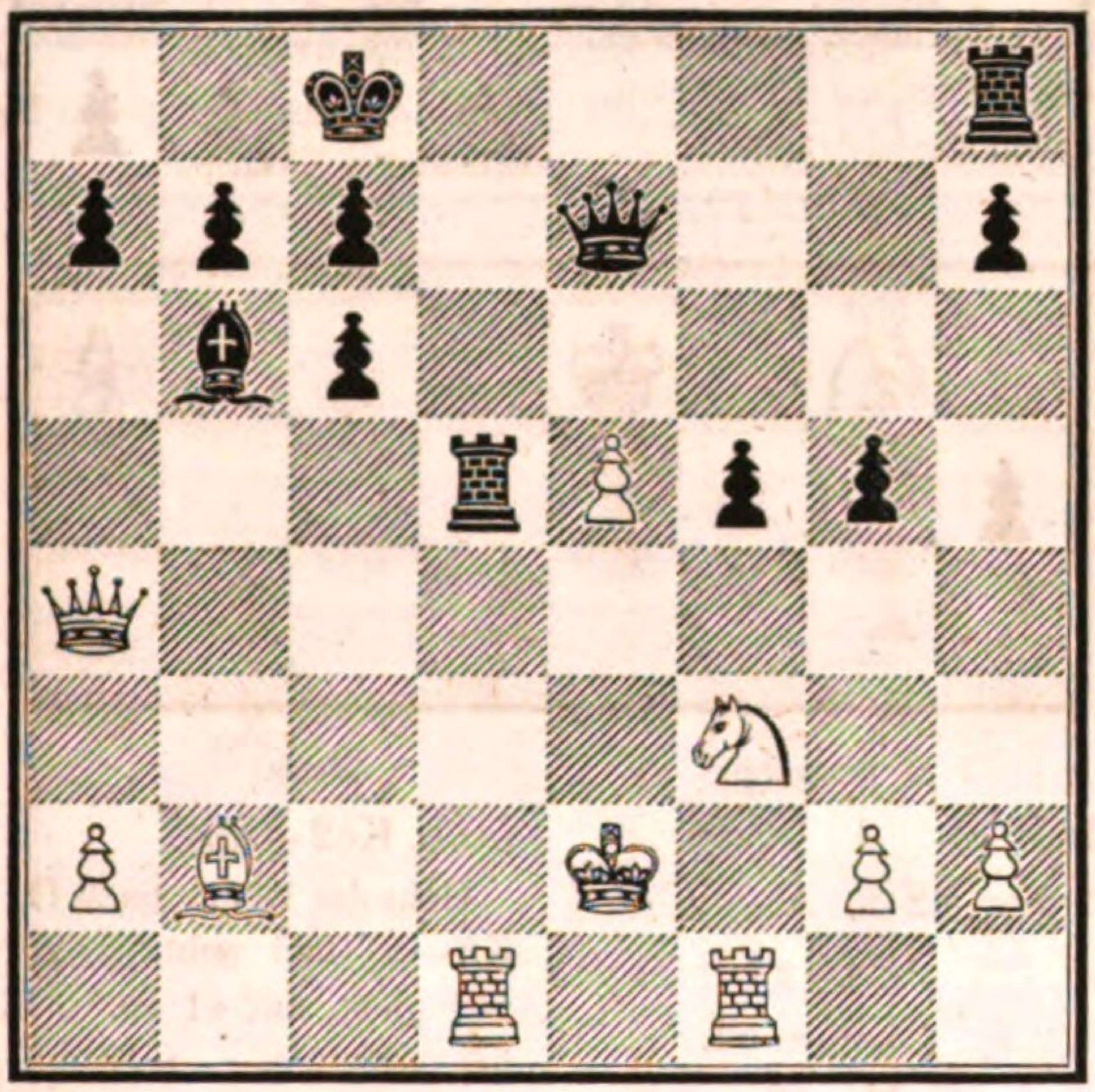
Stärker scheint 18) Se4—f6 zu sein.

	Weiss.	Schwarz.
18.		Ld5 n. f3†

Besser wäre g6—g5 gewesen.

	Weiss.	Schwarz.
19.	Sd2 n. f3.	g6—g5.
20.	Tc1—f1.	Td8—d5.
21.	Ta1—d1.	

Breslau zog 21) g5—g4 und verlor.



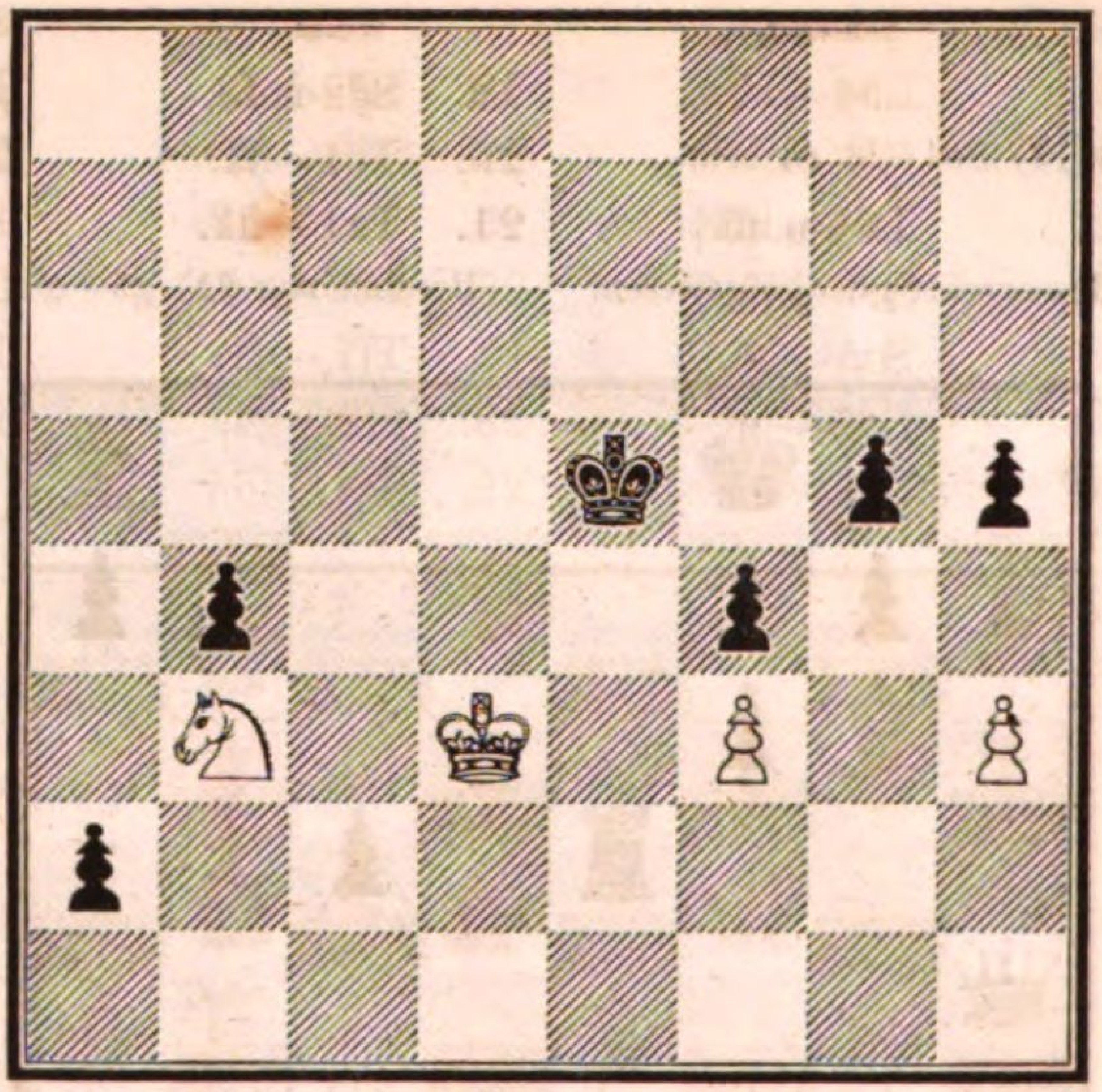
Später wurde diese Partie zwischen Mendheim und Angerstein, einem Mitgliede des Breslauer Club, durch Correspondenz, wie folgt, weiter gespielt:

	Weiss.	Schwarz.
21.		h7—h5.
22.	Sf3—d2.	De7—e6.
23.	Sd2—c4.	Lb6—c5.
24.	Da4—c2.	f5—f4.
25.	Dc2—e4.	Th8—d8.
26.	a2—a4.	b7—b5.

Sehr fein auf den erzwungenen Abtausch der Damen berechnet.

	Weiss.	Schwarz.
27.	a4 n. b5.	De6—g4†
28.	De4—f3.	Dg4 n. f3†
29.	g2 n. f3.	Td5 n. d1.
30.	Tf1 n. d1.	Td8 n. d1.
31.	Ke2 n. d1.	c6 n. b5.
32.	Sc4—d2.	Kc8—d7.
33.	Kd1—e2.	Kd7—e6.
34.	Ke2—d3.	a7—a5.
35.	h2—h3.	a5—a4.
36.	Kd3—e4.	Lc5—b4.
37.	Sd2—b1.	c7—c6.
38.	Sb1—a3.	Lb4—d2.
38.	Sa3—b1.	Ld2—e1.
40.	Sb1—a3.	Le1—f2.
41.	Lb2—a1.	b5—b4.
42.	Sa3—c4.	a4—a3.
43.	Sc4—d2.	c6—c5.
44.	Sd2—c4.	Lf2—d4.
45.	La1 n. d4.	c5 n. d4.
46.	Sc4—a5.	a3—a2.
47.	Sa5—b3.	d4—d3.
48.	Ke4 n. d3.	Ke6 n. e5.

Weiss gab die Partie auf.



	Weiss.	Schwarz.

Es wäre gefolgt:

49.	Kd3—c4 oder e2 s. A.	
49.		g5—g4.
50.	f3 n. g4.	Ke5—e4.
51.	g4—g5.	f4—f3.
52.	g5—g6.	f3—f2.
53.	Sb3—d2†	Ke4—f4.
54.	g6—g7.	f2—f1 D†
55.	Sd2 n. f1.	a2—a1 D.
56.	g7—g8 D.	Da1—a2†

und gewinnt.

A.

49.	Kd3—e2.	Ke5—f6.
50.	Ke2—d3.	

Geht der König nach f2, so zieht Schwarz Kf6—f5 und geht, wenn der Springer auf d4† giebt, auf a1 zu.

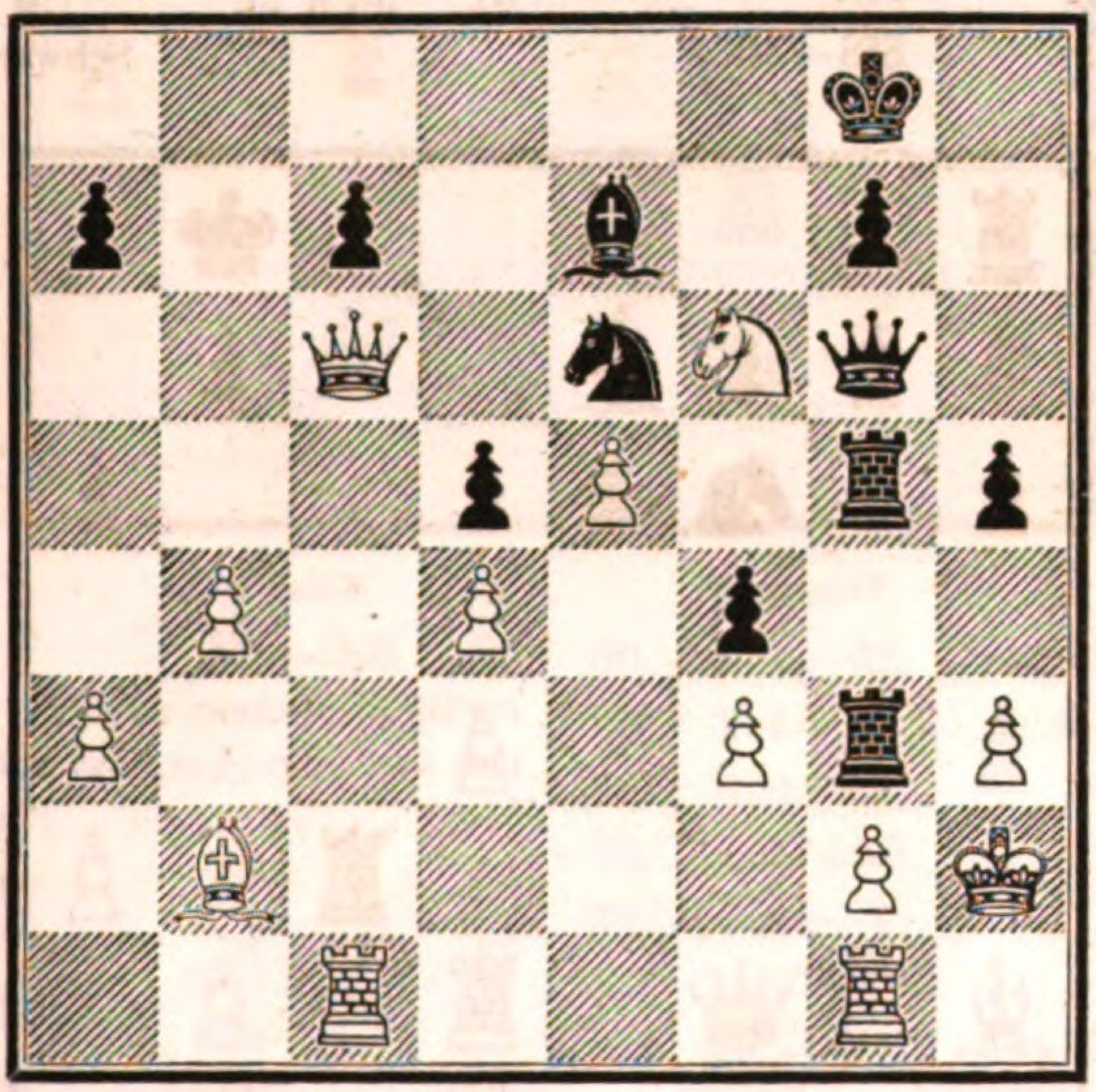
50.		g5—g4.
51.	f3 n. g4.	h5 n. g4.
52.	h3 n. g4.	Kf6—g5.
53.	Kd3—e2.	Kg5 n. g4.
54.	Ke2—f2.	f4—f3.
55.	Sb3—a1.	Kg4—f4.
56.	Sa1—b3.	Kf4—e4.
57.	Kf2—f1.	Ke4—d5.
58.	Kf1—f2.	Kd5—c4

und gewinnt.

Achte Partie.

	Staunton. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	Sg8—f6.
5.	d2—d4.	e5 n. d4.
6.	e4—e5.	d7—d5.
7.	Lc4—b5.	Sf6—e4.
8.	c3 n. d4.	Lc5—b4†
9.	Sb1—d2.	0—0.
10.	0—0.	Lc8—g4.
11.	Lb5 n. c6.	b7 n. c6.
12.	Dd1—c2.	Lg4 n. f3.
13.	Sd2 n. f3.	Ta8—b8.
14.	Dc2 n. c6.	Tb8—b6.
15.	Dc6—c2.	f7—f5.

	Weiss.	Schwarz.
16.	a2—a3.	Lb4—e7.
17.	b2—b4.	f5—f4.
18.	Sf3—e1.	Tb6—h6.
19.	f2—f3.	Se4—g5.
20.	Se1—d3.	Sg5—e6.
21.	Lc1—b2.	Dd8—e8.
22.	Ta1—c1.	De8—h5.
23.	h2—h3.	Th6—g6.
24.	Sd3—f2.	Tg6—g3.
25.	Kg1—h2.	Tf8—f5.
26.	Dc2—c6.	Dh5—g6.
27.	Tf1—g1.	Tf5—g5.
28.	Sf2—g4.	h7—h5.
29.	Sg4—f6†	



29\. Kg8—f7. Ein Versehen. Mit Le7 n. f6 musste Schwarz die Partie gewinnen.

30\. Dc6—e8. Schachmatt.

Neunte Partie.

	Paris. Weiss.	London. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	d7—d6.
5.	d2—d4.	e5 n. d4.
6.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
7.	h2—h3.	

Ein guter Zug zur Einengung des gegnerischen Spiels.

	Weiss.	Schwarz.
7.		Sg8 n. f6.
8.	Sb1—c3.	0—0.
9.	0—0.	Tf8—e8.
10.	a2—a3.	h7—h6.
11.	Tf1—e1.	a7—a6.

Schwarz beabsichtigt mit dem f-Bauer vorzugehen.

12\. b2—b4. Te8—e7.

Um den Bauer zu decken und so Kg8—h8 od. h7 vorzubereiten.

13\. Ta1—a2. Lb6—a7.

Da f7—f5 vorbereitet wird, so soll, wenn der Springer f6 sich entfernt, ein Abtausch des Läufers gegen Sc3—d5 verhindert werden.

Weiss.		Schwarz.
14.	Ta2—e2.	Sf6—h7.

Das Streben, den f-Bauer à tout prix in Bewegung zu bringen, führt den Ruin der schwarzen Partie herbei.

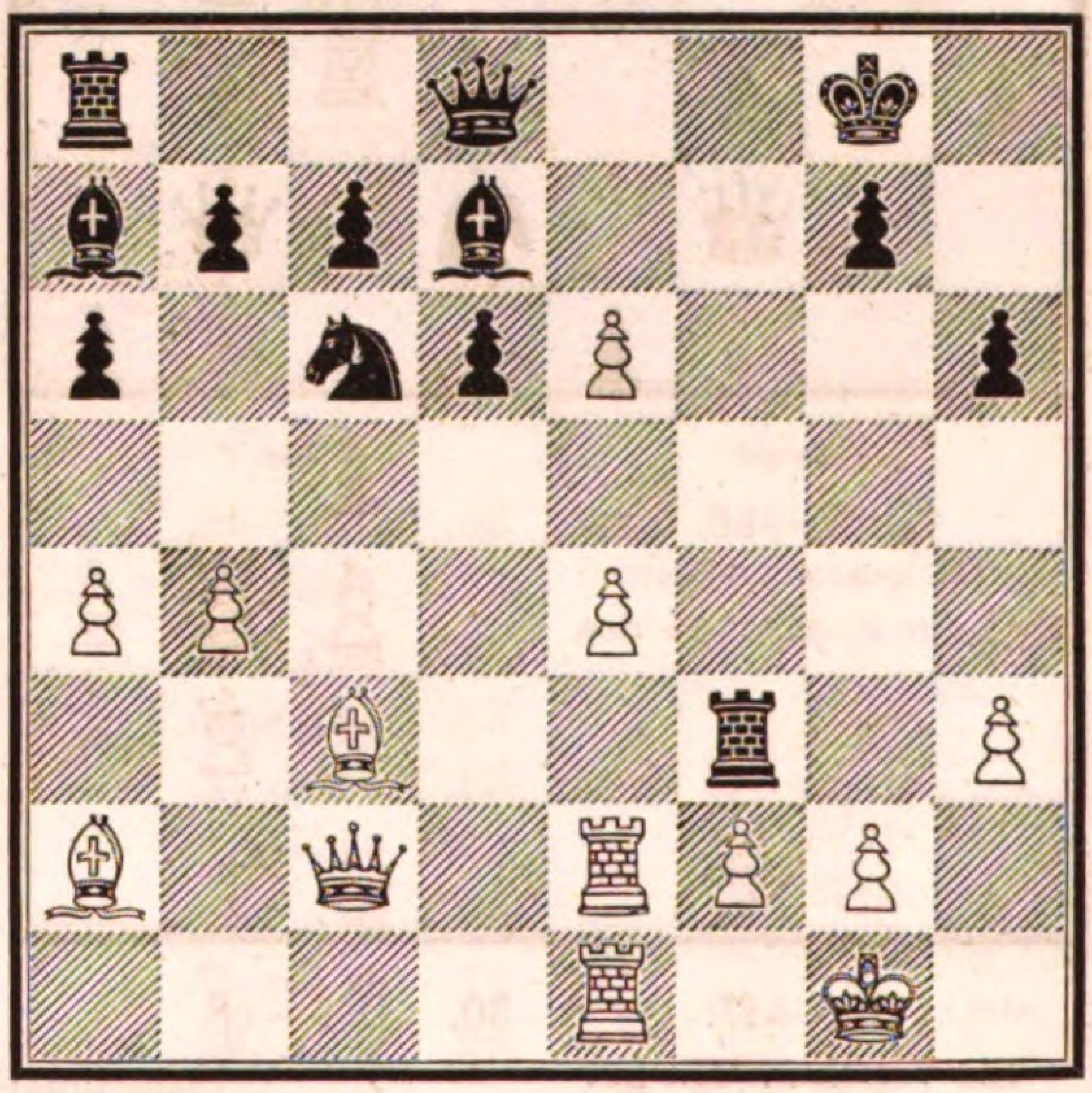
15.	Sc3—d5.	Te7—e8.

Der Plan, den f-Bauer vorzurücken, ist jetzt gescheitert.

16.	Sd5—f4.	Sh7—f8.
17.	Dd1—b3.	Sf8—e6.

Weiss.		Schwarz.
18.	Sf4 n. e6.	f7 n. e6.
19.	Lc1—b2.	Sc6—b8.
20.	a3—a4.	Lc8—d7.
21.	Db3—c2.	Te8—e7.
22.	Lc4—a2.	Sb8—c6.
23.	Lb2—c3.	Te7—f7.
24.	d4—d5.	Tf7 n. f3.
25.	d5 n. e6.	

Schwarz spielt auf remis.



Weiss. Schwarz.

Hätte der Bauer g2 den Thurm f3 genommen, so würde gefolgt sein:

25.	g2 n. f3.	e6 n. d5.
26.	e4 n. d5.	Dd8—g5 †
27.	Kg1—h1.	Sc6 n. b4.
28.	Lc3 n. b4.	Dg5—h4.
29.	Te2—e7.	Ld7 n. h3 u. gewinnt.

oder:

25.	g2 n. f3.	e6 n. d5.
26.	La2 n. d5 †	Kg8—h8.

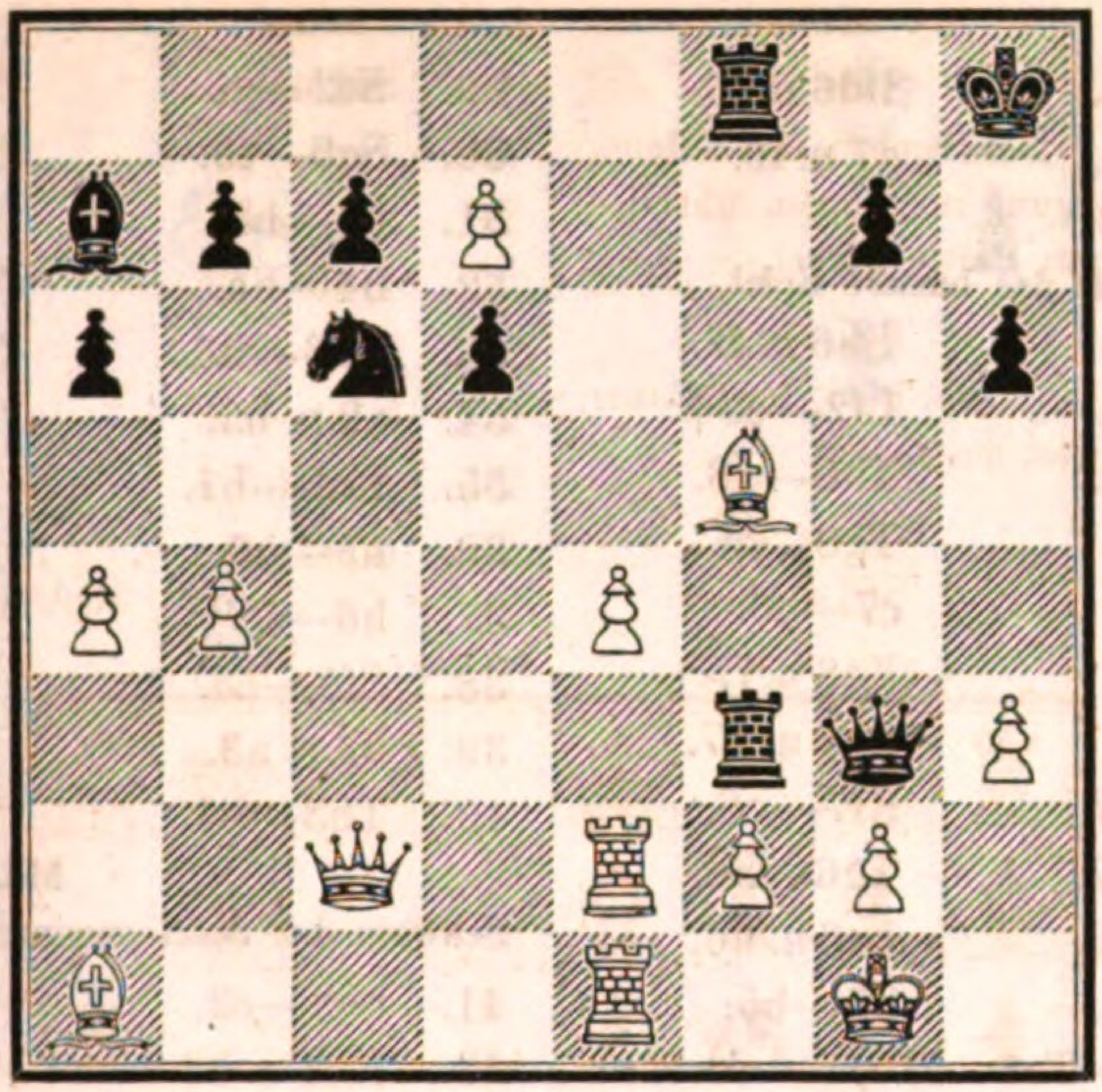
Weiss.		Schwarz.
27.	f3—f4.	Dd8—h4 u. gewinnt.

Schwarz macht remis durch ewigen Schach.

25.		Dd8—h4.
26.	e7 n. d7 †	Kg8—h8.
27.	La2—e6.	Dh4—g3.

Sonst wäre Tf3 n. h3 † geschehen.

28.	Lc3—a1.	Ta8—f8.
29.	Le6—f5.	



	Weiss.	Schwarz.
29.		La7—b6.

Schwarz hat keinen besseren Zug. Nimmt der Springer c6 den Bauer b4, so folgt:

30.	Dc2—d2.	Tf3 n. f2.
31.	Te2 n. f2.	Dg3 n. f2†
32.	Dd2 n. f2.	La7 n. f2†
33.	Kg1 n. f2.	Sb4—c2.
34.	Te1—c1 und gewinnt.	

oder:

30.	Dc2—d2.	Kh8—g8.
31.	Dd2 n. b4.	Tf3 n. f2.
32.	Te2 n. f2.	La7 n. f2†
33.	Kg1—f1.	Lf2 n. e1.
34.	Db4 n. e1.	Dg3—d3†

35. Kf1—f2 und Weiss gewinnt mit zwei Läufern gegen den Thurm.

	Weiss.	Schwarz.
30.	Dc2—d2.	Tf3—f4.
31.	Te1—c1.	Dg3—g5.
32.	Kg1—h2.	Tf4 n. f2.
33.	Dd2 n. g5.	h6 n. g5.
34.	Te2 n. f2.	Lb6 n. f2.
35.	b4—b5.	a6 n. b5.
36.	a4 n. b5.	Sc6—d8.
37.	Tc1 n. c7.	Kh8—g8.
38.	Lf5—g6.	Lf2—b6.
39.	Tc7—c8.	Sd8—e6.
40.	Lg6—e8.	Se6—d8.
41.	La1—b2	

und gewinnt.

Zehnte Partie.

	de la Bourdonnais.	Mac Donnell.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	d7—d6.
5.	d2—d4.	e5 n. d4.
6.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
7.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
8.	d4—d5.	Sc6—e5.

Besser scheint Sc6—e7 zu sein, auf Sc6—a5 würde 9) Lc4—d3 folgen und b2—b4 drohen.

9.	Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
10.	Lc1—g5.	a7—a6.
11.	Dd1—f3.	Dd8—d6.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Lg5 n. f6.	Dd6 n. f6.
13.	Df3 n. f6.	g7 n. f6.
14.	0—0—0.	

Weiss hat jetzt das bessere Spiel.

14.		Lb6 n. f2.
15.	Th1—f1.	Lf2—e3 †
16.	Kc1—c2.	Th8—g8.
17.	g2—g3.	Tg8—g6.
18.	d5—d6.	c7—c6.
19.	Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7.
20.	d6—d7.	Lc8 n. d7.
21.	Td1 n. d7 †	Kf7—e6.
22.	Td7 n. h7.	Tg6—h6.
23.	Th7 n. h6.	Le3 n. h6.
24.	Tf1—d1.	b7—b5.

Um dem Zuge Ta8—d8 zuvorzukommen.

25.	Sc3—e2.	a6—a5.
26.	g3—g4.	Ta8—g8.
27.	h2—h3.	c6—c5.
28.	Td1—d3.	Tg8—c8.

	Weiss.	Schwarz.
29.	Se2—g3.	b5—b4.
30.	Sg3—f5.	Lh6—f8.
31.	h3—h4.	a5—a4.
32.	h4—h5.	c5—c4.
33.	Td3—h3.	b4—b3 †
34.	a2 n. b3.	c4 n. b3 †
35.	Kc2—b1.	Ke6—f7.
36.	h5—h6.	Kf7—g8.
37.	h6—h7 †	Kg8—h8.
38.	Sf5—e3.	a4—a3.
39.	b2 n. a3.	Lf8 n. a3.
40.	Th3—h1.	b3—b2.

Mit Tc8—c6 würde Schwarz das Spiel gewinnen.

41.	Se3—c2.	La3—e7.
42.	Kb1 n. b2.	Tc8—c4.
43.	Th1—e1.	Dh8 n. h7.
44.	Kb2—b3.	Tc4—c8 und

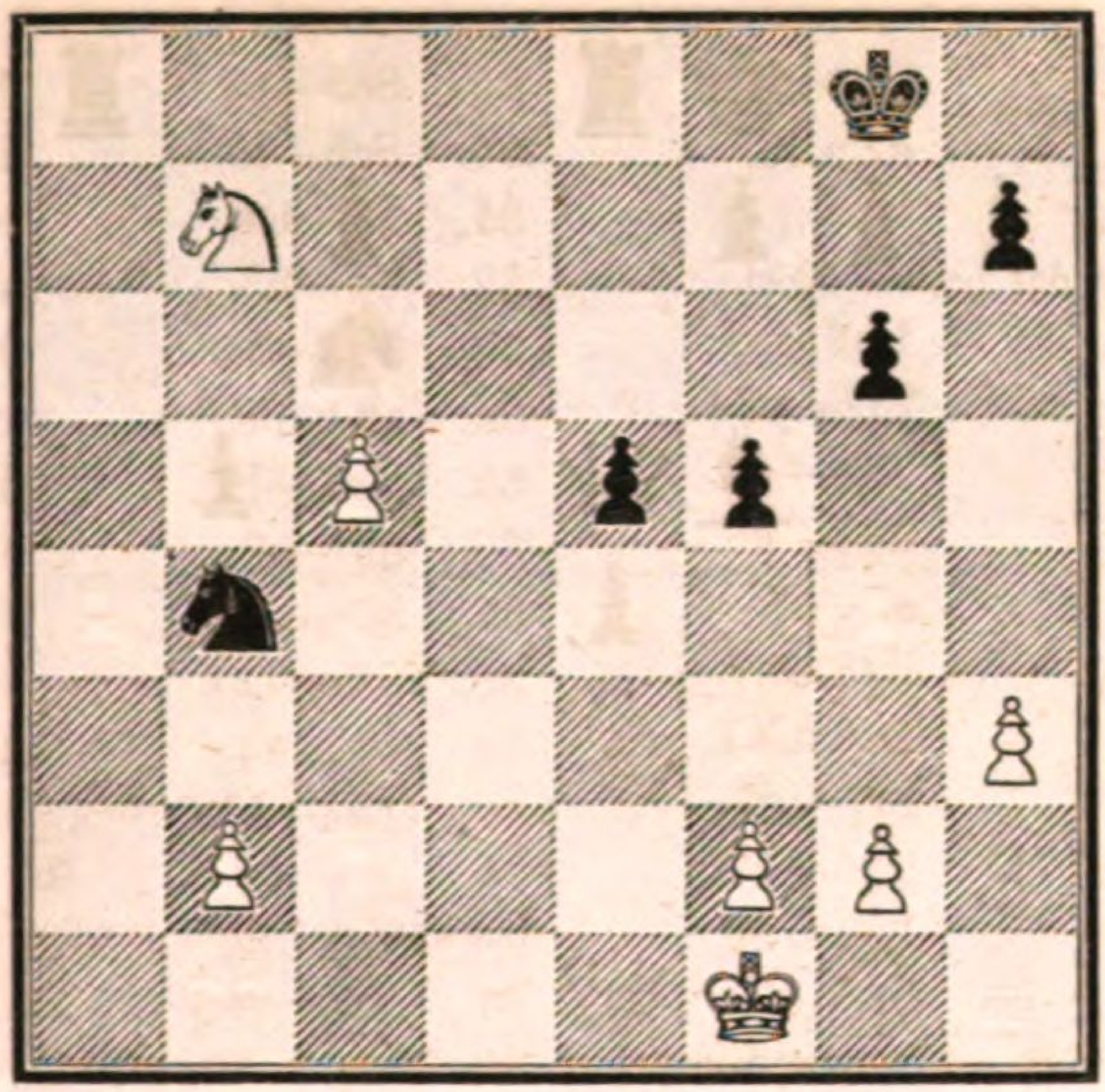
das Spiel bleibt unentschieden.

Eilfte Partie.

	Buckle. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	0—0.	Sg8—f6.
5.	Sb1—c3.	d7—d6.
6.	h2—h3.	0—0.
7.	d2—d3.	Lc8—e6.
8.	Lc4—b3.	Sc6—e7.
9.	Sc3—e2.	Se7—g6.
10.	Se2—g3.	c7—c6.
11.	c2—c3.	d6—d5.
12.	d3—d4.	d5 n. e4.
13.	d4 n. c5.	e4 n. f3.
14.	Dd1 n. f3.	Le6 n. b3.
15.	a2 n. b3.	Sf6 n. d5.
16.	Sg3—f5.	b7—b6.
17.	c5 n. b6.	Dd8 n. b6.

	Weiss.	Schwarz.
18.	c3—c4.	Sd5—f4.
19.	Lc1 n. f4.	Sg6 n. f4.
20.	Tf1—d1.	Db6—c7.
21.	Df3 n. c6.	Tf8—c8.
22.	Dc6 n. c7.	Tc8 n. c7.
23.	Sf5—d6.	Sf4—e2 †
24.	Kg1—f1.	Se2—d4.
25.	b3—b4.	f7—f5.
26.	c4—c5.	Ta8—b8.
27.	Ta1—a4.	g7—g6.
28.	Td1—a1.	Sd4—c2.
29.	Ta4 n. a7.	Tc7 n. a7.
30.	Ta1 n. a7.	Sc2 n. b4.
31.	Ta7—b7.	Tb8 n. b7.
32.	Sd6 n. b7.	

Das Endspiel wird von beiden Seiten sehr correct gespielt.



	Weiss.	Schwarz.
32.		Kg8—f7.
33.	Kf1—e2.	Kf8—e7.
34.	Ke2—d2.	Ke7—d7.
35.	Sb7—a5.	Sb4—a6.
36.	Sa5—b3.	Kd7—c6.
37.	Kd2—c3.	Sa6 n. c5.
38.	Sb3 n. c5.	Kc6 n. c5.
39.	h3—h4.	h7—h6.
40.	f2—f3.	g6—g5.
41.	h4—h5.	e5—e4.
42.	f3 n. e4.	f5 n. e4.
43.	g2—g4.	Kc5—d5.
44.	b2—b4.	Kd5—e5.
45.	b4—b5.	Ke5—f4.
46.	b5—b6.	e4—e3.
47.	b6—b7.	Kf4—f3.
48.	b7—b8 Dame und gewinnt.	

Zwölfte Partie.

	Dubois. Weiss.	**Steinitz.** Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	0—0.	Sg8—f6.
5.	d2—d3.	d7—d6.
6.	Lc1—g5.	h7—h6.
7.	Lg5—h4.	g7—g5.
8.	Lh4—g3.	h6—h5.
9.	h2—h4.	

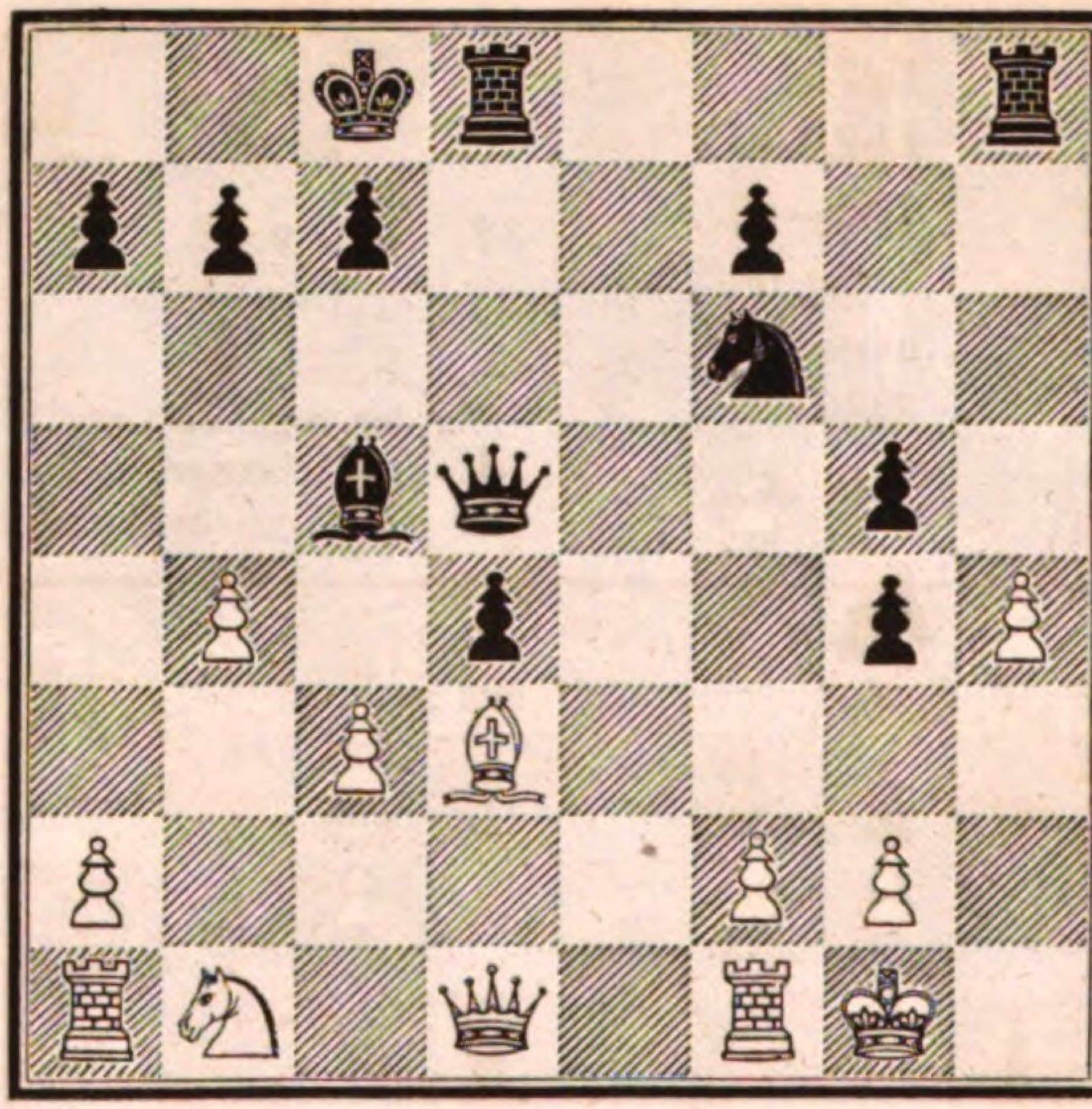
Wenn Weiss statt dieses Zuges Sf3 n. g5 spielt, so antwortet Schwarz h5—h4.

	Weiss.	Schwarz.
9.		Lc8—g4.
10.	c2—c3.	

Auf h4 n. g5 wäre h5—h4 mit Vortheil geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
10.		Dd8—d7.
11.	d3—d4.	e5 n. d4.
12.	e4—e5.	d6 n. e5.
13.	Lg3 n. e5.	Sc6 n. e5.
14.	Sf3 n. e5.	Dd7—f5.
15.	Se5 n. g4.	h5 n. g4.
16.	Lc4—d3.	Df5—d5.
17.	b2—b4.	0—0—0.

Schwarz giebt hier eine Figur auf, wie sich jedoch gleich zeigt, ist dies Opfer vollkommen gerechtfertigt.



	Weiss.	Schwarz.
18.	c3—c4.	Dd5—c6.
19.	b4 n. c5.	Th8 n. h4.
20.	f2—f3.	Td8—h8.
21.	f3 n. g4.	Dc6—e8.
22.	Dd1—e1.	De8—e3†
23.	De1 n. e3.	d4 n. e3.
24.	g2—g3.	Th4—h1†
25.	Kg1—g2.	Th8—h2†
26.	Kg2—f3.	Th1 n. f1†
27.	Ld3 n. f1.	Th2—f2† u. gewinnt.

Dreizehnte Partie.

	Bledow. Weiss.	v. d. Lasa. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	Lc5—b6.
5.	0—0.	d7—d6.
6.	a2—a4.	a7—a5.
7.	d2—d3.	h7—h6.
8.	Lc1—e3.	Lb6—a7.
9.	Sb1—d2.	Sg8—f6.
10.	Dd1—c2.	g7—g5.
11.	d3—d4.	g5—g4.
12.	Sf3—e1.	e5 n. d4.
13.	c3 n. d4.	Sc6 n. d4.
14.	Le3 n. d4.	La7 n. d4.
15.	Lc4 n. f7†	

Mit diesem Zuge, auf den Schwarz offenbar nicht gerechnet hatte, entgeht diesem der gehoffte Gewinn eines Bauern. Auch die Spielart 13) La7 n. d4, 14) Lc4—b5, Ld4 n. e3, 15) Lb5 n. c6†, b7 n. c6, 16) f2 n. e4, wäre nicht für Schwarz günstig.

	Weiss.	Schwarz.
15.		Ke8—f8.
16.	Lf7—a2.	Dd8—e7.
17.	Kg1—h1.	h6—h5.
18.	Se1—d3.	h5—h4.
19.	Sd3—f4.	Th8—h6.
20.	e4—e5.	d6 n. e5.
21.	Sf4—g6†	Th6 n. g6.
22.	Dc2 n. g6.	Ld4 n. b2.
23.	Sd2—e4.	

Sehr geistreich. Nimmt der Schwarze den Springer, so folgt Dg6—g8 Schach und Matt.

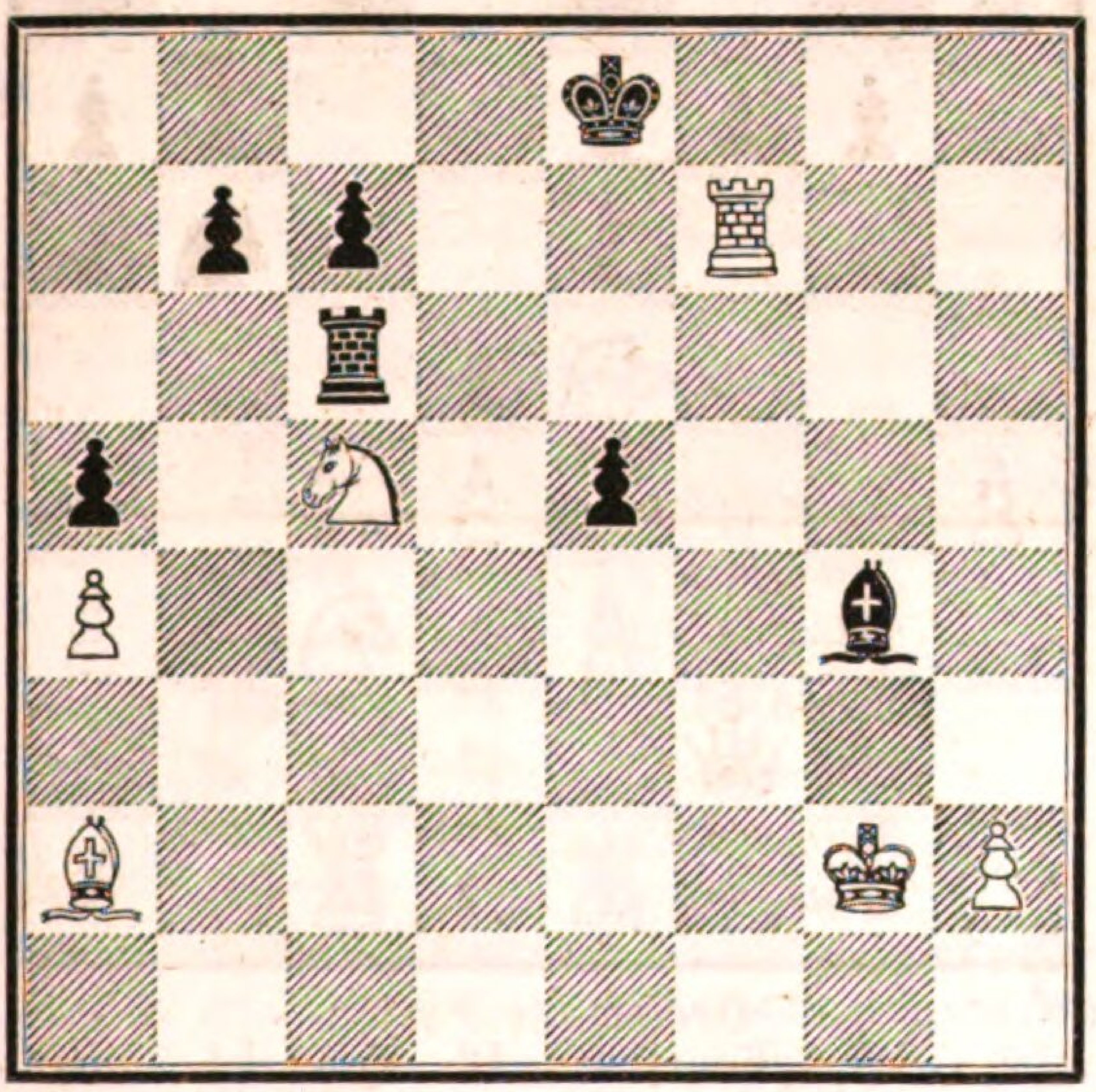
23.		De7—g7.

	Weiss.	Schwarz.
24.	Dg6 n. f6 †	Dg7 n. f6.
25.	Se4 n. f6.	Lb2 n. a1.
26.	Tf1 n. a1.	Ta8—a6.
27.	Sf6—e4.	Lc8—f5.
28.	f2—f3.	h4—h3.
29.	Ta1—f1.	Kf8—e7.
30.	Se4—c5.	Ta6—c6.
31.	f3 n. g4.	h3 n. g2 †

Hier war vielleicht Lf5—g6 vorzuziehen.

	Weiss.	Schwarz.
32.	Kh1 n. g2.	Lf5 n. g4.
33.	Tf1—f7 †	Ke7—e8.
34.	Sc5—e4.	

In der gegenwärtigen Stellung wäre wohl Sc5—d3 rathsamer, um den Tausch des Springers gegen den schwarzen Läufer zu vermeiden.



	Weiss.	Schwarz.
34.		Tc6—c2 †
35.	Tf7—f2.	Lg4—f5.
36.	La2—d5.	Lf5 n. e4 †
37.	Ld5 n. e4.	Tc2 n. f2 †
38.	Kg2 n. f2.	c7—c6

Schwarz tauscht den Bauer a4, und das Spiel wird unentschieden, da h8 ein schwarzes Eckfeld ist. (Siehe Endspiele.)

Vierzehnte Partie.

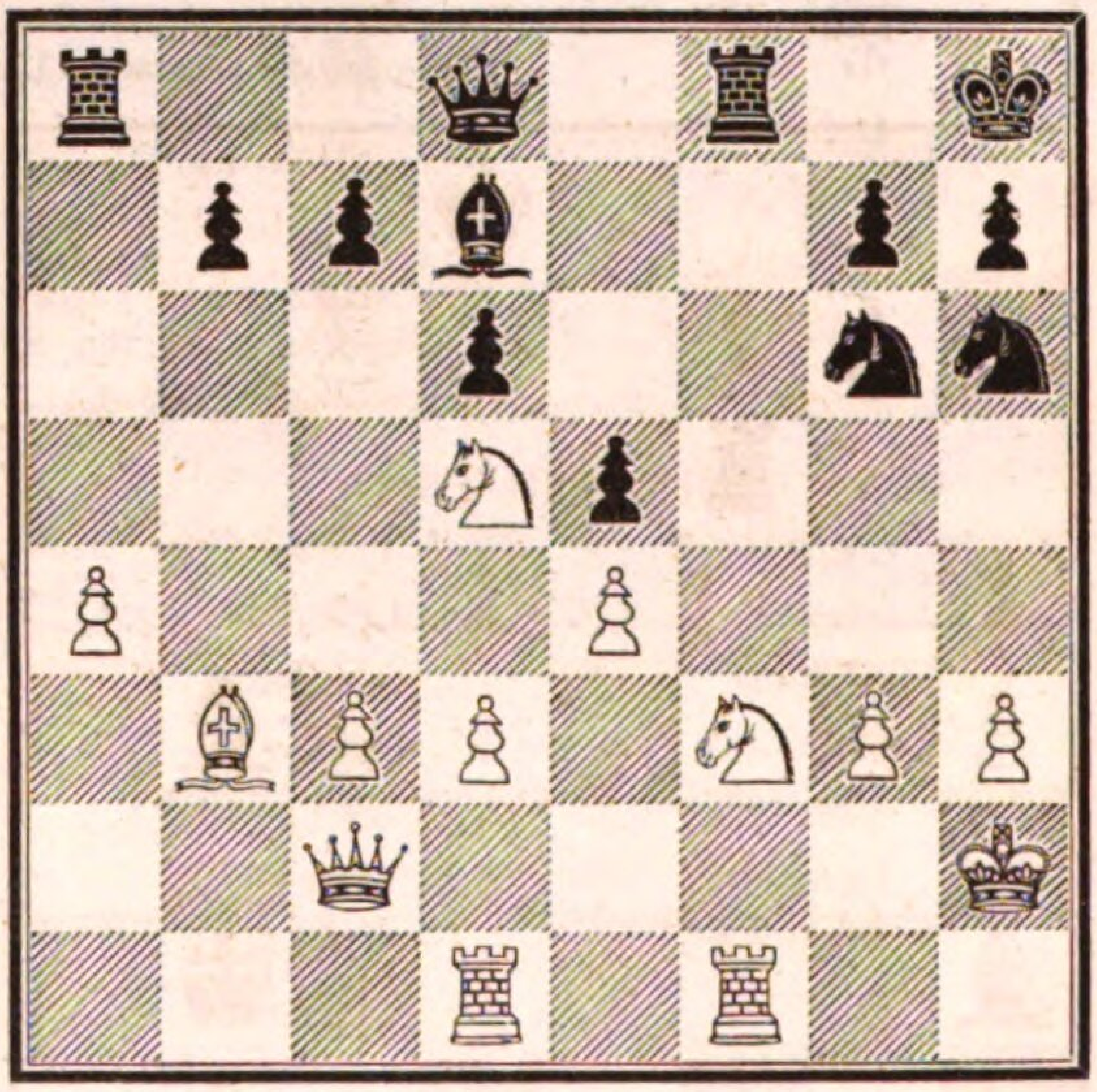
	Bledow. Weiss.	v. d. Lasa. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	Lc5—b6.
5.	d2—d3.	d7—d6.
6.	Lc1—e3.	Sg8—f6.
7.	0—0.	0—0.
8.	a2—a4.	Kg8—h8.
9.	b2—b4.	Lb6 n. e3.
10.	f2 n. e3.	Sf6—g4.
11.	Dd1—e2.	f7—f5.
12.	e4 n. f5.	Lc8 n. f5.
13.	e3—e4.	Lf5—d7.
14.	h2—h3.	Sg4—h6.
15.	Sb1—d2.	Dd8—e7.
16.	Lc4—b3.	Tf8—f6.
17.	Ta1—d1.	a7—a5.
18.	b4 n. a5.	Ta8 n. a5.
19.	Sd2—c4.	Ta5—a8.

	Weiss.	Schwarz.
20.	Sc4—e3.	Tf6—f8.
21.	Se3—d5.	De7—d8.
22.	Kg1—h2.	

Der König steht gewöhnlich in der Ecke sicherer, jedoch ist zuweilen auch Kg1—h2 rathsam.

	Weiss.	Schwarz.
22.		Sc6—e7.
23.	De2—c2.	Se7—g6.
24.	g2—g3.	

Um den Springer von f4 zurückzuhalten.



24.		c7—c6.
25.	Sd5—e3.	Dd8—e7.
26.	Sf3—g1.	Tf8—f6.
27.	Tf1 n. f6.	g7 n. f6.
28.	d3—d4.	e5 n. d4.
29.	c3 n. d4.	Ta8—e8.
30.	Se3—f5.	Ld7 n. f5.
31.	e4 n. f5.	Sg6—f8.
32.	Td1—d2.	De7—e4.
33.	Td2—e2.	De4 n. c2.
34.	Lb3 n. c2.	Te8 n. e2 †
35.	Sg1 n. e2.	d6—d5.
36.	a4—a5.	Sf8—d7.
37.	Se2—f4.	Sh6—f7.
38.	Sf4—e6.	Sf7—d6.
39.	Se6—d8.	Kh8—g8.
40.	a5—a6.	b7 n. a6.
41.	Sd8 n. c6	Sd7—b6.

42.	Sc6—b4.	a6—a5.
43.	Sb4 n. d5.	Sb6 n. d5.
44.	Lc2—b3.	Sd6 n. f5.
45.	Lb3 n. d5 †	Kg8—f8.
46.	Ld5—e4.	Sf5 n. d4.
47.	Le4 n. h7.	a5—a4.

Dieser Zug ist ein Fehler, Schwarz hätte mit f6—f5 und demnächst Kf8—g7 gewinnen müssen.

48.	Lh7—b1.	a4—a3.
49.	Lb1—a2.	Sd4—e2.
50.	g3—g4.	Se2—c3.
51.	La2—b3.	a3—a2.
52.	Lb3 n. a2.	Sc3 n. a2.
53.	h3—h4.	Kf8—g7.
54.	g4—g5.	f6—f5.

55. Kh2—g3 und nach Abtausch des Bauers f5 wird das Spiel remis.

Fünfzehnte Partie.

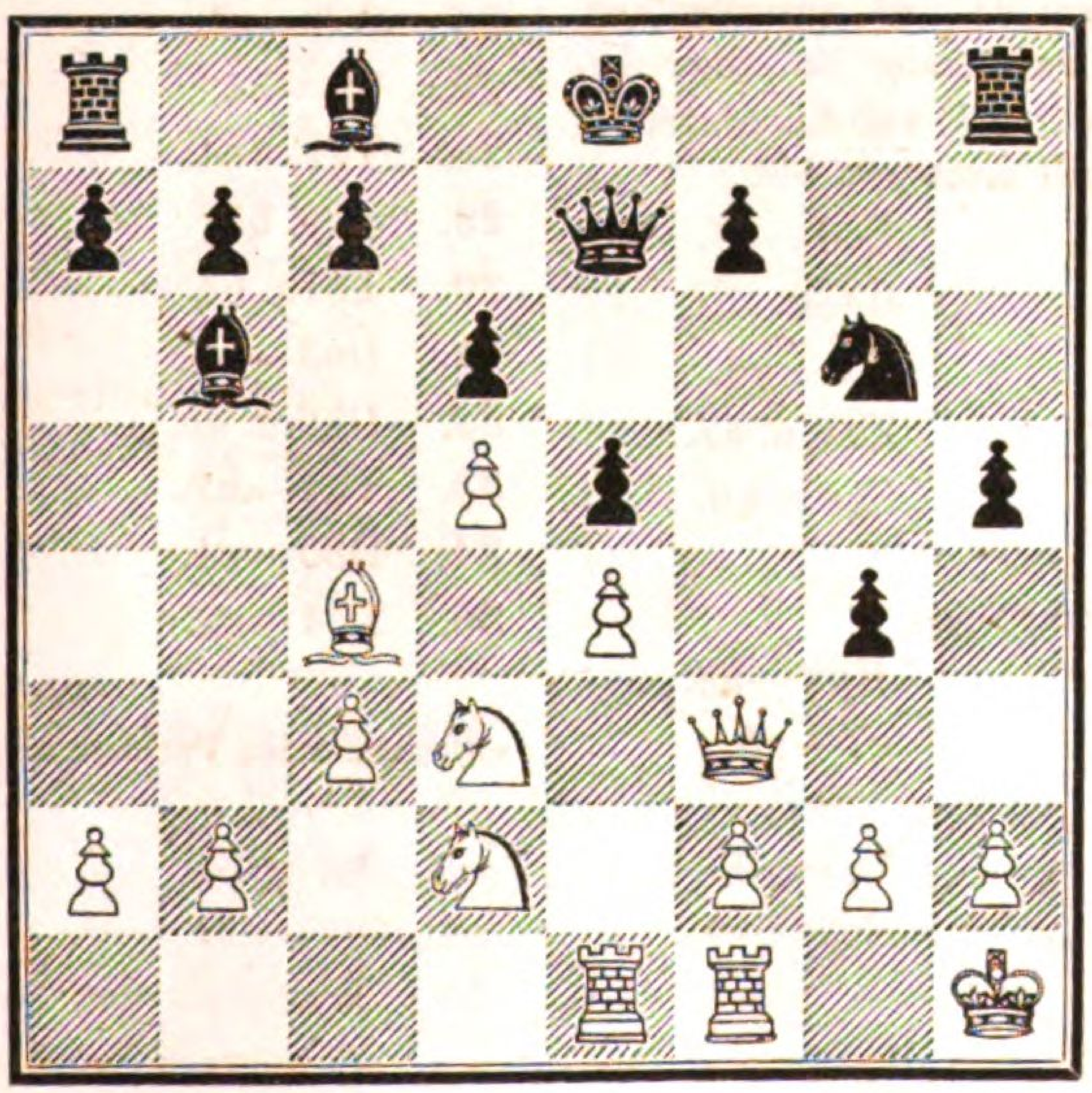
	Club zu Nashville.	Dr. Raphael, B. Ballard zu Louisville.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	Sg8—f6.
5.	d2—d3.	d7—d6.
6.	b2—b4.	Lc5—b6.
7.	Lc1—b2.	0—0.
8.	h2—h3.	h7—h6.
9.	0—0.	Kg8—h8.
10.	Kg1—h2.	Sf6—h7.
11.	Sf3—g1.	f7—f5.
12.	e4 n. f5.	Tf8 n. f5.
13.	f2—f3.	Dd8—h4.
14.	g2—g4.	Lb6 n. g1 †
15.	Tf1 n. g1.	Sh7—g5.
16.	Tg1—g3.	Tf5 n. f3.
17.	Tg3 n. f3.	Lc8 n. g4.
18.	Sb1—d2.	Sg5 n. f3 †
19.	Sd2 n. f3.	Dh4—f2 †
20.	Kh2—h1.	Lg4 n. f3 u. gewinnt.

(Die Partie ist von Seiten der Weissen sehr schwach gespielt.)

Sechzehnte Partie.

	v. d. Lasa.	Bledow.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	Lc5—b6. (Siehe 9. Spiel.)
5.	0—0.	Sg8—f6.
6.	d2—d4.	Dd8—e7.
7.	Lc1—g5.	d7—d6.
8.	Kg1—h1.	h7—h6.
9.	Lg5 n. f6.	De7 n. f6.
10.	d4—d5.	Sc6—e7.
11.	Sf3—e1.	g7—g5.
12.	Sc1—d3.	Se7—g6.
13.	Sb1—d2.	h6—h5.
14.	Dd1—f3.	Df6—e7.
15.	Ta1—e1.	g5—g4.

Dieser Zug ist nicht vortheilhaft, weil nun Weiss wiederum Gelegenheit, f2—f4 zu ziehen hat.



	Weiss.	Schwarz.
16.	Df3—e2.	h5—h4.
17.	f2—f4.	e5 n. f4.
18.	Sd3 n. f4.	Sg6—e5.
19.	Lc4—b3.	g4—g3.
20.	h2—h3.	a7—a5.
21.	Sd2—c4.	Lb6—f2.
22.	Te1—d1.	Se5 n. c4.
23.	Lb3 n. c4.	Lc8—d7.
24.	Sf4—d3.	Lf2—a7.
25.	e4—e5.	b7—b5.
26.	Lc4—b3.	0—0—0.
27.	e5—e6.	f7 n. e6.
28.	d5 n. e6.	Ld7—e8.
29.	a2—a4.	d6—d5.
30.	Sd3—f4.	Th8—f8.
31.	Sf4 n. d5.	Tf8 n. f1 †
32.	Td1 n. f1.	De7—c5.
33.	Sd5—f6 und gewinnt.	

Siebenzehnte Partie.

	Bledow. Weiss.	v. d. Lasa. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c8.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	Lc5—b6.
5.	a2—a4.	a7—a6.
6.	d2—d4.	Dd8—e7.
7.	0—0.	d7—d6.
8.	a4—a5.	Lb6—a7.
9.	Lc1—e3.	Sg8—f6.
10.	d4—d5.	

In diesem Falle, wie häufig, ist das Vorrücken des Bauers d4—d5 unvortheilhaft, indem hiedurch der Läufer c4 seiner Angriffslinie beraubt, und das Eindringen in das feindliche Spiel erschwert wird.

10.		Sc6—d8.
11.	Lc4—d3.	0—0.
12.	c3—c4.	Sf6—g4.
13.	Le3 n. a7.	Ta8 n. a7.
14.	h2—h3.	Sg4—h6.
15.	g2—g4.	

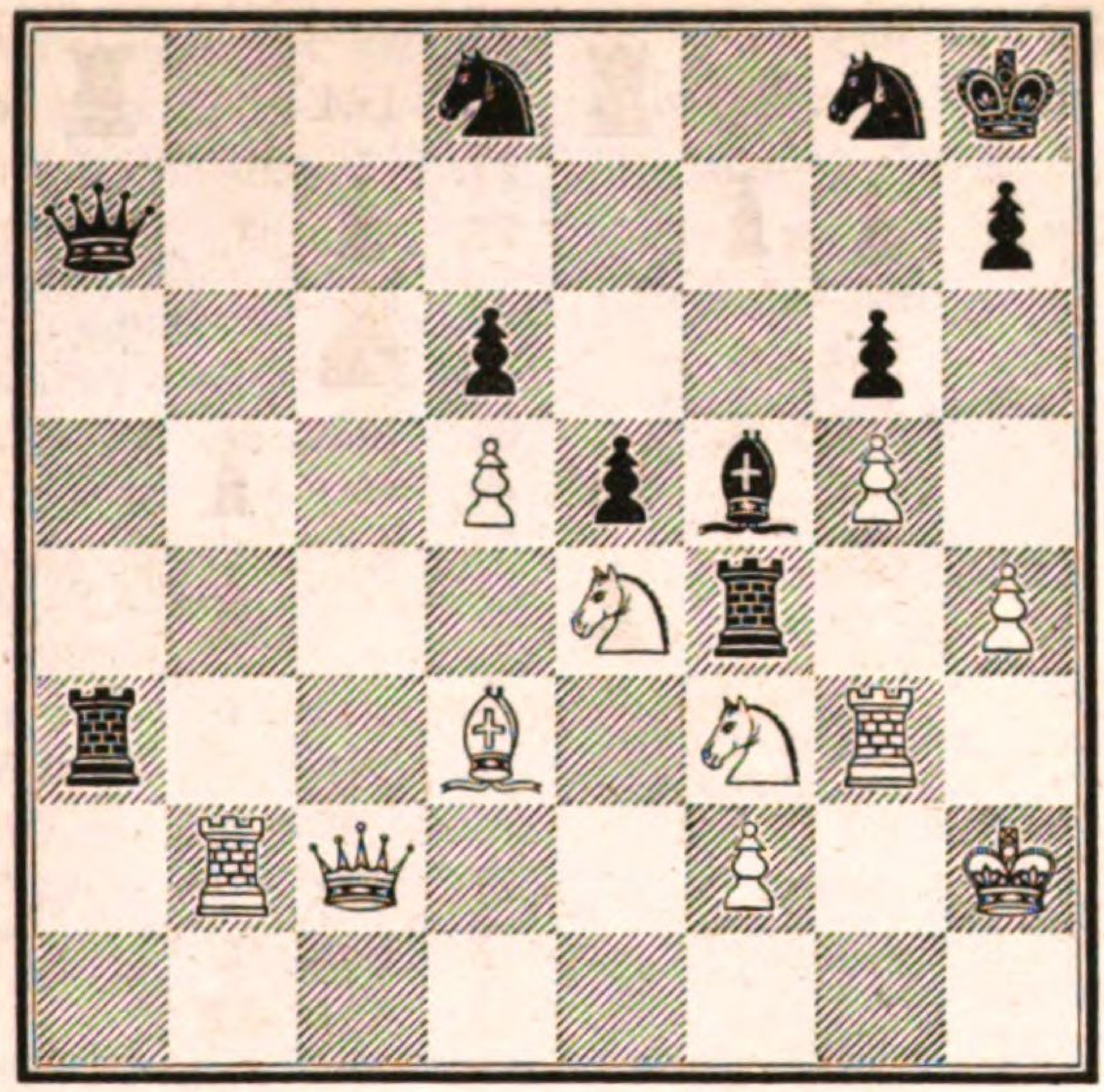
Um f7—f5 vorzubeugen.

	Weiss.	Schwarz.
15.		Kg8—h8.
16.	Sb1—c3.	g7—g6.
17.	Dd1—d2.	Sh6—g8.
18.	Dd2—e3.	Ta7—a8.
19.	Kg1—h2.	f7—f6.
20.	Tf1—g1.	Sd8—f7.
21.	Tg1—g3.	Sf7—h6.
22.	g4—g5.	Sh6—f7.
23.	h3—h4.	Sf7—d8.
24.	Ta1—g1.	f6—f5.

Ungeachtet manchen Aufenthaltes hat Schwarz doch seinen Zweck, f7—f5 zu ziehen, erreicht.

25.	e4 n. f5.	Lc8 n. f5.
26.	Sc3—e4.	c7—c5.
27.	b2—b4.	c5 n. b4.
28.	Tg1—b1.	b7—b5.
29.	c4 n. b5.	a6 n. b5.
30.	Tb1 n. b4.	Ta8 n. a5.
31.	De3—b6.	Ta5—a3.
32.	Db6 n. b5.	De7—a7.
33.	Tb4—b2.	Lf5—d7.
34.	Db5—c4.	Tf8—f4.
35.	Dc4—c2.	Ld7—f5.

Weiss kann jetzt einem entscheidenden Verluste nicht mehr entgehen.



	Weiss.	Schwarz.
36.	Se4—c3.	Da7—c5.
37.	Ld3 n. f5.	Ta3 n. c3.
38.	Dc2—e2.	Tf4 n. f5.
39.	De2—e4.	Tf5—f4.
40.	De4—e2.	Dc5 n. d5 und gewinnt.

Achtzehnte Partie.

	Dubois.	Steinitz.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	Rochirt.	Sg8—f6.
5.	d2—d3.	d7—d6.
6.	Lc1—g5.	h7—h6.
7.	Lg5—h4.	g7—g5.
8.	Lh4—g3.	h6—h5.
9.	h2—h4.	

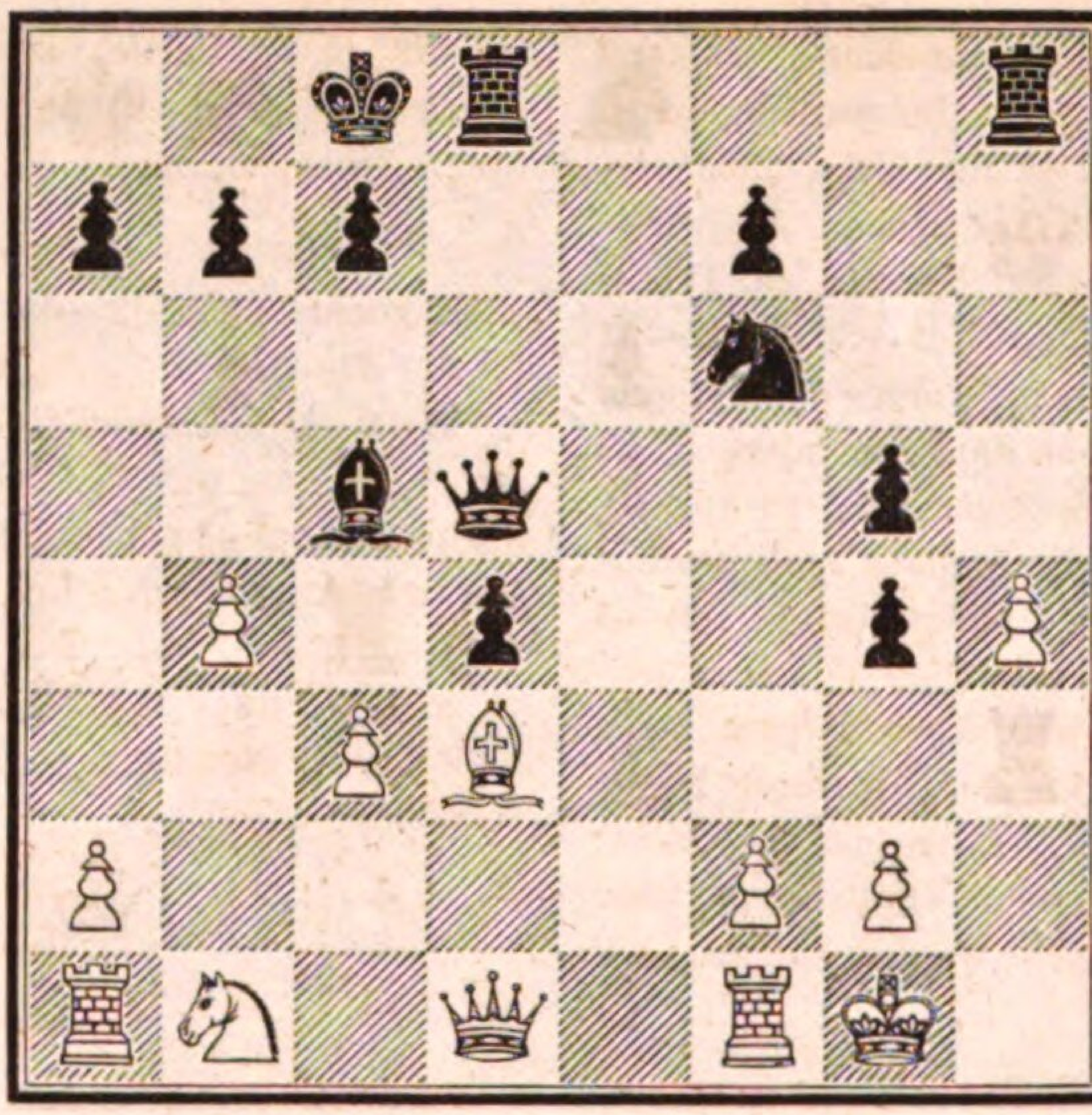
Wenn Weiss statt dieses Zuges Sf3 n. g5 spielt, so antwortet Schwarz h5—h4.

	Weiss.	Schwarz.
9.		Lc8—g4.
10.	c2—c3.	

Auf h4 nimmt g5 wäre h5—h4 mit Vortheil geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
10.		Dd8—d7.
11.	d3—d4.	e5 n. d4.
12.	e4—e5.	d6 n. e5.
13.	Lg3 n. e5.	Sc6 n. e5.
14.	Sf3 n. e5.	Dd7—f5.
15.	Se5 n. g4.	h5 n. g4.
16.	Lc4—d3.	Df5—d5.
17.	b2—b4.	Rochirt.

Schwarz giebt hier eine Figur auf, wie sich jedoch gleich zeigt, ist dies Opfer vollkommen gerechtfertigt.



	Weiss.	Schwarz.
18.	c3—c4.	Dd5—c6.
19.	b4 n. c5.	Th8 n. h4.
20.	f2—f3.	Td8—h8.
21.	f3 n. g4.	Dc6—e8.
22.	Dd1—e1.	De8—e3 †
23.	De1 n. e3.	D4 n. e3.
24.	g2—g3.	Th4—h1 †
25.	Kg1—g2.	Th8—h2 †
26.	Kg2—f3.	Th1 n. f1 †
27.	Ld3 n. f1.	Th2—f2 † und gewinnt.

Das Gambit des Capt. Evans.

Dieses sehr beliebte und geistreiche Spiel ist eine, in neuerer Zeit zuerst von dem englischen Schachspieler Capitain Evans in Vorschlag gebrachte, Variante des Giuoco piano, weshalb wir sie diesem Spiele folgen lassen. Sie bildet mit dem Zuge 4) b2—b4 eine Fortsetzung desselben, mit der zwar ein Bauer preisgegeben, jedoch die Bildung eines starken Centrums und ein sehr nachhaltiger Angriff erzielt wird.

e2—e4.	e7—e5.
Sg1—f3.	Sb8—c6.
Lf1—c4.	Lf8—c5.
b2—b4.	

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	**b2—b4.**	

Dieser Bauer wird aufgegeben, damit die nehmende Figur im nächsten Zuge durch c2—c3 zurück gedrängt und der Tempo-Verlust des Schwarzen im Interesse des weissen Spiels verwendet werden kann.

Das Gambit Evans ist ein mit Aufopferung eines Bauers durch einen wichtigen Tempogewinn verstärktes Giuoco piano.

4. Lc5 n. b4.

Schwarz ist nicht ge-

Weiss. Schwarz.

zwungen, diesen Bauer zu nehmen. Es kann auch der Läufer nach b6 zurückgezogen werden, alsdann ist es für Weiss nicht vortheilhaft 5) b4—b5 zu ziehen. Es würde folgen Sc6—a5 und auf 6) Sf3 n. e5, Dd8—f6. Besser ist noch auf Lc5—b6, 5) a2—a4 zu ziehen. — Nimmt im 4. Zuge der Springer c6 den Bauer b4, so antwortet man, 5) c2—c3, womit der Springer nach c6 zurückgetrieben, und dieselbe Stellung herbeigeführt wird, als wenn der Läufer auf 5) c2—c3 sich nach c5 begiebt.

Nach Sc6 n. b4 wäre es fehlerhaft, wenn Weiss zöge 5) Sf3 n. e5. Es würde folgen Dd8—f6, und auf 6) d2—d4, Lc5 n. d4; weil dieser Läufer ohne Verlust der Dame nicht wiedergenommen werden könnte.

5. c2—c3.

Man kann auch hier 5) 0—0 ziehen. Dieser Zug ist jedoch nicht vortheilhaft, weil er Schwarz Gelegenheit zu der sehr günstigen Vertheidigung 5) Sg8—f6 giebt; folgt dann 6) c2—c3, so geschieht Lb4—a5 und auf 7) d2—d4, rochirt Schwarz und erhält bei gleicher Stellung den gewonnenen Bauer.

5. Lb4—c5.

Der Läufer kann sich ausserdem nach a5, e7, (4. Spiel) d6 (3. Spiel) und f8 (s. 4. Partie) zurückziehen. Von diesen Zügen verdient nur Lb4—a5 Beachtung. (Siehe 5. Spiel.)

6. 0—0.

Es könnte auch d2—d4 geschehen:

6. d2—d4. e5 n. d4.
7. 0—0 am besten. d7—d6.

(Ueber Sg8—f6 siehe 2. Spiel.) Auf d4 n. c3 folgt e4—e5 mit sehr starkem Angriff oder Lc4 n. f7† und dann Dd1—d5†.

8. c3 n. d4. Lc5—b6 und die Stellung ist dieselbe, die in diesem Spiele behandelt wird.

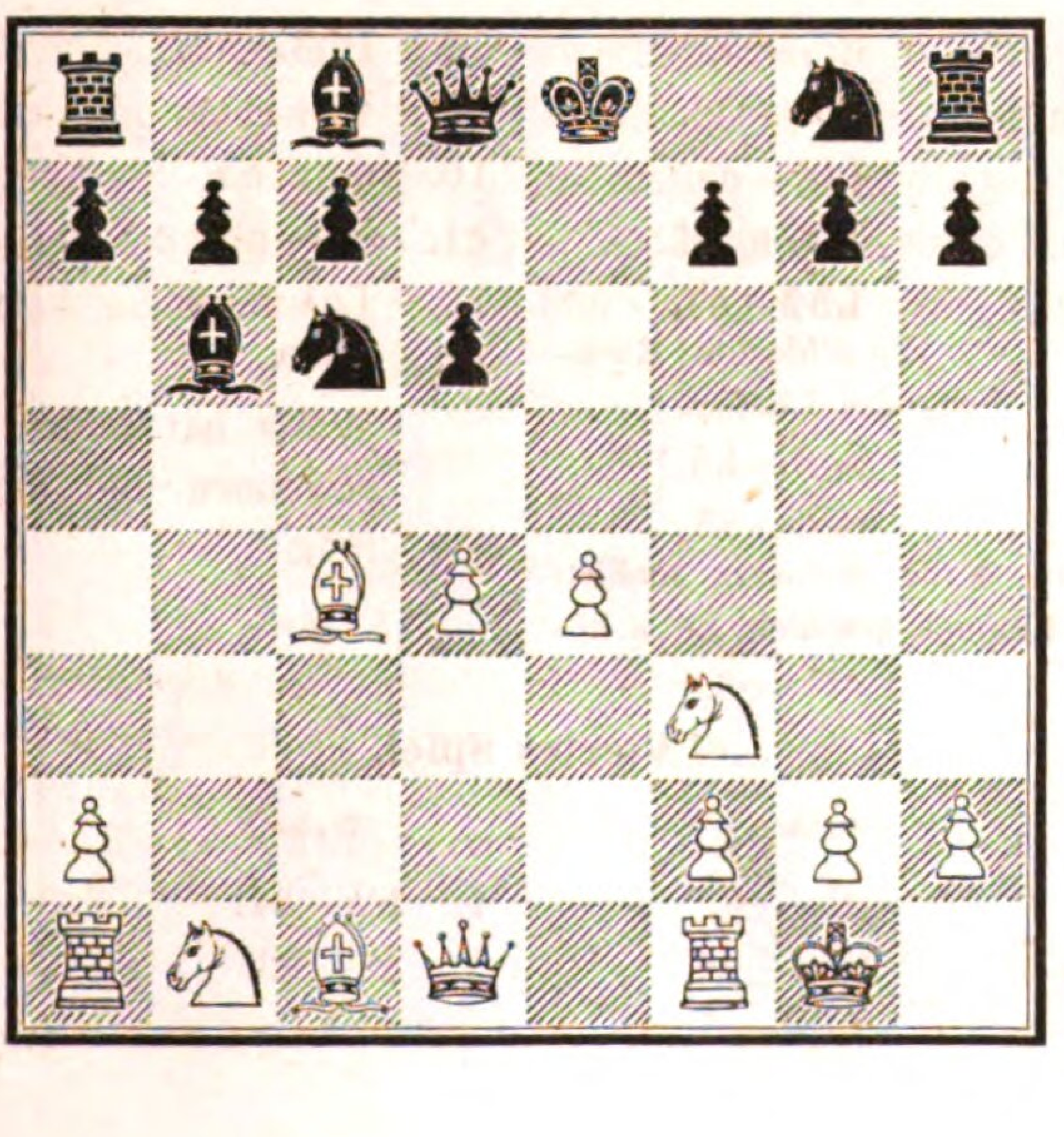
6. d7—d6.

Es könnte sich auch der Läufer nach b6 zurückziehen. Ueber Sg8—f6 siehe 2. Spiel.

7. d2—d4. e5 n. d4.

8. c3 n. d4. Lc5—b6.

Dies ist die wichtigste Stellung des Gambit Evans. Die Züge bis dahin gelten für die stärksten, die gemacht werden können. Der Angriff kann nun mit 9) Lc1—b2 o. d4—d5 und auf verschiedene andere Arten fortgesetzt werden, wie man in den Partien finden wird.



Weiss.	Schwarz.
9. Lc1—b2.	

Der Läuferzug geschieht, um im nächsten Zuge d4—d5 folgen zu lassen. Alsdann ist sowohl der Springer c6, als auch der Bauer g7 angegriffen, und Schwarz verliert mindestens einen Bauer.

9.	Sg8—f6.

Geschieht statt dessen:

9.	Lc8—g4, so folgt:
10. Lc4—b5.	a7—a6.
11. Lb5—a4.	d6—d5.
12. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.
13. Sb1—c3.	Lg4 n. f3.
14. Sc3 n. d5.	Lf3 n. d1.
15. Sd5 n. b6.	c7 n. b6.

16. Ta1 n. d1 und Weiss muss gewinnen.

10. d4—d5.	Sc6—e7.

Der Springer kann auch nach a5 gehen, alsdann geht Lc4—d3, und es ist fraglich, welches Spiel das bessere ist.

11. Lb2 n. f6.	g7 n. f6.
12. Sf3—d4.	Lb6 n. d4.

Schwarz kann hier auch rochiren oder Springer e7 nach g6 ziehen. In allen Fällen ist aber die treffliche Stellung des Weissen wohl den Bauer werth, den Schwarz mehr besitzt.

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	Lb4—c5.
6. 0—0.	**Sg8—f6.**
7. d2—d4.	e5 n. d4.
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.
9. e4—e5.	d7—d5.
10. Lc4—b5.	Sf6—e4.

11. Lc1—a3 und Weiss hat einen sehr starken Angriff.

Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	**Lb4—e7.**

Ein schlechter Rückzug des Läufers.

6. Dd1—b3.	Sg8—h6.
7. d2—d4.	Sc6—a5.

Im Falle Schwarz rochirt, oder den Bauer d4 nimmt, geschieht Lc1 n. h6.

8. Db3—a4.	Sa5 n. c4.
9. Da4 n. c4.	Sh6—g4.
10. d4 n. e5.	0—0.
11. h2—h3.	Sg4—h6.
12. Lc1 n. h6.	g7 n. h6.
13. 0—0.	

Weiss hat seinen Bauer zurückgewonnen und die bessere Stellung.

Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	**Lb4—d6.**

Sehr mangelhaft.

Weiss.	Schwarz.
6. 0—0.	Sg8—f6.
7. d2—d4.	Sf6 n. e4.

Schwarz würde hier besser rochiren, indessen würde auch alsdann Weiss ein viel stärkeres Spiel haben, weil der ganze rechte Flügel des Schwarzen gelähmt ist.

Weiss.	Schwarz.
8. d4 n. e5.	Ld6 n. e5.

Wenn Springer c6 nehmen würde, so folgt Tf1—e1.

Weiss.	Schwarz.
9. Sf3 n. e5.	Sc6 n. e5.
10. Dd1—d5	

und gewinnt eine Figur.

Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	**Lb4—a5.**

Dieser Zug ist eben so gut, wie Läufer b4—c5, nur muss man, im Falle Weiss im nächsten Zuge d2—d4 zieht, mit e5 n. d4 antworten und, wenn dann Weiss rochirt, d7—d6 ziehen, auf c3 n. d4 den Läufer a5 nach b6 zurückziehen, womit das Spiel die Stellung hat, die wir bereits im 1. Spiele erörtert haben. Wir kommen auf diesen Umstand noch einmal zurück.

6. 0—0.

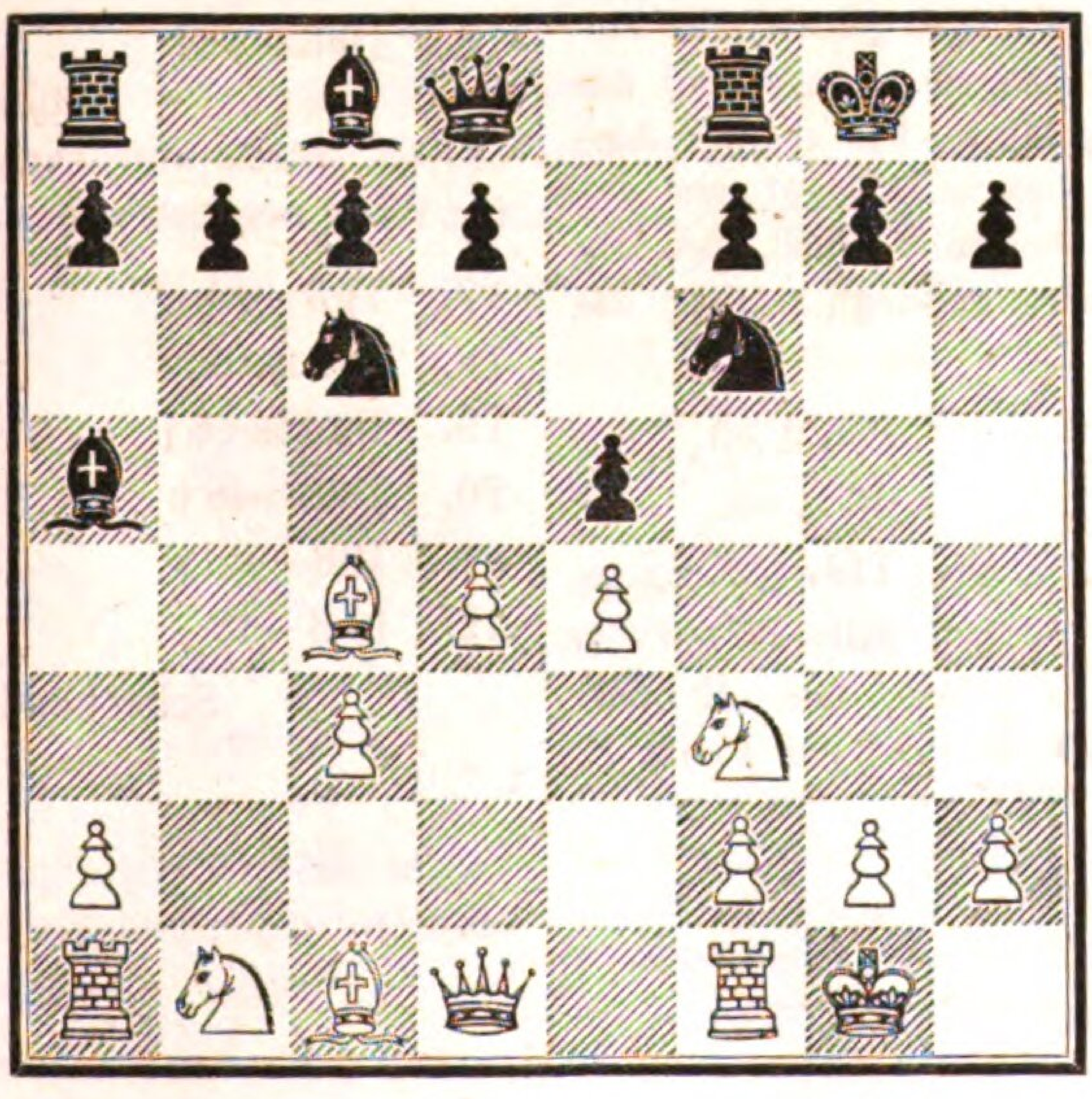
Dieser Zug, der früher für den besten gehalten wurde, giebt Schwarz Gelegenheit zu einer sehr günstigen Vertheidigung. Statt dessen musste d2—d4 geschehen und erst im folgenden Zuge die Rochade stattfinden.

6. Sg8—f6 am besten.

Es kann jedoch auch d7—d6 geschehen, worauf Weiss mit d2—d4 den Angriff fortsetzt, und Schwarz nach dem Abtausch der Bauern den Läufer nach b6 zurückzieht. Alsdann nehmen die Spiele wiederum die im letzten Diagramm angegebene Stellung ein.

Weiss.	Schwarz.
7. d2—d4.	0—0.

Wenn Schwarz jetzt irgend einen andern Zug macht, so wird sein Spiel sehr heftigen Angriffen ausgesetzt. (Siehe das folgende Spiel.)



Weiss.	Schwarz.
8. d4 n. e5.	

Das nächste Spiel behandelt Dd1—c2.

8.	Sf6 n. e4.
9. Dd1—c2.	d7—d5.
10. Tf1—d1.	

Auf Lc1—a3 geschieht:

10. Lc1—a3.	Tf8—e8.
11. Tf1—d1.	Lc8—e6.
12. Lc4 n. d5.	Le6 n. d5.
13. c3—c4.	Se4—g5 mit gutem Spiel. (S. Partie Anderssen-Dufresne.)

10.	Lc8—e6.
11. Lc1—e3.	f7—f5.

Schwarz hat ein sehr gutes Spiel. Fehlerhaft ist es, wenn Weiss, wie folgt, mit dem Läufer c4 den Bauer d5 nimmt, in der Hoffnung durch c3—c4 ihn mit gutem Angriff zurück zu gewinnen.

Weiss.	Schwarz.
12. Lc4 n. d5.	

Ein unrichtiger Zug, indessen befindet sich Weiss bereits in keiner vortheilhaften Stellung und muss, da Schwarz überdies einen Bauer mehr hat, bei richtig fortgesetztem Spiel desselben, verlieren.

12.	Le6 n. d5.
13. c3—c4.	Sc6—b4.
14. Dc2—b3.	f5—f4.
15. Le3—c1.	Se4—c5.
16. Db3—a3.	Sb4—d3 und muss gewinnen.

Sechstes Spiel.

Uebereinstimmend mit dem vorigen Spiel bis zum 8. Zuge des Weissen.

(Siehe das letzte Diagramm.)

Weiss.	Schwarz.
8. Dd1—c2.	

Um im nächsten Zuge den Bauer e5 zu nehmen.

8.	d7—d6.

Ein fehlerhafter Zug, dessen nachtheilige Folgen jedoch sehr versteckt sind. Aus diesem Grunde wird das Spiel weiter ausgeführt. Die richtige Antwort auf 8) Dd1—c2 ist Dd8—e7, und alsdann hat Weiss keinen Vortheil, der den Verlust des Bauern aufwiegt. (Siehe das folgende Spiel.)

9. d4 n. e5.	Sc6 n. e5.
10. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
11. Lc1—a3.	Tf8—e8.
12. Tf1—d1.	Sf6—d7.

Auf Lc8—d7 antwortet Weiss Dc2—b3 und der Punkt f7 kann ohne Verlust nicht noch einmal gedeckt werden.

Weiss.	Schwarz.
13. Dc2—b3.	Dd8—f6.
14. Td1—d3.	Df6—g6.
15. Td3—g3.	Dg6—h5.
16. Db3—a4.	La5—b6.

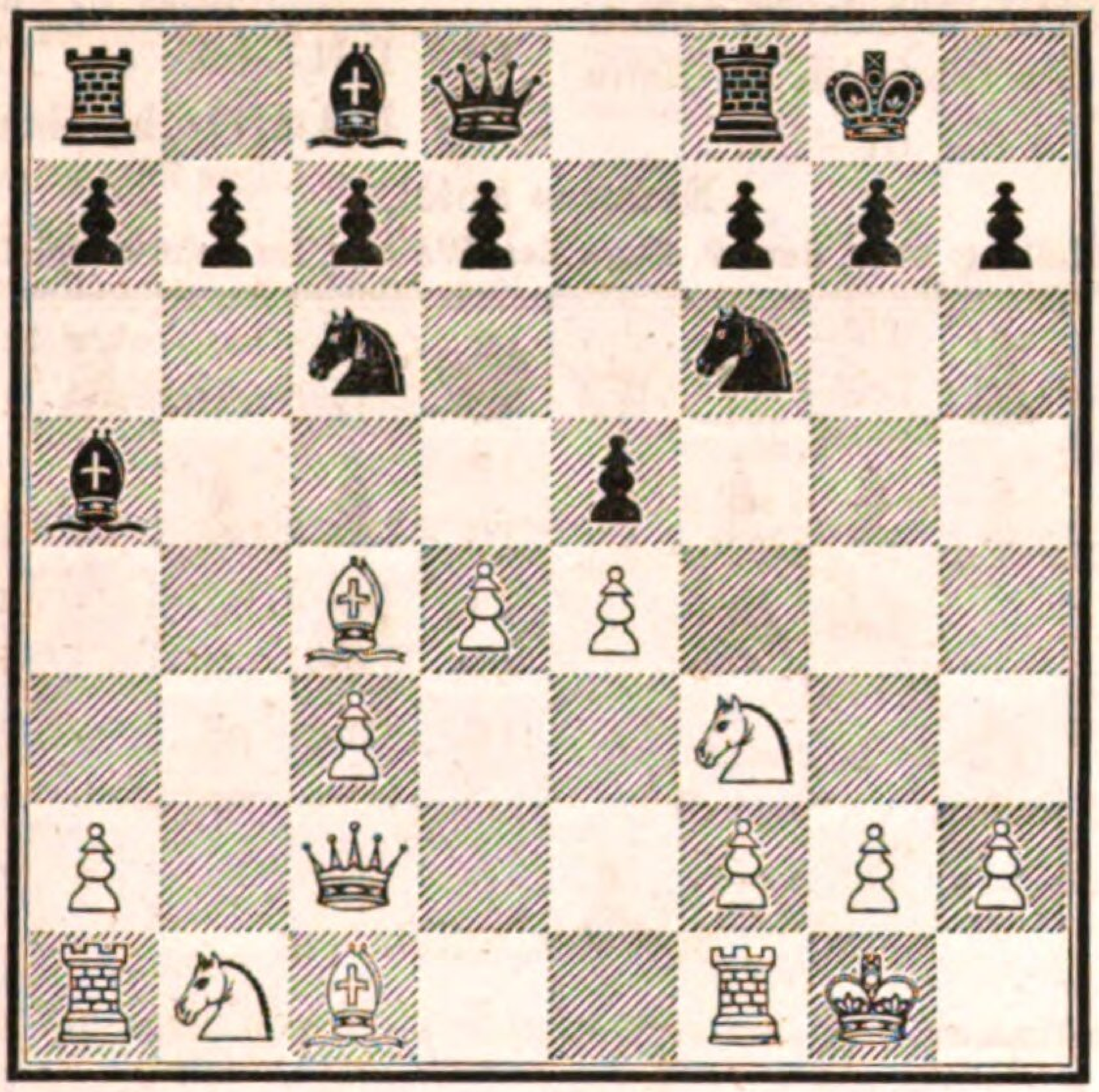
Besser wäre hier wohl b7—b5, jedoch wird auch dann das Spiel für Weiss siegreich sein.

17. Tg3—f3.	Sd7—f6.
18. Tf3 n. f6.	g7 n. f6.
19. Da4 n. e8 †	Kg8—g7.
20. De8—f8 †	Kg7—g6.
21. Df8—g8 †	Kg6—h6.
22. La3—f8.	

Schachmatt.

Siebentes Spiel.

Stellung nach dem 8. Zuge des Weissen im sechsten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
8.	**Dd8—e7.**
9. Lc1—a3.	d7—d6.
10. d4 n. e5.	Sc6 n. e5.
11. Sb1—d2. Die Stellungen sind gleich, Schwarz hat jedoch einen Bauer mehr.	

Achtes Spiel.

Aus den vorangegangenen Spielen sieht man, dass, wenn Schwarz im 5. Zuge den Läufer nach a5 zieht, und Weiss im 6. Zuge rochirt, der Zug 6) Sg8—f6 Schwarz eine sehr vortheilhafte Vertheidigung gewährt. In diesem Spiele wird nun gezeigt, dass Weiss, wenn er im 5. Zuge, statt zu rochiren, sofort den d-Bauer zwei Schritte vorrückt, jene vortheilhafte Vertheidigung unmöglich macht. Es handelt sich demnach nur um eine Aenderung in der Reihenfolge der Züge.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	Lb4—a5.
6. **d2—d4.**	

Dieser Zug zwingt Schwarz, den in den weissen Spielen angegebenen Weg der Vertheidigung zu verlassen.

Weiss.	Schwarz.
7.	e5 n. d4.
8. 0—0.	Sg8—f6.

Damit die in den vorigen Spielen mitgetheilte für Schwarz günstige Stellung herbeigeführt werde, musste Sg8—f6 geschehen. Dieser Zug ist aber in der jetzigen Stellung falsch, wie wir gleich sehen werden. Ebenfalls nachtheilig für Schwarz ist 8) d4 n. c3, oder d4—d3. Siehe das 10. und 11. Spiel. Richtig ist dagegen 8) d7—d6 oder Lc5—b6, womit das Spiel zu der im ersten Diagramm angegebenen Hauptstellung geführt würde.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
9. Lc1—a3.		9.	Sf6 n. e4.

Diesen trefflichen Zug verdankt die Theorie des Evansgambit dem Scharfsinn des Herrn Suhle.

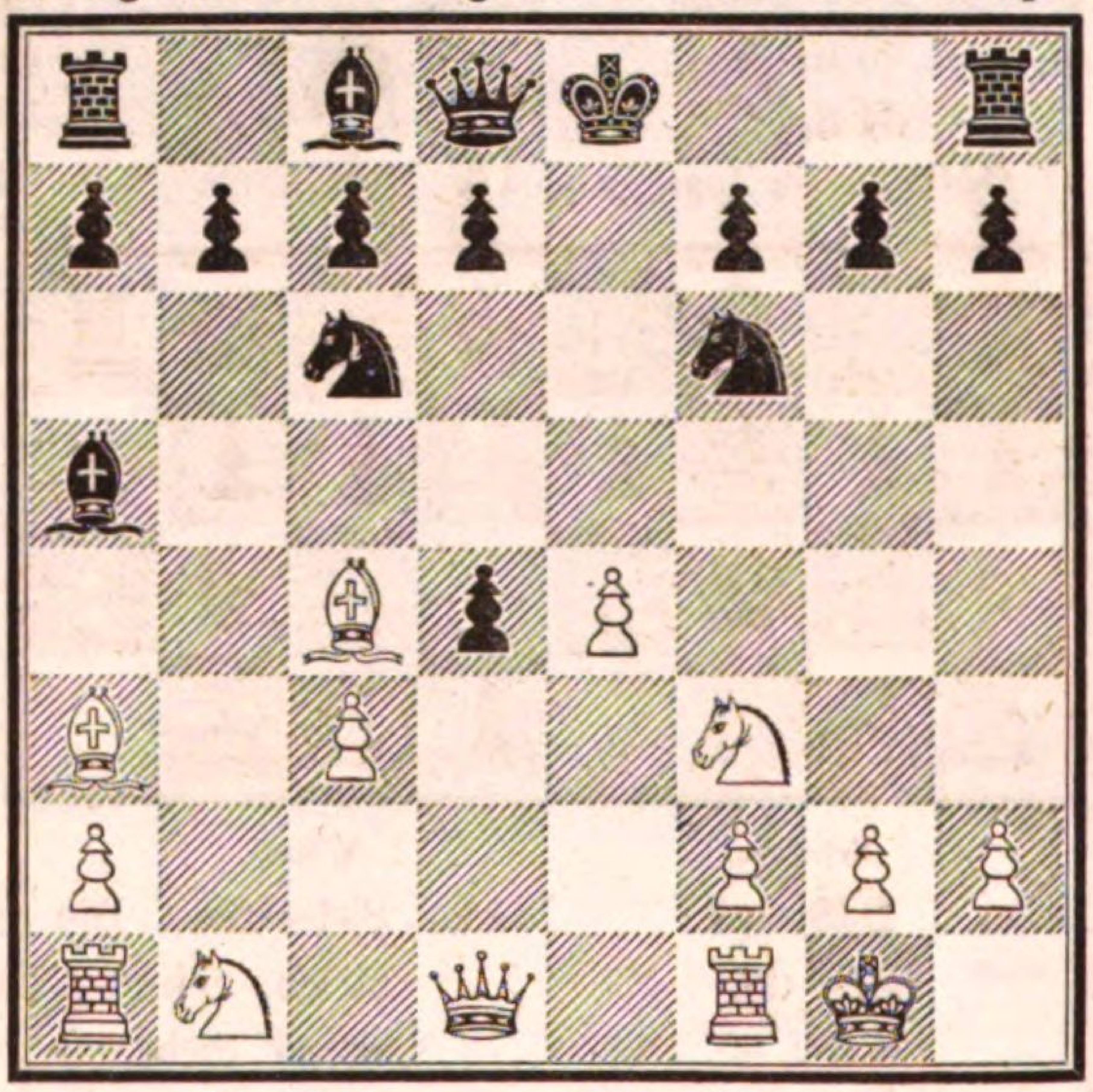
Ueber d7—d6 siehe 9. Spiel.

10. Dd1—b3. Se4—d6.

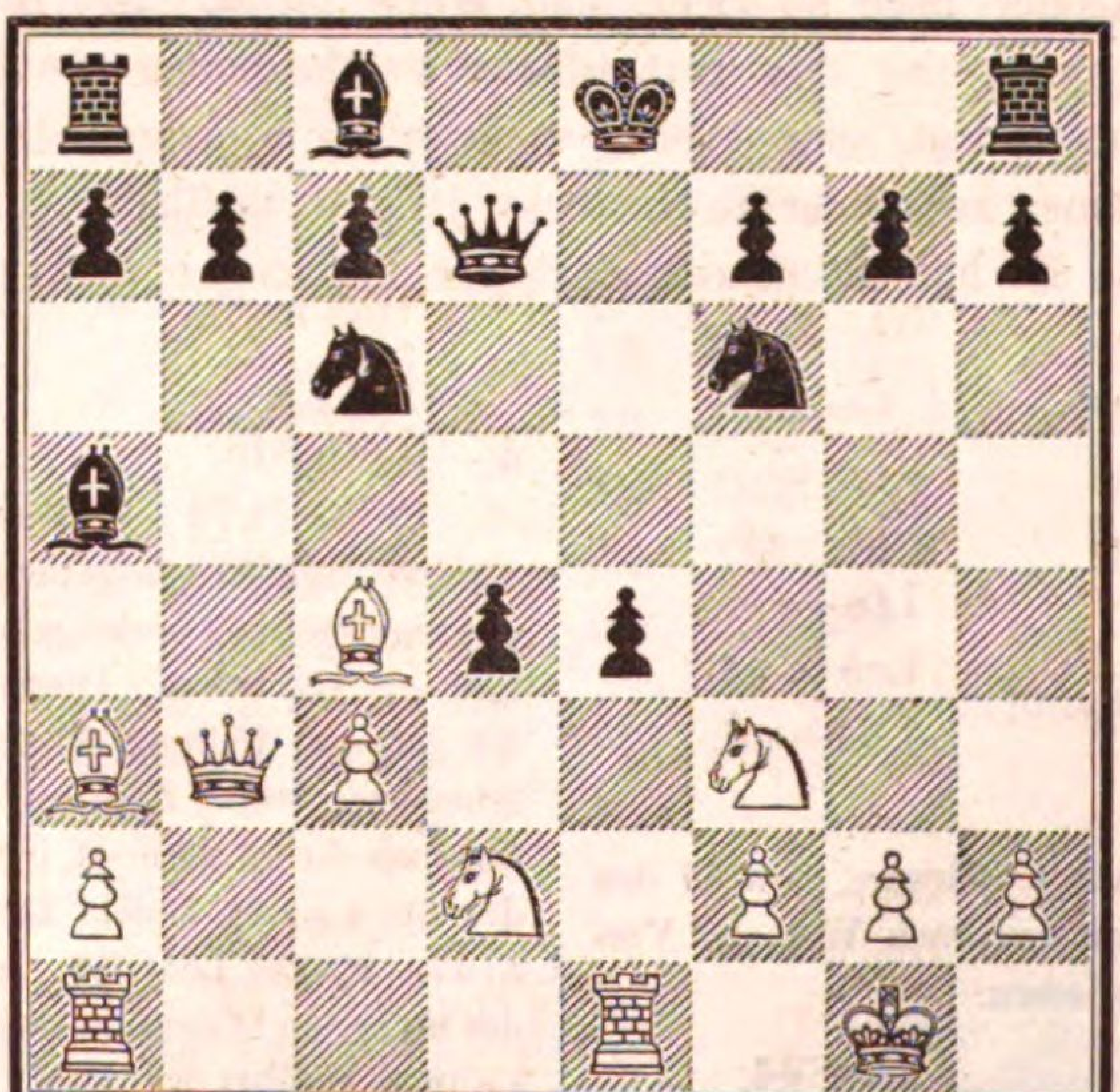
11. Lc4 n. f7† u. hat ein siegreiches Spiel.

Neuntes Spiel.

Stellung nach dem 9. Zuge des Weissen im achten Spiel.



9.	d7—d6.	12. Tf1—e1.	e5—e4.
10. e4—e5.	d6 n. e5.	13. Sb1—d2 und das schwarze Spiel ist unhaltbar.	
11. Dd1—b3.	Dd8—d7.		



Zehntes Spiel.

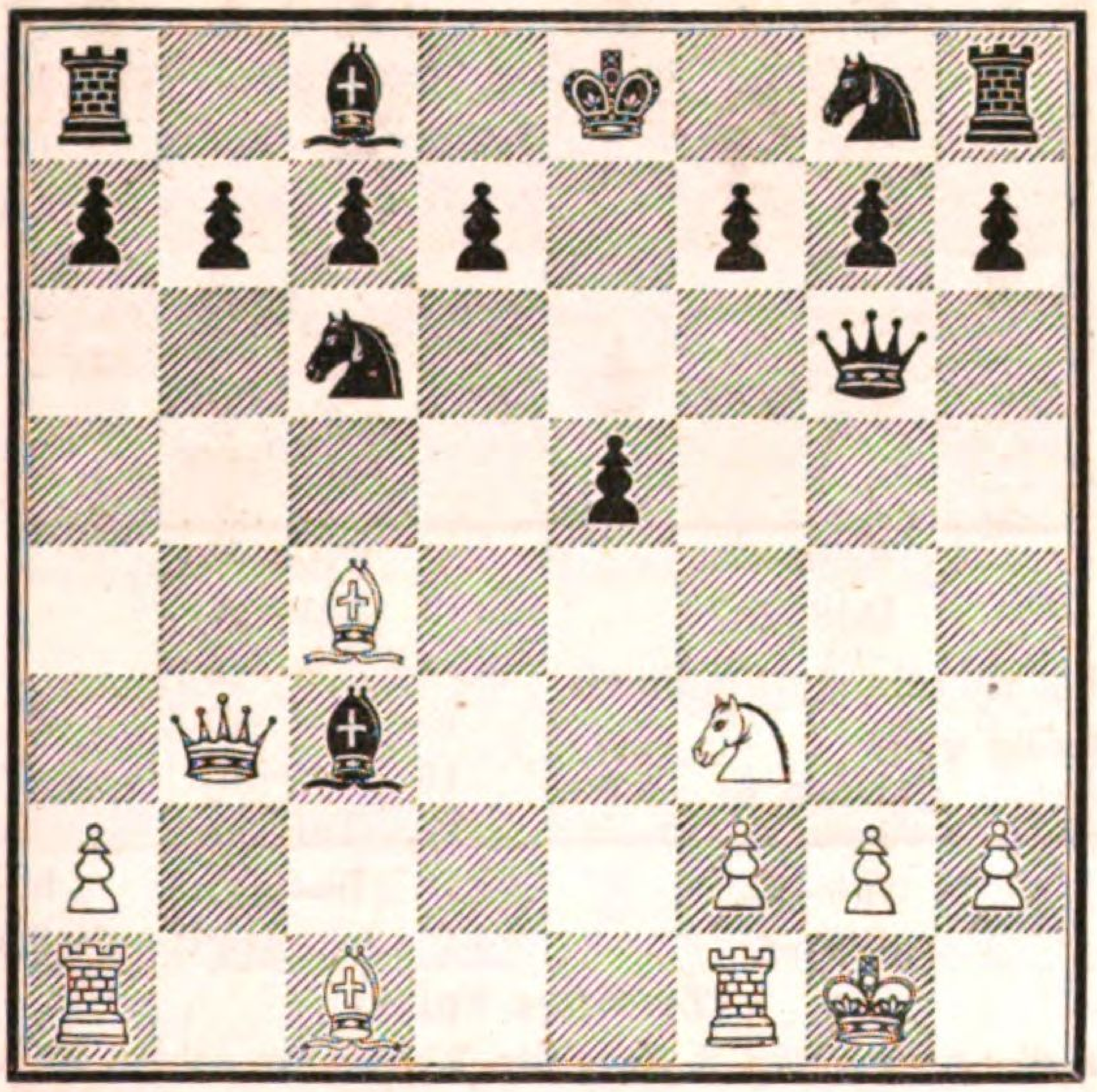
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—a5.
6.	d2—d4.	e5 n. d4.
7.	0—0.	**d4 n. c3.**

Mit diesem Zuge gewinnt Schwarz zwar einen zweiten Bauer, indessen ist sein Spiel sehr mangelhaft entwickelt und den Angriffen der feindlichen Figuren preisgegeben.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Dd1—b3.	Dd8—f6.

Ueber Dd8—e7 siehe das nächste Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
9.	e4—e5.	Df6—g6.
10.	Sb1 n. c3.	La5 n. c3.



Schwarz kann auch Sg8—e7 ziehen, alsdann geschieht:

10.		Sg8—e7.
11.	Sc3—e2.	0—0.
12.	Lc1—a3.	Tf8—e8.
13.	Sf3—h4.	Dg6—h5.
14.	Se2—g3.	Dh5 n. h4.
15.	Lc4 n. f7†	Kg8—f8.
16.	Lf7—g8.	Sc6 n. e5.

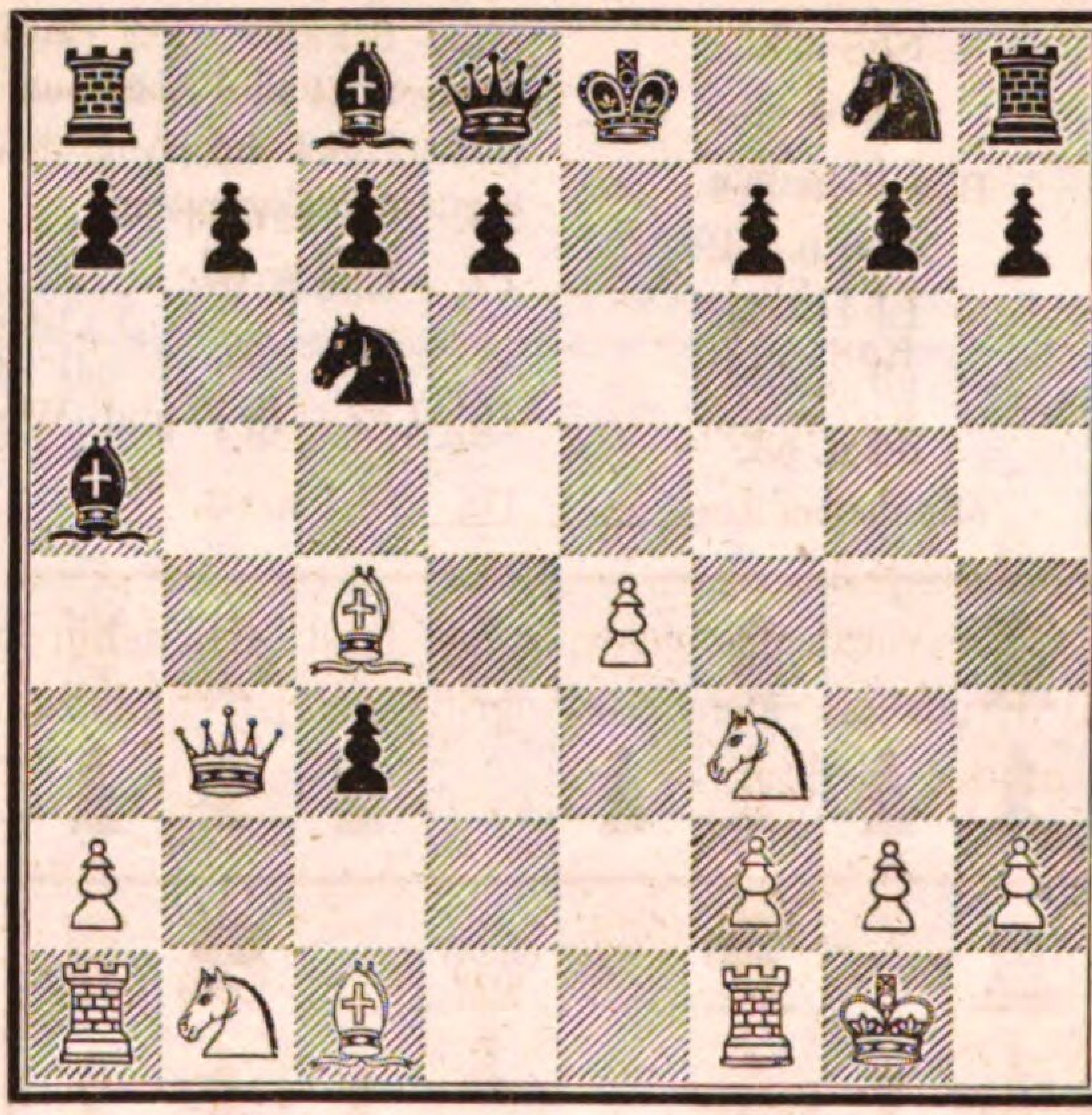
Auf Dame h4—f4 folgt Sg3—h5 und dann Sh5—f6; auf d7—d5 aber, Db3 n. d5.

17.	f2—f4.	Se5—f3†
18.	Tf1 n. f3.	Dh4—f6.
19.	Ta1—f1.	Df6—b6†
20.	Kg1—h1.	Db6 n. b3.
21.	Lg8 n. b3.	d7—d6.
22.	f4—f5.	Se7—g8.
23.	Sg3—h5.	Sg8—f6.
24.	Sh5 n. f6.	g7 n. f6.
25.	La3—b2 und Weiss muss gewinnen.	

11.	Db3 n. c3.	Sg8—e7.
12.	Sf3—g5.	0—0.
13.	Lc4—d3.	Dg6—h5.
14.	Ld3 n. h7†	Kg8—h8.
15.	f2—f4.	d7—d6.
16.	Lh7—e4.	Lc8—f5.
17.	Le4—f3.	Lf5—g4.
18.	Dc3—d3.	Se7—g6.
19.	e5—e6.	f7—f6.
20.	Lf3 n. g4.	Dh5 n. g4.
21.	Dd3 n. g6.	f6 n. g5.
22.	Lc1—b2 und gewinnt.	

Eilftes Spiel.

Stellung nach dem 8. Zuge des Weissen im zehnten Spiel.



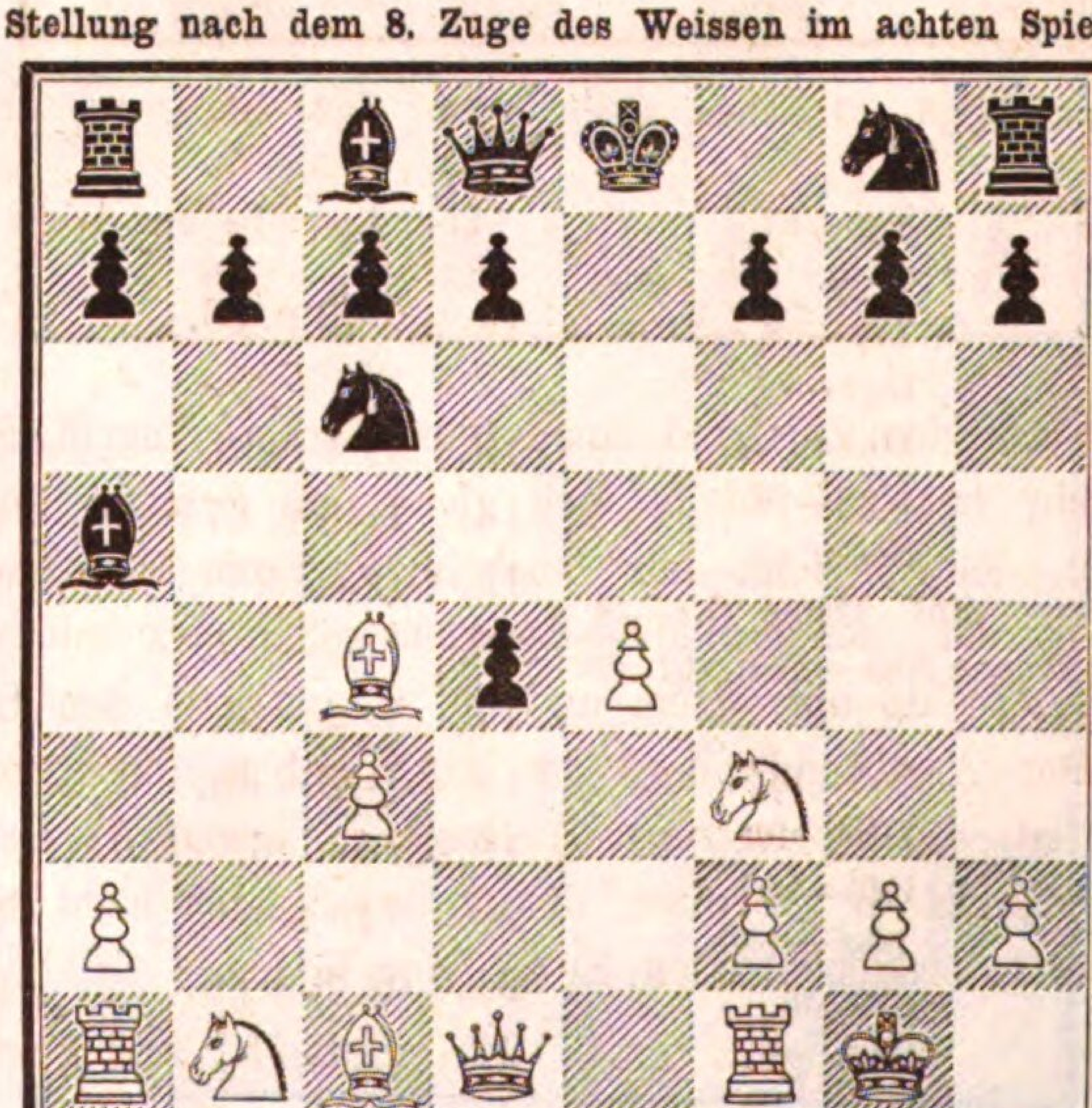
Weiss.	Schwarz.
8.	Dd8—e7.
9. e4—e5 u. hat ein sehr starkes Spiel.	

Für Weiss nachtheilig wäre:

	Weiss.	Schwarz.
9.	Sb1—c3.	La5 n. c3.
10.	Db3 n. c3.	Sg8—f6.
11.	e4—e5.	Sf6—e4.
12.	Dc3—c2.	Se4—c5.
13.	Lc1—g5.	De7—f8.
14.	Tf1—e1.	Sc5—e6.
15.	Ta1—d1.	h7—h6.
16.	Lg5—h4.	Df8—c5.
17.	Te1—e4.	g7—g5.
18.	Lh4—g3.	b7—b5 und Schwarz hat das bessere Spiel.

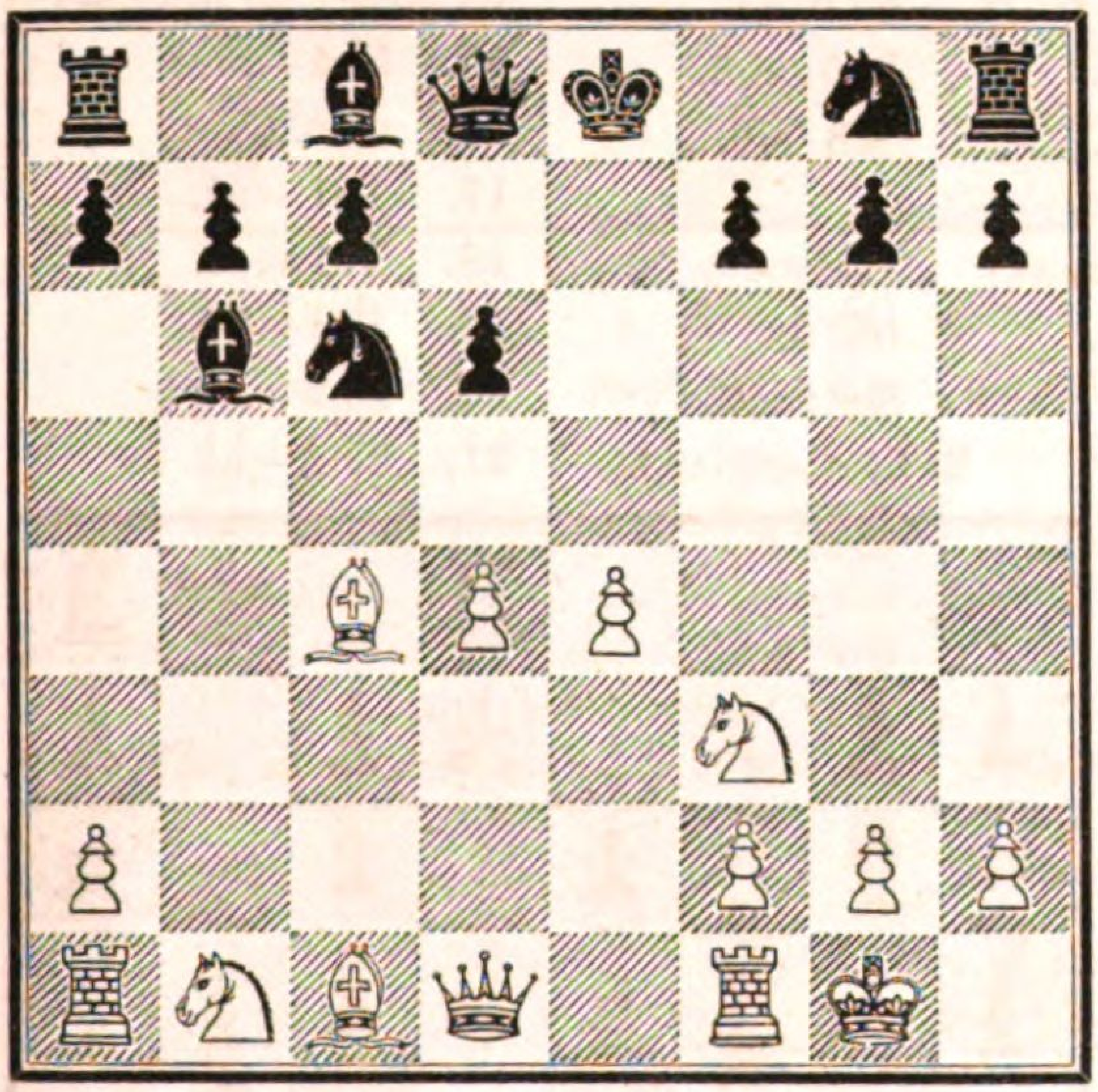
Zwölftes Spiel.

Stellung nach dem 8. Zuge des Weissen im achten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
8.	d4—d3.
9. Sf3—g5.	Sg8—h6.
10. e4—e5.	0—0.
	Besser als Sc6 n. e5.
11. Dd1 n. d3.	g7—g6.
12. Dd3—h3.	Kg8—g7.
13. Dh3 n. h6†.	Kg7 n. h6.
14. Sg5—f7†	Kh6—g7.
Auf Kh6—h5 folgt Lc4—e2† und Weiss muss gewinnen.	
15. Lc1—h6†	Kg7—g8.
16. Sf7 n. d8†	Kg8—h8.
17. Lh6 n. f8.	Sc6 n. d8.
18. Lf8—e7.	Sd8—e6.
19. Le7—f6† und Weiss gewinnt.	

Das Resultat der vorangegangenen Spiele lässt sich dahin zusammenfassen, dass das Gambit Evans ein sicheres Angriffsspiel ist, und, von beiden Seiten richtig gespielt, zu der Stellung



führt, in der Weiss den Zug und einen sehr starken Angriff, Schwarz jedoch einen Bauer mehr hat. Es bleibt sich gleich, ob Schwarz im 5. Zuge den Läufer nach c5 oder a5 zieht, nur muss im letzteren Falle, wenn Weiss im 6. Zuge nicht rochirt, sondern d2—d4 zieht, Schwarz mit e5 n. d4, auf 7) Rochade, mit d7—d6 antworten, und auf 8) c3 n. d4 den Läufer nach b6 zurückziehen. Der Anziehende muss im Auge haben, dass, sobald 5) Lb4—a5 gegangen ist, die Fortsetzung 6) Rochade, wegen 6) Sg8—f6 für ihn nachtheilig ist. Zahlreiche Varianten, die in den Spielen nicht ausgeführt sind, werden in den erläuternden Partien Erwähnung finden.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

	Horwitz. Weiss.	Kieseritzky. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—a5.
6.	0—0.	

Dieser Zug ist nicht richtig, es hätte d2—d4 geschehen müssen.

6.		d7—d6.

Stärker wäre Sg8—f6.

7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
9.	Lc1—b2.	Sg8—f6.
10.	Sb1—d2.	

(Siehe erstes Spiel.)

10.		0—0.
11.	d4—d5.	Sc6—e7.

Es frägt sich, ob hier nicht Sc6—a5 der bessere Zug ist. Allerdings nimmt dann der Springer, nachdem der Läufer c4—d3 gezogen, auf dem Rande eine ungünstige Stellung ein.

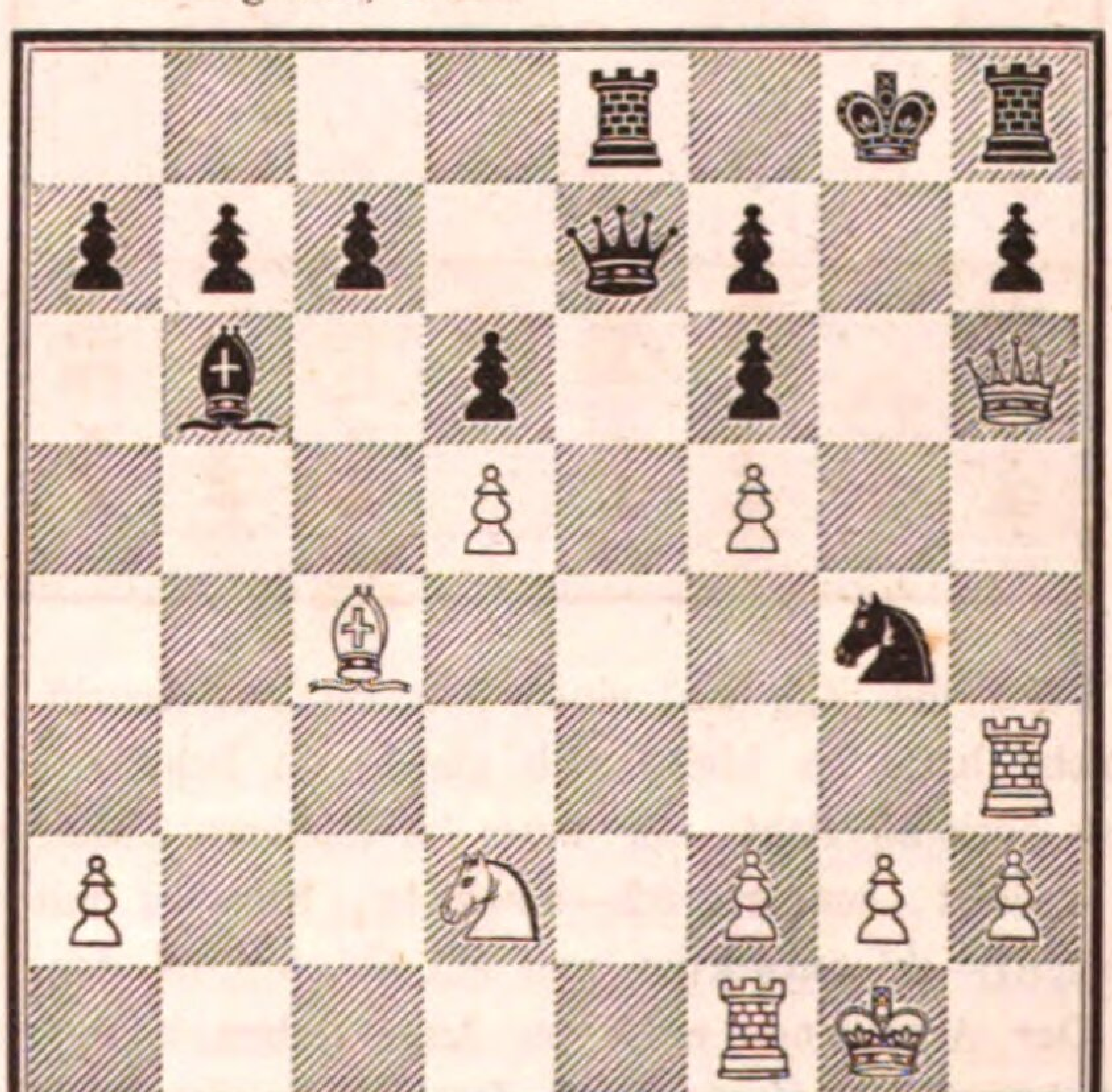
	Weiss.	Schwarz.
12.	Lb2 n. f6.	g7 n. f6.
13.	Sf3—h4.	Se7—g6.
14.	Dd1—h5.	

Ein sehr guter Zug, der die Dame energisch ins Spiel bringt.

14.		Dd8—e7.

Hier wäre vielleicht Kg8—h8 vorzuziehen, um für den Thurm die g-Linie zu gewinnen.

15.	Sh4—f5.	Lc8 n. f5.
16.	e4 n. f5.	Sg6—e5.
17.	Ta1—e1.	Ta8—e8.
18.	Te1—e4.	Kg8—g7.
19.	Te4—h4.	Tf8—h8.
20.	Dh5—h6 †	Kg7—g8.
21.	Th4—h3.	Se5—g4.



22.	Dh6—f4.	

Ein Fehler, der Schwarz Gelegenheit giebt, sein verlornes Spiel wieder herzustellen. Weit besser wäre Dh6—h4 gewesen. Erwähnt muss werden, dass Weiss mit dem Thurm h3 nicht nach g3 ziehen kann, weil dann folgt:

22.	Th3—g3.	Lb6 n. f2 †

Weiss.	Schwarz.
23. Tf1 n. f2 am besten.	De7—e1 †
24. Tf2—f1.	De1 n. g3.
25. h2 n. g3.	Sg4 n. h6 und

Schwarz muss gewinnen.

22.	h7—h5.
23. Th3—g3.	Kg8—f8.
24. h2—h3.	De7—e5.
25. Df4 n. e5.	

Weiss ist zum Abtausch gezwungen, denn auf Df4—f3 folgt Sg4—h2; nimmt der König den Springer, so gewinnt h5—h4 den Thurm g3.

25.	Sg4 n. e5.

Weiss.	Schwarz.
26. Lc4—b3.	h5—h4.

Besser wäre Tg3—a3.

27. Tg3—c3.	Lb6—a5.
28. Tc3—c2.	Th8—g8.
29. Kg1—h2.	La5—b6.

Besser wäre Sd2—c4.

30. f2—f4.	Se5—d3.
31. Tc2—c3.	

Ein Fehler in der allerdings schon unhaltbaren Lage, Sd2—c4 würde das Spiel noch länger gehalten haben.

31. Te8—e2. Weiss giebt das Spiel auf.

Zweite Partie.

Horwitz.	Kieseritzky.
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	Lb4—d6.

Wie in den Spielen erwähnt, mangelhaft.

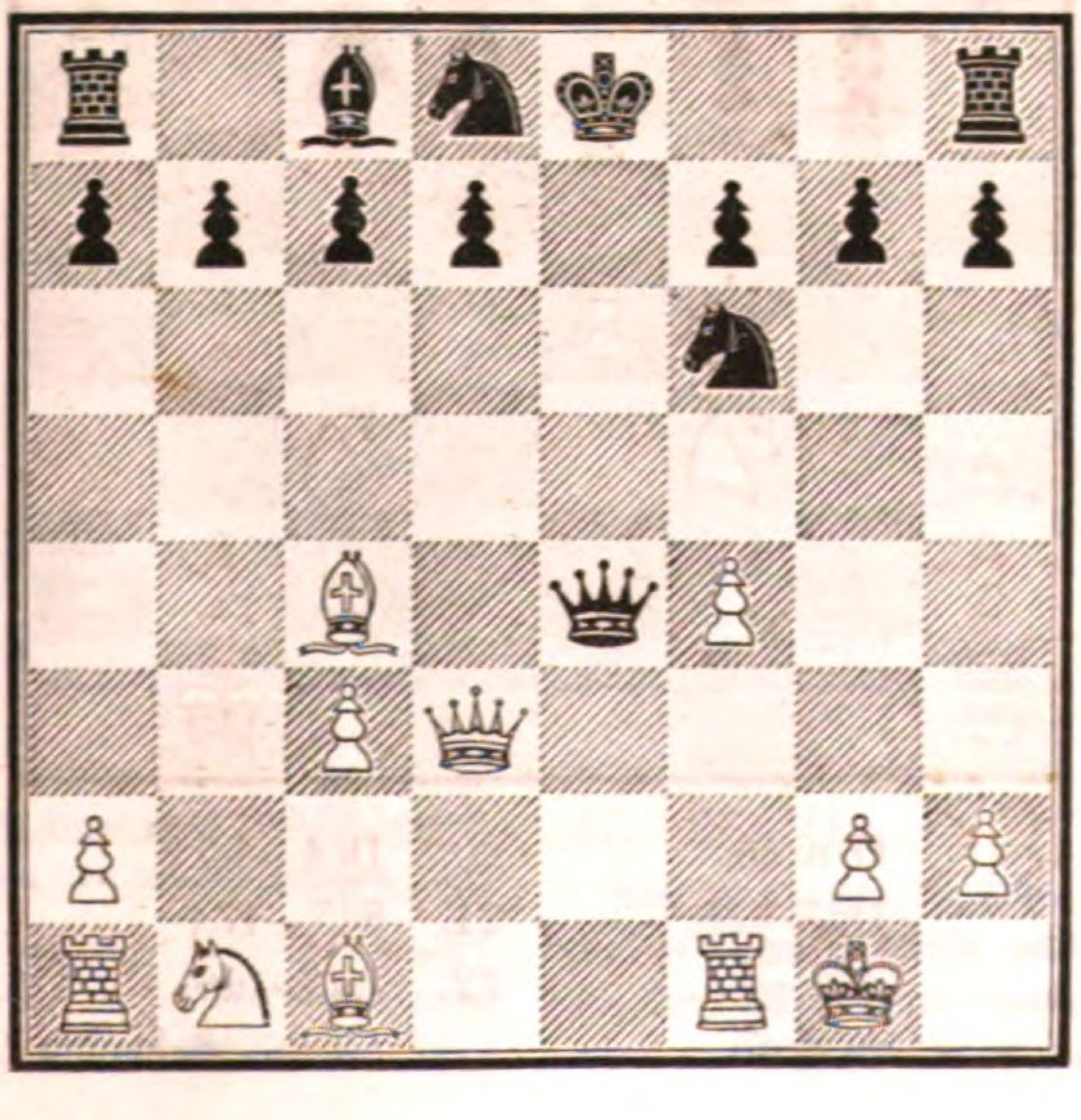
Weiss.	Schwarz.
6. 0—0.	Dd8—e7.
7. d2—d4.	Sc6—d8.

Schwarz vertheidigt sich in einer eben so originellen, wie unregelmässigen Art.

8. d4 n. e5.	Ld6 n. e5.
9. Sf3 n. e5.	De7 n. e5.
10. Dd1—d3.	

f2—f4 vorbereitend.

10.	Sg8—f6.
11. f2—f4.	De5 n. e4.



	Weiss.	Schwarz.
12.	Dd3 n. e4 †	Sf6 n. e4.
13.	Tf1—e1.	f7—f5.
14.	Sb1—d2.	Sd8—e6.
15.	Sd2 n. e4.	f5 n. e4.
d6.	Te1 n. e4.	g7—g6.
17.	Lc1—a3.	Ke8—f7.
18.	Ta1—f1.	d7—d6.
19.	g2—g4.	Th8—g8.
20.	Tf1—e1 und Schwarz giebt das Spiel auf.	

Dritte Partie.

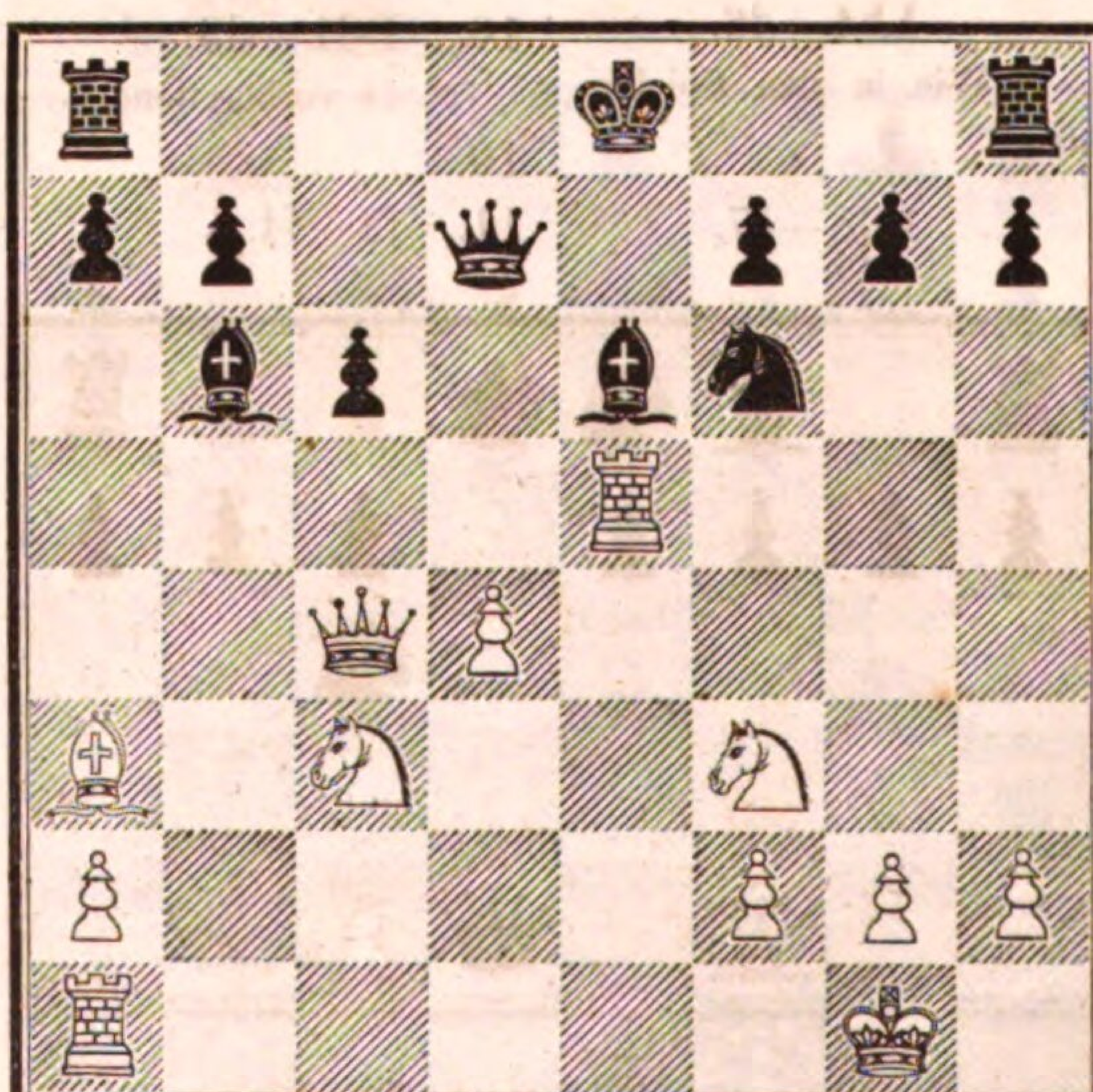
	Perigal und Pulling. Weiss.	Popert. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—c5.
6.	0—0.	d7—d6.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
9.	Sb1—c3.	

In den Spielen wurde an dieser Stelle Lc1—b2 erörtert. Dieser Zug gewährt jedoch ebenfalls eine kräftige Fortsetzung des Angriffs.

	Weiss.	Schwarz.
9.		Sg8—f6.
10.	e4—e5.	d6 n. e5.
11.	Lc1—a3. sehr gut.	

Der Läufer wird überhaupt im Evans Gambit auf a3 sehr vortheilhaft zur Verhinderung der feindlichen Rochade verwandt.

11.		Sc6—a5.
12.	Tf1—e1.	Sa5 n. c4.
13.	Dd1—a4 †	c7—c6.
14.	Da4 n. c4.	Lc8—e6.
15.	Te1 n. e5.	Dd8—d7.



16.	Te5 n. e6 †	f7 n. e6.
17.	Sf3—e5.	Dd7—c8.
18.	Tf1—e1.	Sf6—d5.
19.	Sc3 n. d5.	c6 n. d5.
20.	Dc4—b5 †	Ke8—d8.
21.	Se5—f7 †	Kd8—c7.
22.	La3—d6.	

Schachmatt.

Vierte Partie.

Spitzer. Weiss.	Szén. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	Lc5—f8.

Ein nicht zu empfehlender Zug, der mehrere Tempi ohne Grund preis giebt.

6. d2—d4.	Dd8—e7.

Eine sehr unregelmässige, jedoch ebenso originell durchgeführte Vertheidigung.

7. Lc1—a3.	d7—d6.
8. d4 n. e5.	Sc6 n. e5.
9. Sf3 n. e5.	De7 n. e5.
10. 0—0.	Lc8—e6.
11. Lc4—d3.	g7—g5.

Um f2—f4 zu verhindern.

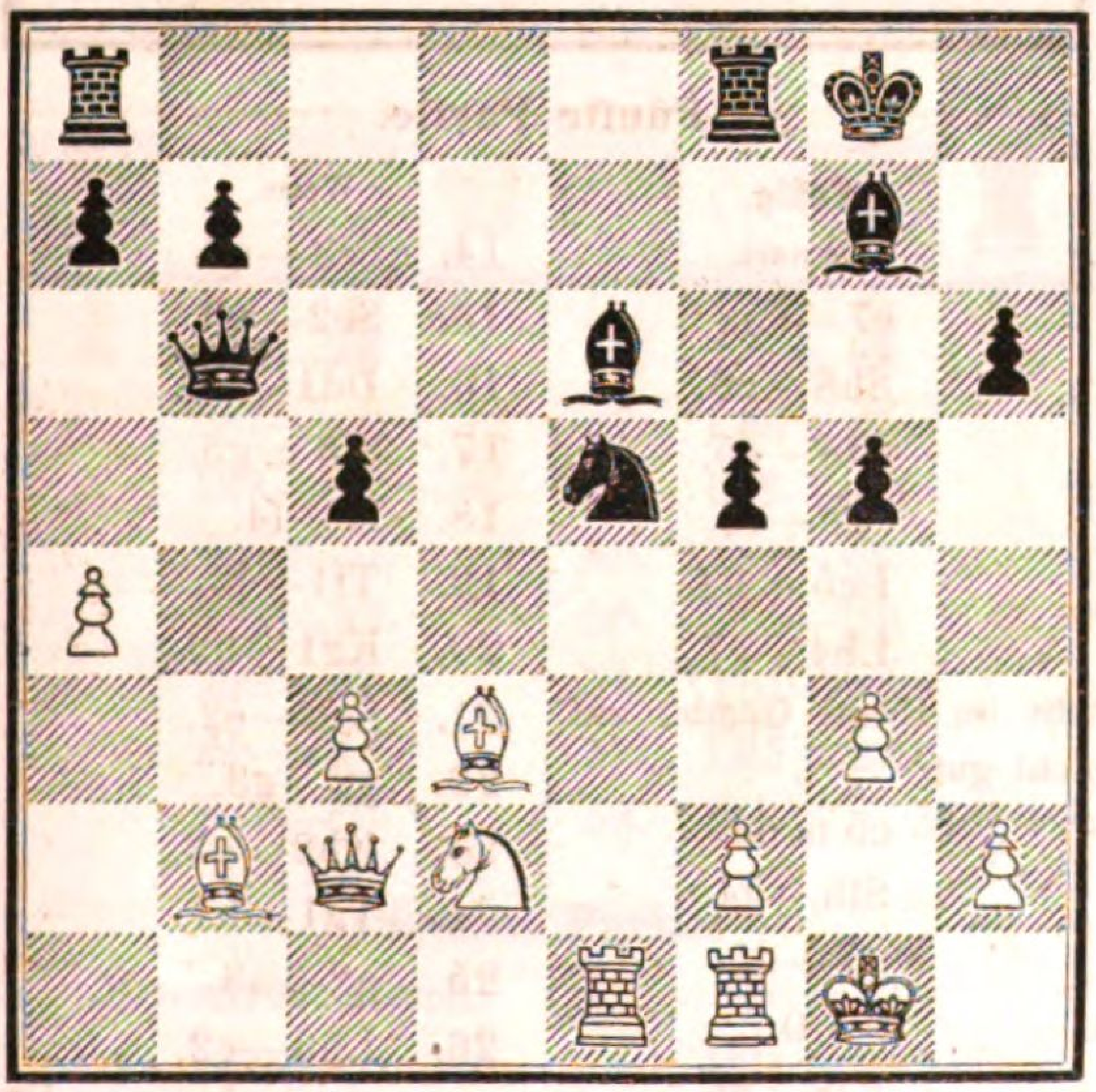
Weiss.	Schwarz.
12. Dd1—e2.	Sg8—e7.
13. La3—b2.	Lf8—g7.
14. Sb1—d2.	Se7—g6.

Schwarz ist jetzt trefflich entwickelt.

15. g2—g3.	0—0.
16. Sd2—f3.	De5—a5.
17. De2—d2.	h7—h6.
18. a2—a4.	d6—d5.
19. Dd2—c2.	d5 n. e4.
20. Ld3 n. e4.	f7—f5.
21. Le4—d3.	c7—c5.
22. Ta1—e1.	Da5—b6.
23. Sf3—d2.	

Te1 n. e6 mit nachfolgendem Ld3—c4 drohend.

23.	Sg6—e5.



24. Te1 n. e5.	

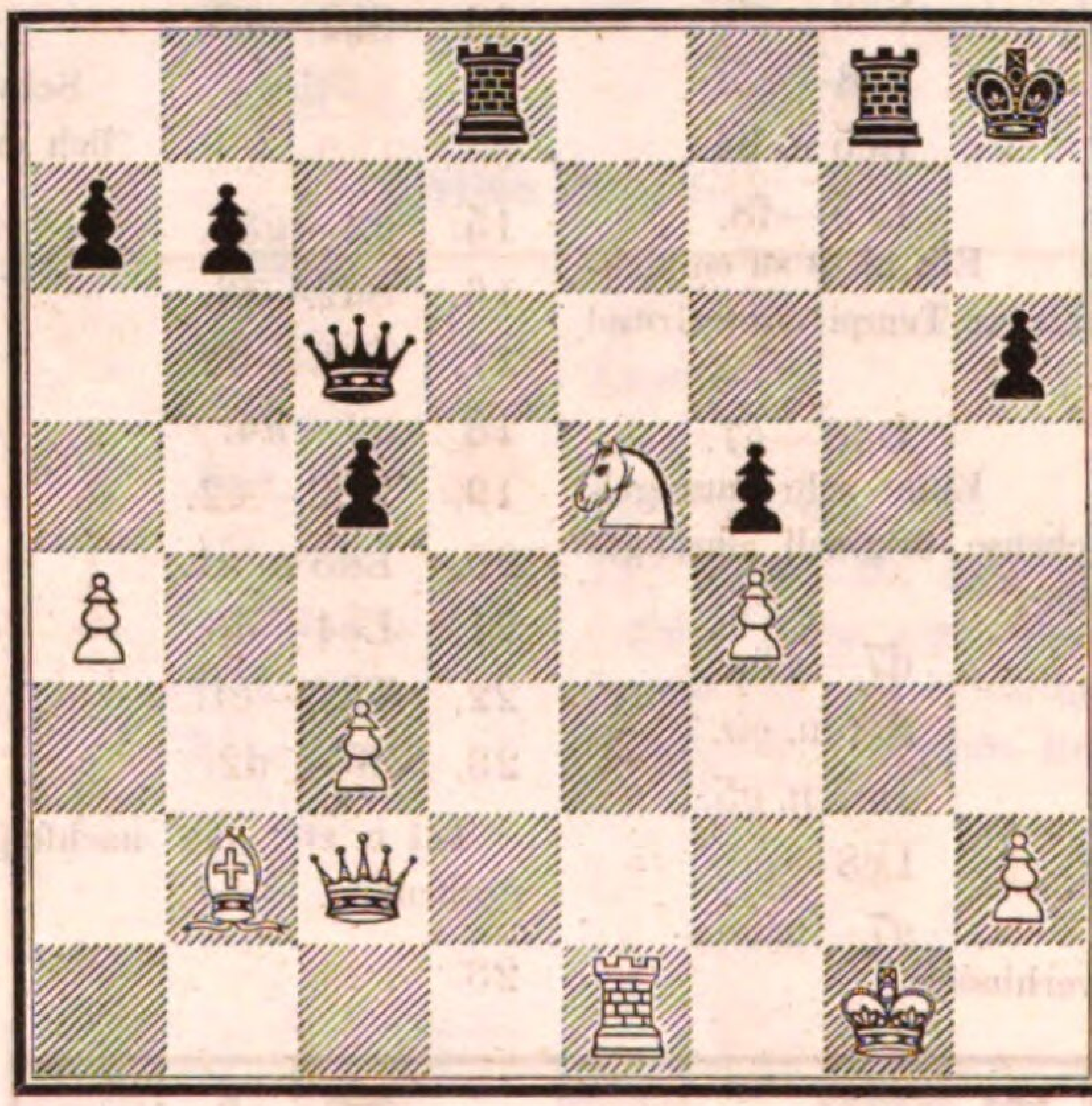
Ein feines, aber nicht ganz richtig berechnetes Manöver, wie die nachfolgenden Züge lehren.

24.	Lg7 n. e5.
25. Tf1—e1.	Db6—d6.
26. f2—f4.	g5 n. f4.
27. g3 n. f4.	Ta8—d8.

Ein sehr kräftiger Zug, der den Angriff des Weissen gänzlich zurückschlägt; denn wie der Läufer auch genommen werde, es folgt immer Dd6 n. d3 und entscheidet die Partie.

	Weiss.	Schwarz.
28.	Ld3—c4.	Le6 n. c4.
29.	Sd2 n. c4.	Dd6—g6†
30.	Kg1—h1.	Dg6—c6†
31.	Kh1—g1.	Kg8—h8.
32.	Sc4 n. e5.	Tf8—g8†

Weiss giebt die Partie auf.



Fünfte Partie.

	Récsi. Weiss.	Lustig. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	0—0.	Sg8—f6.
5.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
6.	c2—c3.	Lb4—e7.

Der Läufer steht im Evans Gambit auf diesem Punkte nicht gut.

7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	e4—e5.	Sf6—g4.
9.	c3 n. d4.	d7—d5.
10.	Lc4—b3.	0—0.
11.	Sb1—c3.	Lc8—e6.
12.	h2—h3.	Sg4—h6.
13.	Lc1 n. h6.	g7 n. h6.

Der Anziehende hat den Angriff vortheilhaft wahrzunehmen gewusst, denn er hat die bessere Stellung für einen Doppelbauer des Gegners sich verschafft.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Sc3—e2.	Le7—g5.
15.	Se2—g3.	Kg8—h8.
16.	Dd1—d3.	f7—f5.
17.	Sf3 n. g5.	Dd8 n. g5.
18.	f2—f4.	Dg5—h4.
19.	Tf1—f3.	Tf8—g8.
20.	Kg1—h2.	Tg8—g4.
21.	Sg3—e2.	Ta8—g8.
22.	g2—g3.	Dh4—h5.
23.	Kh2—g2.	Tg4—h4.
24.	Ta1—h1.	a7—a6.
25.	a2—a3.	Sc6—e7.
26.	Lb3—c2.	Le6—d7.

Um den Läufer nach b5 zu ziehen.

27.	a3—a4.	b7—b5.
28.	Dd3—e3.	Dh5—f7.
29.	Kg2—f2.	Th4—g4.

Eine feine, jedoch nicht ganz richtige Combination, doch Weiss

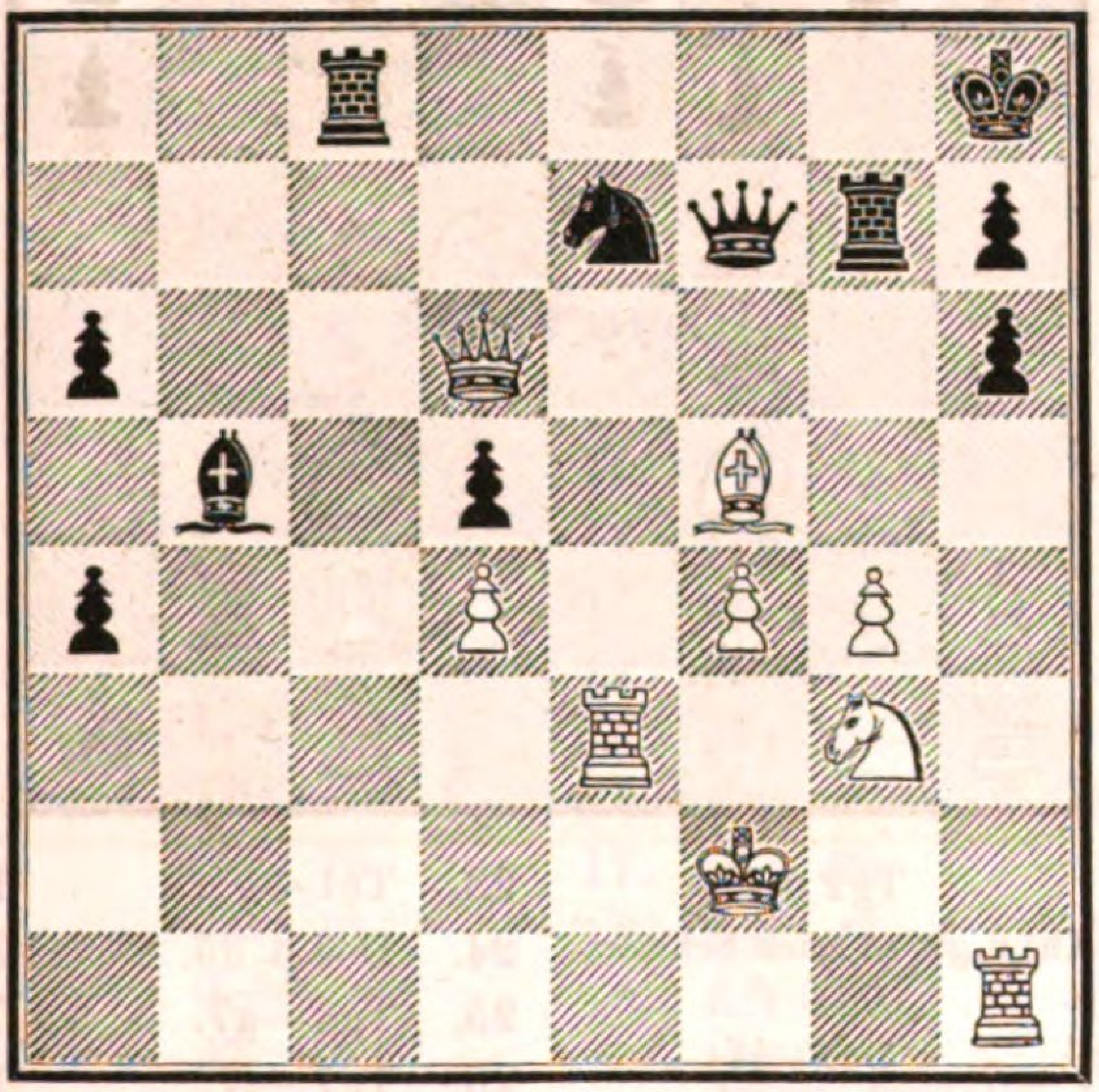
	Weiss.	Schwarz.

benutzt sie nicht. Wenn er erst den Thurm nimmt, dann e5—e6 und De3—e5† zieht, so wird er mit seinem Thurm f3 frei.

30.	e5—e6.	Ld7 n. e6.

Jetzt rettet Schwarz seinen Thurm.

	Weiss.	Schwarz.
31.	De3—e5†	Tg4—g7.
32.	Tf3—e3.	Le6—d7.
33.	De5 n. c7.	Ld7—c6.
34.	Dc7—d6	b5 n. a4.
35.	g3—g4.	Lc6—b5.
36.	Se2—g3.	f5 n. g4.
37.	h3 n. g4.	Tg8—c8.
38.	Lc2—f5.	



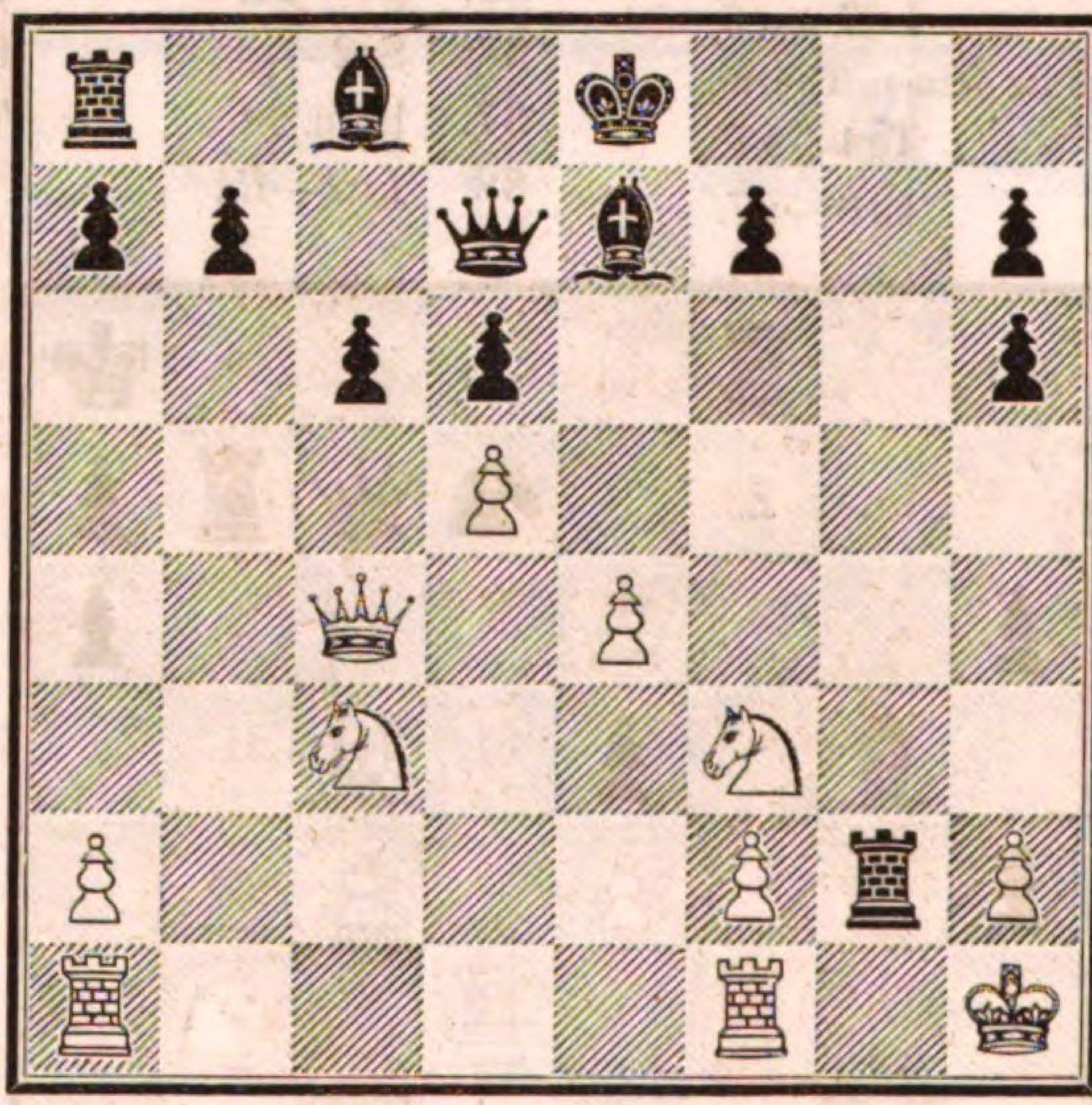
	Weiss.	Schwarz.
38.		Tc8—c6.
39.	Dd6—d8†.	Se7—g8.
40.	Sg3—h5.	Df7—c7.
41.	Dd8 n. c7.	Tg7 n. c7.
42.	Th1—e1.	Tc6—c3.
43.	Lf5—e6.	Sg8—e7.
44.	f4—f5.	a4—a3.
45.	f5—f6.	Se7—g6.
46.	Te3 n. c3.	Tc7 n. c3.
47.	Le6 n. d5.	Tc3—c2†
48.	Kf2—g1.	Tc2—e2.
49.	Te1—c1.	Lb5—d7.
50.	Tc1—b1.	Te2—b2.
51.	Tb1—e1.	a3—a2.
52.	Ld5 n. a2.	Tb2 n. a2.
53.	f6—f7.	Aufgegeben.

Sechste Partie.

	de la Bourdonnais. Weiss.	Boncourt und Mouret. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—e7. Ebenfalls schwach.
6.	Dd1—b3.	Sg8—h6.
7.	d2—d4.	Sc6—a5.
8.	Db3—a4.	Sa5 n. c4.
9.	Da4 n. c4.	e5 n. d4.
10.	Lc1 n. h6.	g7 n. h6.
11.	c3 n. d4.	Th8—g8.
12.	0—0.	d7—d6.

Weiss.		Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
13.	Kg1—h1.	Dd8—d7.	15.	d4—d5.	Tg8 n. g2.
14.	Sb1—c3.	c7—c6.			

Dieser Zug sieht glänzender aus, als er ist.



16. Tf1—g1. Tg2 n. f2.

Geschieht hier Kh1 n. g2, so spielt Schwarz wie folgt:

16. Kh1 n. g2.	Dd7—g4 †	
17. Kg2—h1.	Dg4 n. f3 †	
18. Kh1—g1.	Lc8—h3	und

gewinnt.

17.	Tg1—g3.	c6—c5.	23.	Te1—g1.	Lb7 n. d5.
18.	e4—e5.	b7—b6.	24.	Dc4 n. d5.	Kd8—c7.
19.	Ta1—e1.	Ke8—d8.	25.	Tg3—g7.	Ta8—c8.
20.	e5—e6.	f7 n. e6.	26.	Tg7—f7.	Kc7—b8.
21.	d5 n. e6.	Dd7—e8.	27.	Tg1—g7.	De8—c6.
22.	Sc3—d5.	Lc8—b7.	28.	Dd5 n. c6.	Tc8 n. c6.
			29.	Tf7 n. e7.	Tf2 n. f3.
			30.	Te7—b7 †	Kb8—c8.
			31.	Tb7 n. a7.	Kc8—b8.
			32.	Ta7—b7 †	Kb8—c8.
			33.	Tb7—f7.	

Weiss gewinnt.

Siebente Partie.

de la Bourdonnais.		Mac Donnell.			
Weiss.		Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.	7.	d2—d4.	e5 n. d4.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.	8.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.	9.	d4—d5.	Sc6—a5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.	10.	Lc4—d3.	Sg8—f6.
5.	c2—c3.	Lb4—c5.	11.	Sb1—c3.	0—0.
6.	0—0.	d7—d6.	12.	h2—h3.	h7—h6.
			13.	Kg1—h2.	c7—c5.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Sf3—d2.	Lc8—d7.
15.	Dd1—e1.	g7—g5.

Zu frühzeitig, auch wird der Zweck f2—f4 zu verhindern, nicht erreicht.

16.	f2—f4.	g5 n. f4.
17.	Tf1 n. f4.	c5—c4.
18.	Ld3—c2.	Lb6—d4.

Dies ganze Manöver ist verfehlt, wie der 21. Zug genügend erweist.

19.	Sd2—f3.	Ld4 n. c3.

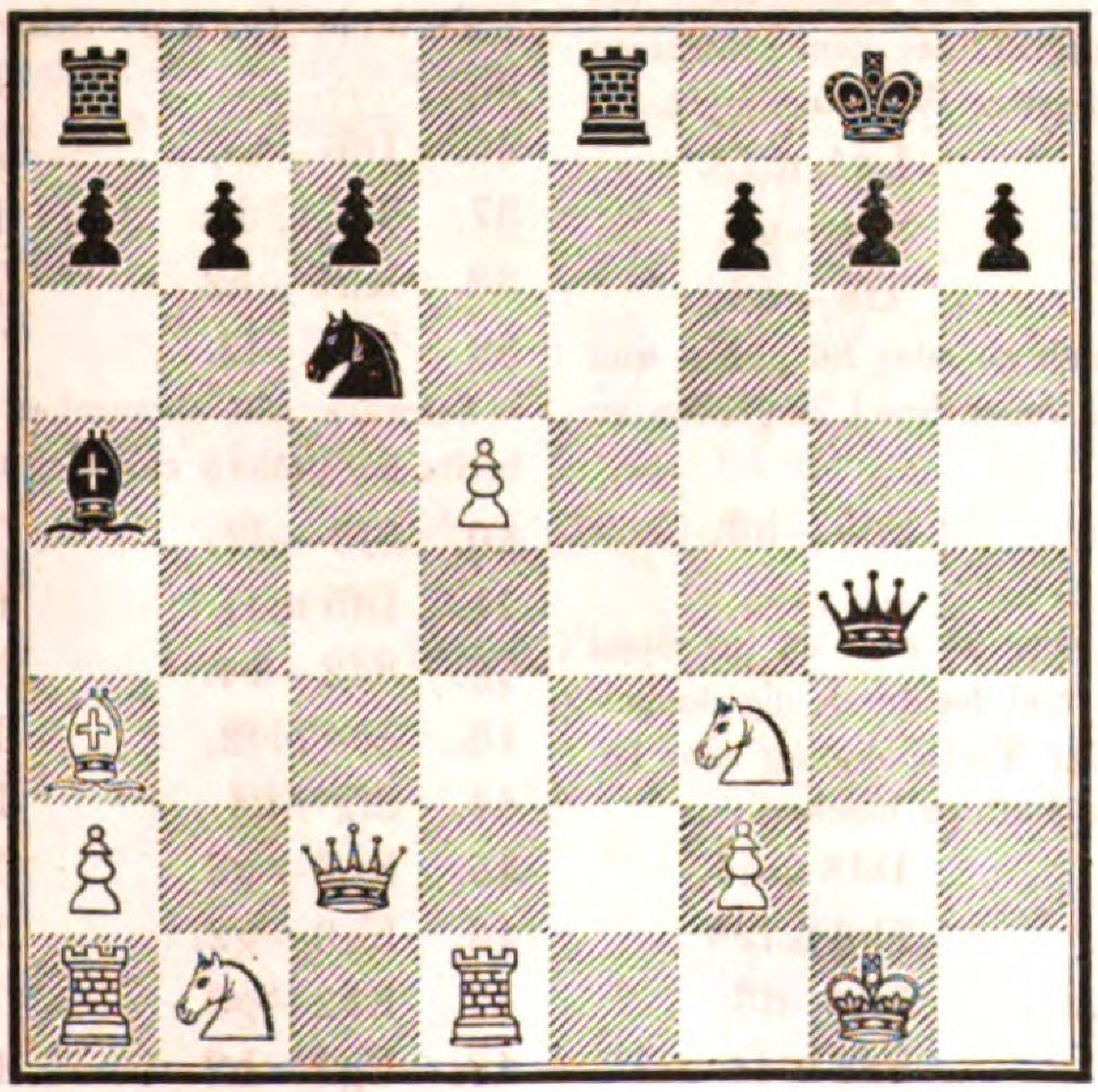
	Weiss.	Schwarz.
20.	De1 n. c3.	Sf6—h5.
21.	Tf4—h4.	Sh5—g7.
22.	Lc1 n. h6.	f7—f6.
23.	Lh6 n. g7.	Kg8 n. g7.
24.	e4—e5.	f6 n. e5.
25.	Th4—h7 †	Kg7—g8.
26.	Sf3 n. e5.	Ld7—f5.
27.	Se5—f7.	Dd8—f6.
28.	Dc3 n. f6.	Kg8 n. h7.
29.	Lc2 n. f5 †	Kh7—g8.
30.	Sf7—h6.	Schachmatt.

Achte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Dufresne. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—b6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—a5.
6.	0—0.	Sg8—f6.
7.	d2—d4.	Sf6 n. e4.
8.	d4 n. e5.	0—0.
9.	Dd1—c2.	d7—d5.
10.	Lc1—a3.	Tf8—e8.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Tf1—d1.	Lc8—e6.
12.	Lc4 n. d4.	Le6 n. d4.
13.	c3—c4.	Se4—g5.
14.	Sf3—e1.	Sg5—h3 †
15.	g2 n. h3.	Dd8—g5 †
16.	Kg1—f1.	Dg5 n. e5.
17.	c4 n. d5.	De5 n. h2.
18.	Se1—f3.	Dh2 n. h3 †
19.	Kf1—g1.	Dh3—g4 †.

Weiss giebt die Partie auf.



Neunte Partie.

Morphy. Weiss.		Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—a5.
6.	d2—d4.	e5 n. d4.
7.	Rochirt.	Sg8—f6.
8.	e4—e5.	

Hier musste Lc1—a3 geschehen.

8.		d7—d5.
9.	Lc4—b5.	Sf6—e4.
10.	c3. n. d4.	

Durch Lc1—a3 würde Schwarz am Rochiren behindert werden, allerdings geht dann auch noch Bauer c3 verloren.

10.		Rochirt.
11.	Lb5 n. c6.	b7 n. c6.
12.	Dd1—a4.	

Weiss gewinnt hierdurch den Gambitbauer zurück, giebt aber Schwarz zu einem Gegenangriff Gelegenheit.

12.		La5—b6.
13.	Da4 n. c6.	Lc8—g4.

Mit diesem Zuge beginnt der Gegenangriff, der dem schwarzen Spiel eine sehr günstige Wendung giebt.

14.	Lc1—b2.	Lg4. n. f3.
15.	g2 n. f3.	Se4—g5.
16.	Sb1—d2.	Tf8—e8.

Um über e6 nach g6 oder h6 gehen und zerstörend in das weisse Spiel eingreifen zu können.

17.	Kg1—h1.	Sg5—h3.
18.	f3—f4.	

Um die Dame über d5 oder c3 ins Spiel zurück zu führen, und der durch die doppelten f-Bauern in der Vertheidigung sehr beschränkten Partie Luft zu machen.

18.		Dd8—h4.
19.	Dc6 n. d5.	Sh3 n. f2 †
20.	Kh1—g1.	Sf2—d3.
21.	Lb2—c3.	Sd3 n. f4.

	Weiss.	Schwarz.
22.	Dd5—f3.	Sf4—h3 †
23.	Kg1—h1.	Sh3—g5.
24.	Df3—g2.	Ta8—d8.
25.	Tf1—g1.	h7—h6.
26.	Ta1—f1.	Dh4—h3.

Der Läufer kann d4 nicht nehmen, weil Sd2—f3 ihn gewinnen würde.

27.	Dg2—c6.	

Weiss sucht den Abtausch so lange als möglich zu vermeiden, weil er um einen Bauer schwächer ist.

27.		Dh3—d7.
28.	Dc6—g2.	Lb6 n. d4.
29.	Lc3 n. d4.	Dd7 n. d4.

Mit dem Verlust dieses 2ten wichtigen Bauers ist das Schicksal des weissen Spiels entschieden.

30.	Sd2—f3.	Dd4—d5.
31.	h2—h4.	Sg5—e6.
32.	Dg2—g4.	Dd5—c6.

Die Dame konnte auch a2 nehmen.

33.	Tg1—g2.	Td8—d3.
34.	Dg4—f5.	Te8—d8.
35.	Df5—f6.	

Es droht Tg2 n. g7 Schach.

35.		Dc6—d5.
36.	Df6—f5.	Td3—d1.
37.	Tf1 n. d1.	Dd5 n. d1 †
38.	Kh1—h2.	Td8—d3.
39.	Tg2—f2.	Td3—e3.

Schwarz will abtauschen, um den Mehrbesitz an Bauern zur Geltung zu bringen.

40.	Sf3—d2.	Te3—e2.
41.	Df5 n. f7 †	Kg8—h8.
42.	Sd2—e4.	Te2 n. f2 †
43.	Se4 n. f2.	Dd1—d5.
44.	Sf2—g4.	Dd5 n. a2 †
45.	Kh2—g3.	Da2—b3 †
46.	Kg3—g2.	Db3—c2 †
47.	Kg2—g3.	Dc2—c3 †
48.	Kg3—h2.	Dc3—c6.

Weiss.	Schwarz.
49. h4—h5.	a7—a5.
50. Sg4—f6.	g7 n. f6.
51. Df7 n. f6 †	Kh8—g8.
52. Df6—g6 †	Kg8—f8.
53. Dg6 n. h6 †	Kf8—e8.
54. Dh6—g6 †	Ke8—d7.
55. h5—h6.	Dc6—d5.
56. h6—h7.	Dd5 n. e5 †
57. Kh2—g1.	Se6—g5.
58. h7—h8 Dame.	De5 n. h8.
59. Dg6 n. g5.	Dh8—d4 †
60. Kg1—f1.	a5—a4.
61. Dg5—f5 †	Kd7—c6.
62. Df5—c8.	Kc6—b5.

Wenn die weisse Dame den Bauer nimmt, so giebt Dd4 auf c4 Schach Dame-König und führt a4 zur Dame.

Weiss.	Schwarz.
63. Kf1—e1.	c7—c5.
64. Dc8—b7 †	Kb5—c4.
65. Db7—f7 †	Kc4—c3.
66. Df7—f3 †	Dd4—d3.
67. Df3—f6 †	Kc3—b3.
68. Df6—b6 †	Kc3—c2.

Der Bauer wird aus demselben Grunde wie vorher preisgegeben.

69. Db6—a7.	Dd3—c3 †
70. Ke1—e2.	a4—a3.
71. Da7—a4 †	Kc2—b2.
72. Da4—b5 †	Dc3—b3.

Weiss giebt das Spiel auf.

Zehnte Partie.

Staunton. Weiss.	Cochrane. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	Lb4—a5.
6. 0—0.	La5—b6.

Statt dessen müsste jetzt Sg8—f6 geschehen, auf d2—d4 bekommt dann Schwarz mit 0—0 das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.
7. d2—d4.	e5 n. d4.
8. e4—e5.	d7—d5.
9. e5 n. d6.	Dd8 n. d6.
10. Tf1—e1 †	Lc8—e6.
11. Lc1—a3.	Dd6—d7.
12. Sf3—g5.	d4 n. c3.
13. Sg5 n. e6.	Dd7 n. d1.
14. Sc6 n. g7 †	Ke8—d7.
15. Te1 n. d1 †	Kd7—c8.
16. Sb1 n. c3.	Lb6—d4.
17. Td1 n. d4.	Sc6 n. d4.
18. Lc4 n. f7.	Sg8—h6.
19. Lf7—b3.	Sd4 n. b3.
20. a2 n. b3.	Kc8—d7.
21. Ta1—d1 †	Kd7—c6.
22. Sg7—e6.	b7—b6.
23. Td1—c1.	Kc6—b7.
24. Sc3—b5.	c7—c5.
25. b3—b4.	Kb7—c6.
26. Sb5—c7.	Ta8—c8.
27. b4 n. c5.	b6—b5.
28. Sc7—a6 und gewinnt.	

Eilfte Partie.

Staunton. Weiss.	Cochrane. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	Lb4—a5.
6. 0—0.	La5—b6.
7. d2—d4.	e5 n. d4.
8. Sf3 n. d4.	Sc6 n. d4.
9. c3 n. d4.	d7—d6.

	Weiss.	Schwarz.
10.	a2—a4.	c7—c6.
11.	a4—a5.	Lb6—c7.

Wenn der Läufer den Thurmbauer genommen hätte, so antwortet Weiss mit Lc4 n. f7 † und später mit Dd1—h5 †.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Dd1—b3.	Dd8—e7.
13.	Lc1—a3.	De7—f6.
14.	Sb1—c3.	Df6—g6.
15.	Sc3—e2.	Sg8—h6.
16.	e4—e5.	d6—d5.
17.	Lc4—d3.	Sh6—f5.
18.	Db3—b4.	Lc7—d8.
19.	Db4—b1.	Dg6—h5.
20.	Se2—g3.	Sf5 n. g3.
21.	f2 n. g3.	Ld8 n. a5.
22.	Ld3—f5.	

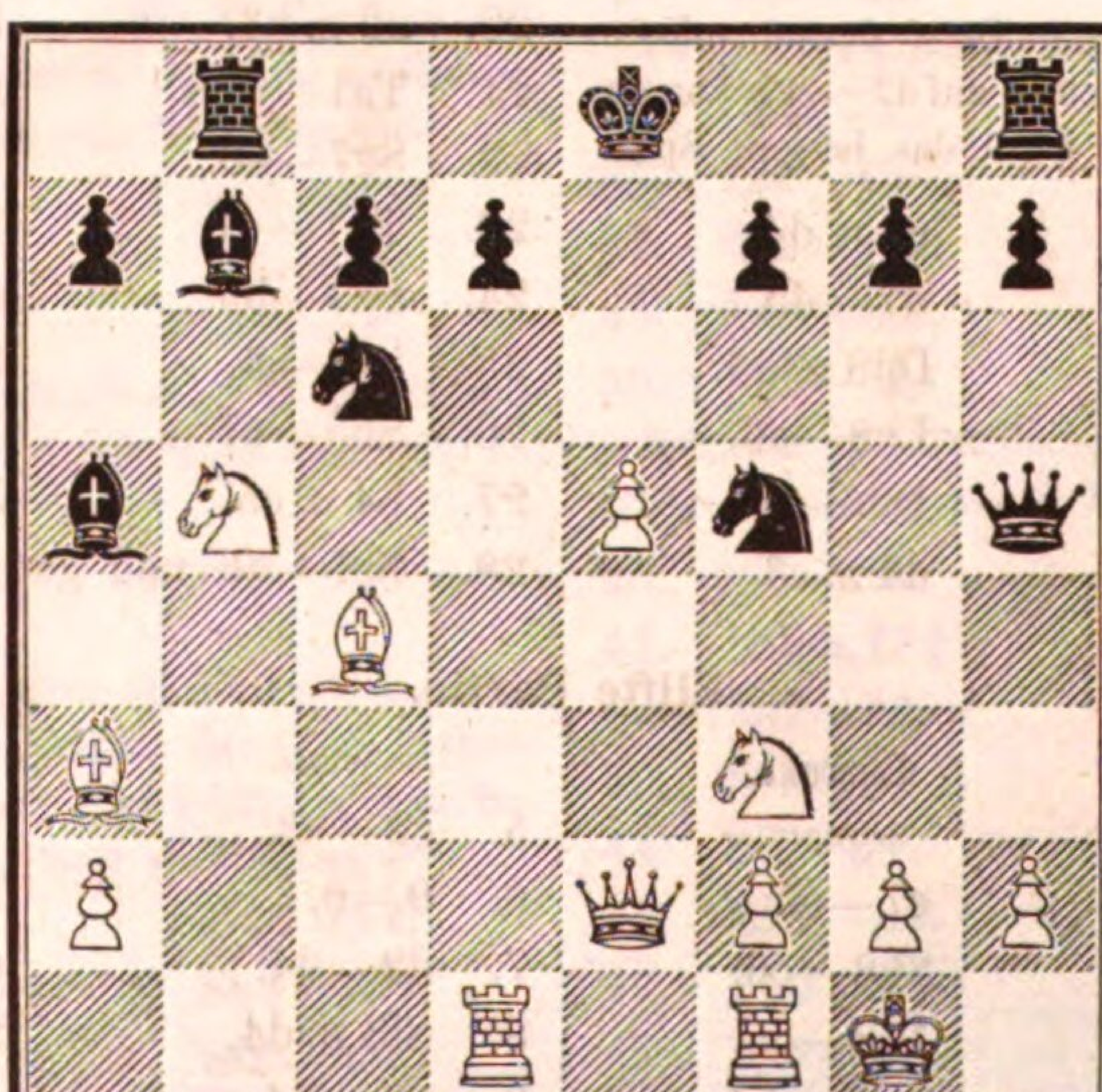
Ein sehr starker, entscheidender Zug. Würde Schwarz im nächsten Zuge diesen Läufer nehmen, so gewinnt Db1 n. b7 das Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
22.		La5—b6.
23.	Db1—b4.	Dh5—g5.
24.	Lf5 n. c8.	Ta8 n. c8.
25.	e5—e6.	f7 n. e6 und

Weiss erzwingt das Matt.

Zwölfte Partie.

	Kolisch. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—a5.
6.	d2—d4.	e5 n. d4.
7.	0—0.	d4 n. c3.
8.	Dd1—b3.	Dd8—f6.
9.	e4—e5.	Df6—g6.
10.	Sb1 n. c3.	b7—b5.
11.	Sc3 n. b5.	Ta8—b8.
12.	Db3—e3.	Sg8—e7.
13.	De3—e2.	Dg6—h5.
14.	Lc1—a3.	Lc8—b7.
15.	Ta1—d1.	Se7—f5.



	Weiss.	Schwarz.
16.	Td1 n. d7.	

Ein vortrefflicher, weitberechneter Zug, der das Spiel zu Gunsten des Weissen entscheidet.

16.		Ke8 n. d7.
17.	e5—e6 †	Kd7—c8.
18.	e6 n. f7.	Lb7—a8.

Um dem König Platz zu machen.

19.	Sb5 n. a7 †	

Eine glänzende Fortsetzung des Angriffes.

19.		Sc6 n. a7.
20.	De2—e6 †	Kc8—d8.
21.	Tf1—d1 †	Sf5—d6.

	Weiss.	Schwarz.
22.	Td1 n. d6 †	c7 n. d6.
23.	De6 n. d6 †	Kd8—c8.
24.	Lc4—e6 †	Kc8—b7.
25.	Le6—d5 †	Dh5 n. d5.
26.	Dd6 n. d5 †	Kb7—a6.
27.	Dd5—c4 †	Ka6—b7.
28.	Dc4—e4 †	Sa7—c6.
29.	Sf3—e5.	Kb7—a6.
30.	De4—c4 †	Ka6—a7.
31.	La3—c5 †	Tb8—b6.
32.	Lc5 n. b6 †	La5 n. b6.
33.	Se5 n. c6 †	La8 n. c6.
34.	Dc4 n. c6 †.	Aufgegeben.

Dreizehnte Partie.

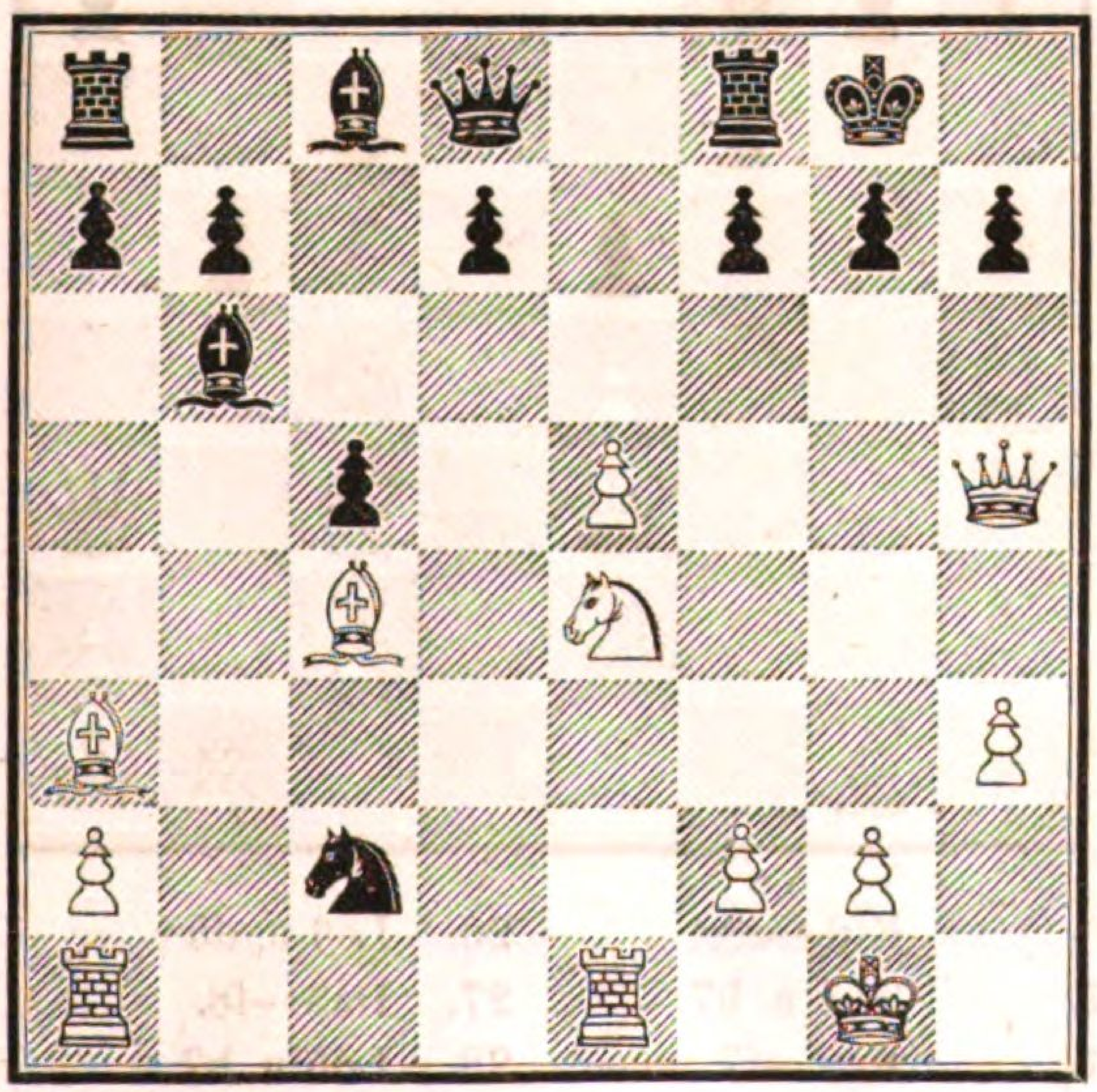
	Récsi. Weiss.	Spitzer. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—a5.
6.	0—0.	Sg8—f6.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.

Hier ist 0—0 der richtige Zug.

8.	c3 n. d4.	La5—b6.

	Weiss.	Schwarz.
9.	e4—e5.	Sf6—g4.
10.	h2—h3.	Sg4—h6.
11.	Lc1—a3.	Sh6—f5.
12.	Tf1—e1.	Sf5 n. d4.
13.	Sf3 n. d4.	Sc6 n. d4.
14.	Sb1—c3.	c7—c5.
15.	Dd1—h5.	0—0.
16.	Sc3—e4.	Sd4—c2.

Ein starker Fehler, der die Partie zu Gunsten des Weissen entscheidet.

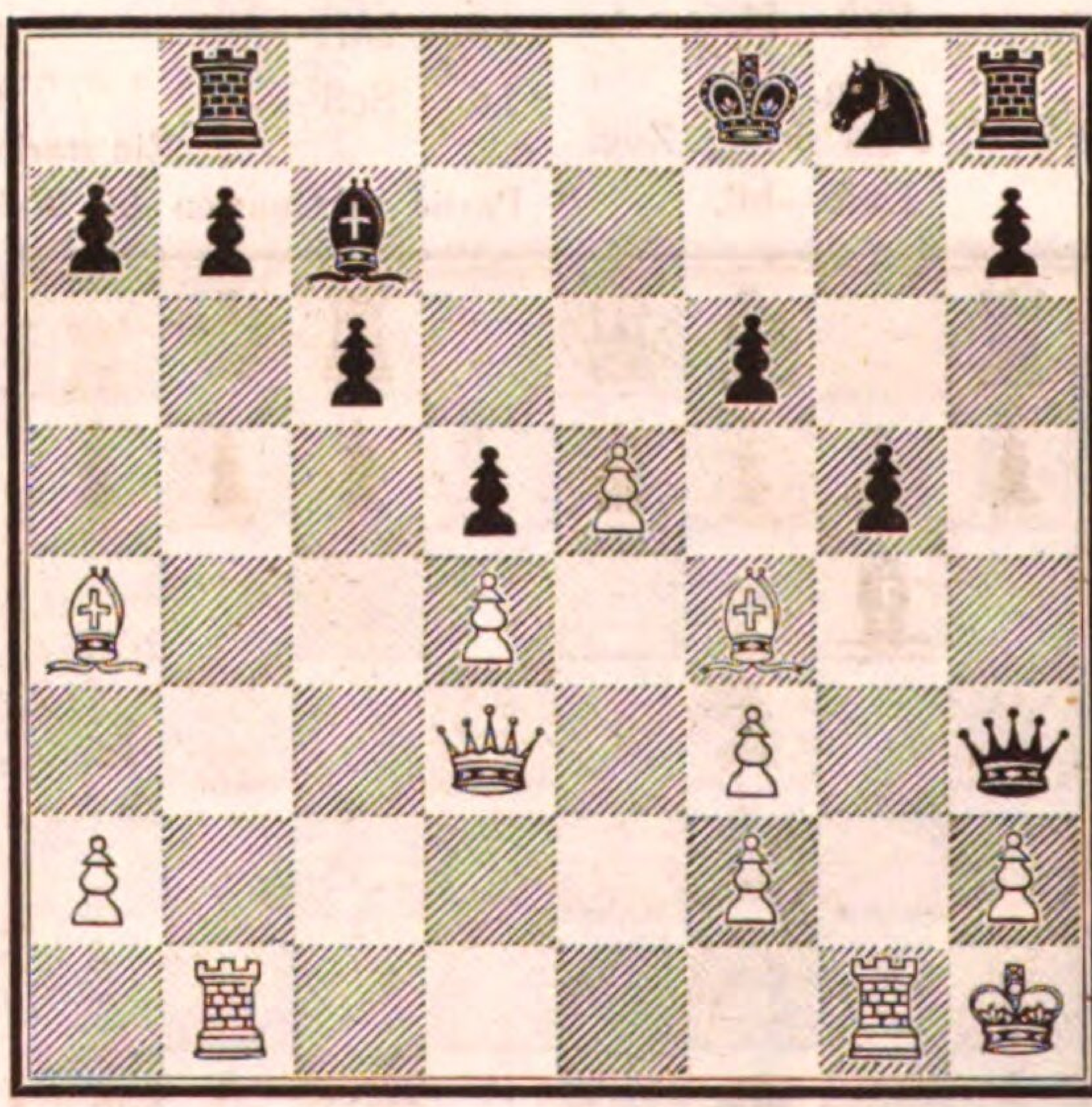


	Weiss.	Schwarz.
17.	Lc4—d3.	g7—g6.
18.	Dh5—h6.	f7—f5.
19.	Se4—g5.	Dd8—e7.
20.	Ld3 n. c2.	f5—f4.
21.	Lc2—b3 †	Kg8—h8.
22.	La3—b2.	c5—c4.
23.	Lb3 n. c4.	Lb6 n. f2 †
24.	Kg1—h1.	Tf8—g8.
25.	e5—e6 †	Tg8—g7.
26.	Dh6—h7.	Schachmatt.

Vierzehnte Partie.

	Morphy. Weiss.	Schulten. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—c5.
6.	0—0.	d7—d6.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
9.	Sb1—c3.	Lc8—g4.
10.	Lc4—b5.	Lg4 n. f3.
11.	g2 n. f3.	Ke8—f8.
12.	Lc1—e3.	Sc6—e7.
13.	Kg1—h1.	c7—c6.
14.	Lb5—a4.	d6—d5.
15.	Ta1—b1.	Ta8—b8.
16.	Dd1—d3.	Lb6—c7.
17.	Tf1—g1.	Se7—g6.
18.	e4—e5.	Dd8—h4.
19.	Le3—g5.	Dh4—h3.
20.	Sc3—e2.	f7—f6.
21.	Se2—f4.	Sg6 n. f4.
22.	Lg5 n. f4.	g7—g5.

Ein Fehler. Weiss spielt die Partie jetzt sehr elegant zu Ende.



23.	Dd3—a3 †	Kf8—e8.
24.	Tb1 n. b7.	Tb8 n. b7.
25.	La4 n. c6 †	Ke8—f7.
26.	Lc6 n. d5 †	Kf7—g6.
27.	Da3—f8.	Dh3—d7.
28.	Ld5 n. b7.	Lc7—d8.

	Weiss.	Schwarz.
29.	e5 n. f6.	Ld8 n. f6.
30.	Lb7—e4 †	Kg6—h5.
31	Lf4—e3.	h7—h6.
32.	Tg1—g3.	Lf6—g7.
33.	Df8—f7 †	

und Weiss gewinnt.

Fünfzehnte Partie.

	Dufresne.	
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—c5.
6.	d2—d4.	e5 n. d4.
7.	0—0.	d7—d6.
8.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
9.	Lc1—b2.	Sg8—e7.

Stärker ist hier Sg8—f6.

10.	Sf3—g5.	d6—d5.

Wenn Schwarz rochirt, so gewinnt Dd1—h5.

11.	e4 n. d5.	Sc6—a5.

Auf Se7 n. d5 folgt Sg5 n. f7 und das Spiel nimmt eine für Weiss siegreiche Wendung des Zweispringerspiels.

	Weiss.	Schwarz.
12.	d5—d6.	

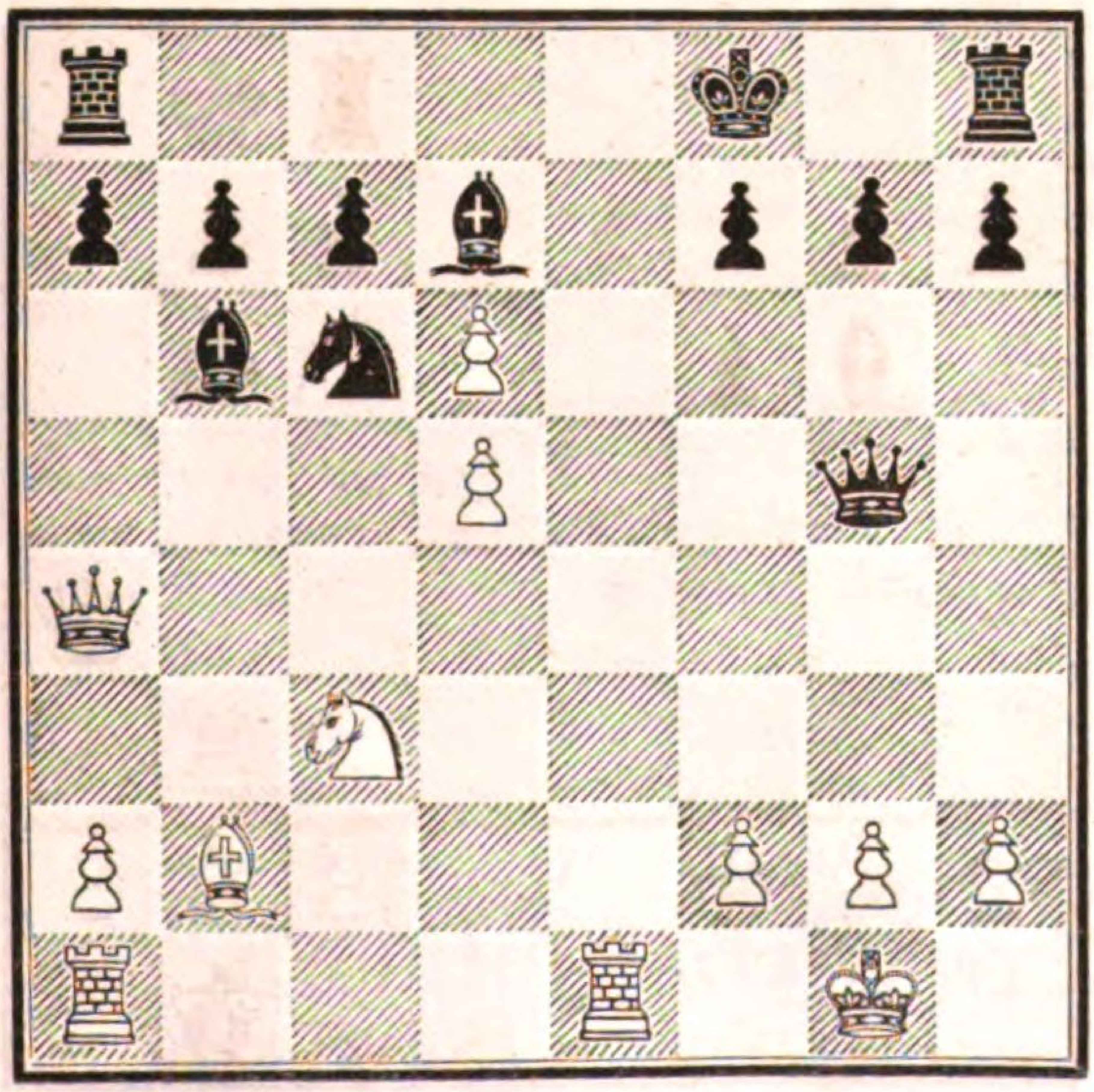
Eine Verrechnung, durch die Weiss eine Figur verliert.

12.		Sa5 n. c4.
13.	Dd1—a4 †	

Wenn Weiss den Springer e7 nimmt, so folgt Dd8—d5.

13.		Se7—c6.
14.	Tf1—e1 †	Ke8—f8.
15.	Da4 n. c4.	Dd8 n. g5.
16.	d4—d5.	Lc8—h3.
17.	Dc4—e4.	Lh3—f5.
18.	De4—a4.	Lf5—d7.
19.	Sb1—c3.	

Wenn Weiss den Springer c6 nahm, so gewann Schwarz mit Ld7 n. c6 das Spiel.



Weiss.		Schwarz.
19.		Sc6—e5.

Ein Fehler. Der Springer wäre besser nach b8 zurückgegangen.

20.	Te1 n. e5.	Dg5 n. e5.
21.	Da4 n. d7.	Ta8—e8.
22.	Ta1—f1.	De5—d4.

Schwarz droht den Bauer f2 mit Schach zu nehmen und mit dem Thurm e8—e1 Schachmatt zu geben.

	Weiss.	Schwarz.
23.	h2—h3.	Dd4—f4.
24.	d6 n. c7.	Lb6—f2 †
25.	Kg1—h1.	Lf2—g3.
26.	Lb2—a3 † und gewinnt.	

Sechszehnte Partie.

	Dufresne. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—a5.
6.	0—0.	

Besser ist d2—d4.

6.		La5—b6.

Stärker würde Sg8—f6 gewesen sein.

7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	d7—d6.
9.	Lc1—b2.	

Weiss droht mit d4—d5, wodurch der Springer c6 und der Bauer g7 angegriffen wird.

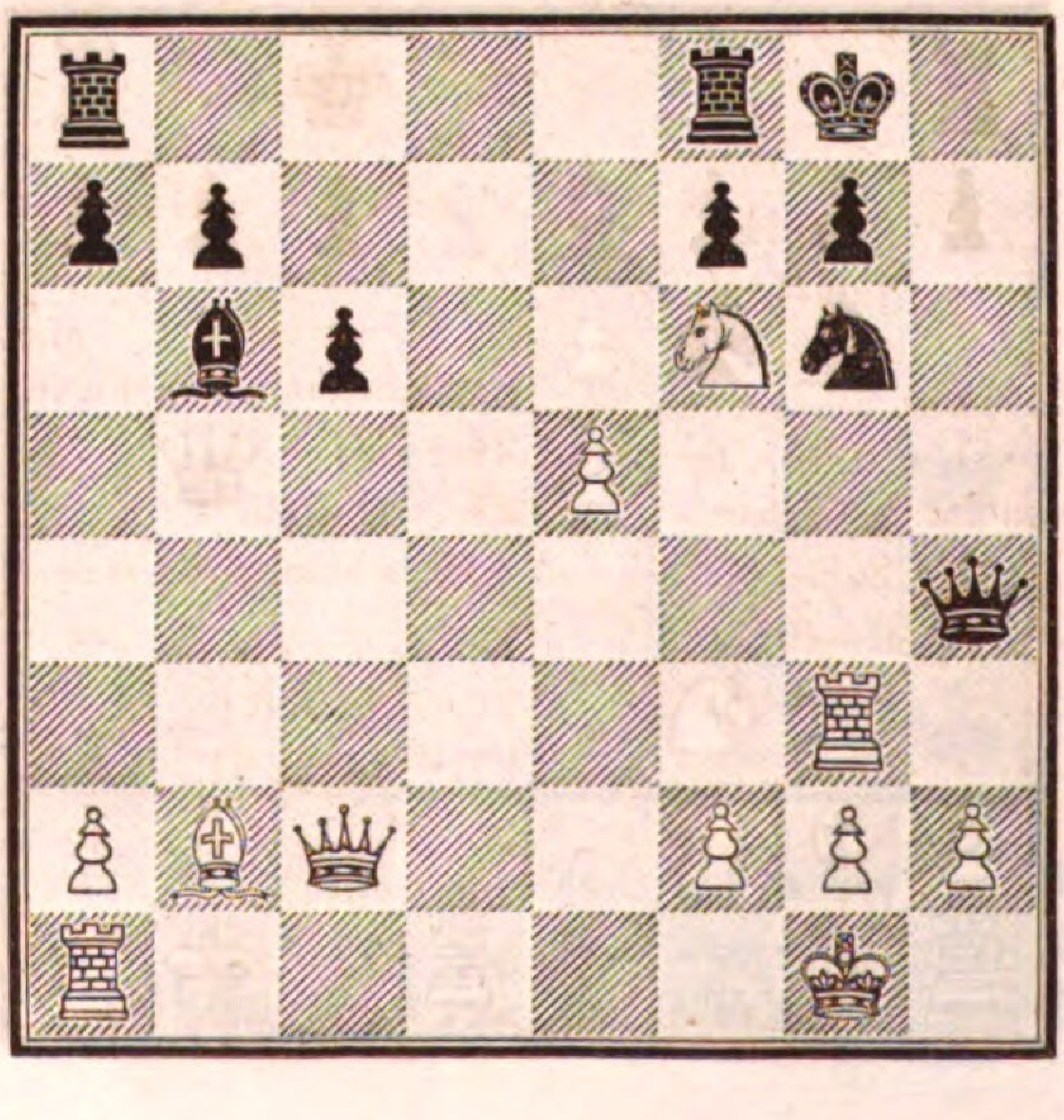
9.		Sg8—f6.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Dd1—c2.	

Ein starker Zug, der die Dame in eine günstige Angriffsstellung bringt.

10.		0—0.
11.	e4—e5.	d6 n. e5.
12.	d4 n. e5.	Sf6—d5.
13.	Tf1—d1.	Lc8—e6.
14.	Lc4 n. d5.	Le6 n. d5.
15.	Sb1—c3.	Sc6—e7.
16.	Sf3—g5.	Se7—g6.
17.	Sg5 n. h7.	Kg8 n. h7.
18.	Sc3 n. d5.	Dd8—g5.
19.	Td1—d3.	c7—c6.
20.	Td3—h3 †	Kh7—g8.
21.	Th3—g3.	Dg5—h4.
22.	Sd5—f6 †	

Der entscheidende Zug.



	Weiss.	Schwarz.
22.		g7 n. f6.
23.	Tg3 n. g6 †	f7 n. g6.
24.	Dc2 n. g6 †	Kg8—h8.
25.	e5 n. f6.	Tf8—f7.

Der einzige, das Matt aufhaltende Zug.

	Weiss.	Schwarz.
26.	Dg6 n. f7.	Ta8—g8.
27.	Kg1—h1.	

Er droht Dh4—f2—g2 Matt.

	Weiss.	Schwarz.
27.		Dh4—g4.
28.	Ta1—g1.	Lb6 n. f2.
29.	Df7—e8.	

Der richtige Zug.

	Weiss.	Schwarz.
29.		Kh8—h7.
30.	f6—f7.	Aufgegeben.

Siebzehnte Partie.

	Morphy. Weiss.	Hampton. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—c5.
6.	0—0.	d7—d6.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
9.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
10.	e4—e5.	d6 n. e5.
11.	Lc1—a3.	Lc8—g4.
12.	Dd1—b3.	Lg4—h5.
13.	d4 n. e5.	Sf6—g4.
14.	Ta1—d1.	Dd8—c8.
15.	e5—e6.	f7—f6.
16.	Db3—b5.	Lh5—g6.
17.	Lc4—d5.	Aufgegeben.

Achtzehnte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Paulsen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—c5.
6.	0—0.	d7—d6.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
9.	h2—h3.	Sc6—a5.

An dieser Stelle kann Schwarz keinen bessern Zug als diesen machen, der dem Angriffe des Weissen ein Ziel setzt.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Lc4—d3.	Sg8—e7.
11.	d4—d5.	0—0.
12.	Sb1—c3.	Se7—g6.
13.	Sc3—a4.	c7—c5.
14.	Sa4 n. b6.	a7 n. b6.
15.	Lc1—b2.	f7—f6.
16.	Sf3—d2.	Sg6—e5.
17.	Ld3—e2.	Lc8—d7.
18.	f2—f4.	Se5—g6.
19.	Le2—d3.	b6—b5.
20.	Dd1—h5.	Dd8—b6.

Der entscheidende Zug.

	Weiss.	Schwarz.
21.	Kg1—h1.	c5—c4.
22.	Ld3—c2.	Db6—e3.

Die Partie wird nun reich an ebenso verwickelten, wie interessanten Combinationen.

	Weiss.	Schwarz.
23.	Ta1—d1.	c4—c3.

Mit diesem Zuge gewinnt Schwarz eine Figur.

	Weiss.	Schwarz.
24.	Tf1—f3.	De3—e2.
25.	e4—e5.	

Es droht mit Sg6 n. f4 der Verlust der Dame.

	Weiss.	Schwarz.
25.		c3 n. b2.
26.	e5—e6.	b2—b1 D.
27.	Td1 n. b1.	De2 n. d2.
28.	Lc2—f5.	Ld7—e8.
29.	Tb1—f1.	Sa5—c4.
30.	Tf3—d3.	Dd2—b2.
31.	Td3—g3.	Ta8 n. a2.

	Weiss.	Schwarz.
32.	Tf1—f3.	Sc4—d2.
33.	e6—e7.	Db2—c1 †
34.	Kh1—h2.	Sd2 n. f3 †
35.	Tg3 n. f3.	Ta2 n. g2 †
36.	Kh2 n. g2.	Sg6 n. f4 †.
	Aufgegeben.	

Neunzehnte Partie.

	Récsi. Weiss.	Szén. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—c5.
6.	0—0.	d7—d6.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
9.	h2—h3.	h7—h6.

Eine bessere Fortsetzung findet man in der 18. Partie.

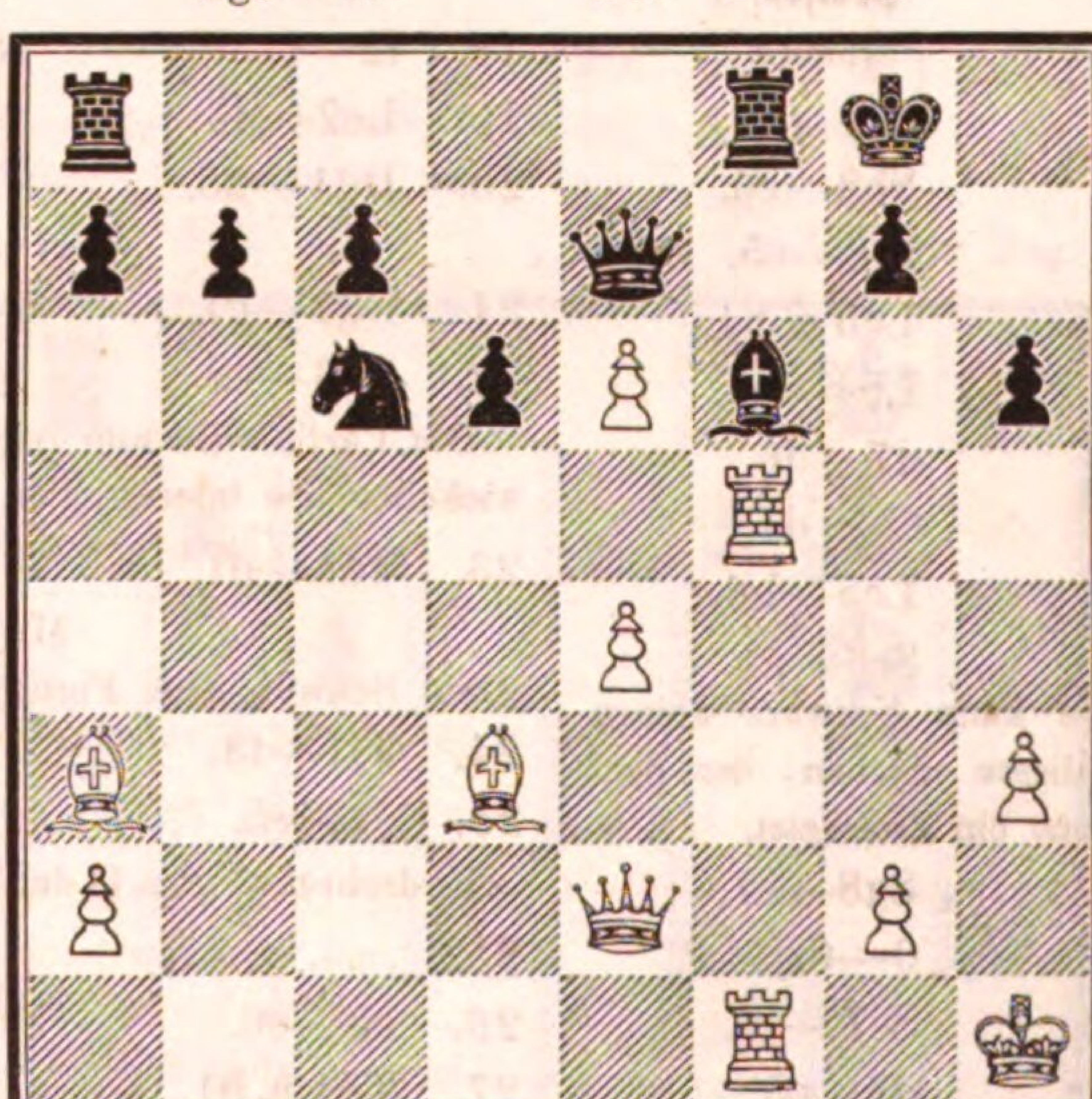
10. Lc1—a3.

Lc1—b2 scheint an dieser Stelle natürlicher.

	Weiss.	Schwarz.
10.		Sg8—e7.
11.	d4—d5.	Sc6—a5.
12.	Lc4—d3.	0—0.
13.	Sb1—c3.	f7—f6.

Um das Vordringen des Bauern e4 zu verhindern.

14.	Kg1—h1.	Se7—g6.
15.	Sc3—e2.	Sg6—e5.
16.	Sf3 n. e5.	f6 n. e5.
17.	f2—f4.	e5 n. f4.
18.	Se2 n. f4.	Lb6—e3.
19.	Sf4—e6.	Lc8 n. e6.
20.	d5 n. e6.	Dd8—e7.
21.	Tf1—f5.	Sa5—c6.
22.	Dd1—e2.	Le3—d4.
23.	Ta1—f1.	Ld4—f6.



24. e4—e5.

Ein sehr wohl berechneter Zug; denn nähme Sc6—e5, so folgte Tf5 n. e5 und auf Lf6 n. e5 gewänne dann Weiss durch De2 n. e5.

24.		Lf6 n. e5.
25.	De2—e4.	Tf8—f6.
26.	Tf5 n. f6.	g7 n. f6.

Schwarz kann nur

	Weiss.	Schwarz.

mit dem Bauer nehmen, denn sonst würde ein Matt in zwei Zügen unausbleiblich sein.

	Weiss.	Schwarz.
27.	La3—c1.	De7—g7.
28.	De4—h4.	Dg7—g3.
29.	Dh4 n. g3.	Le5 n. g3.
30.	Tf1 n. f6.	Sc6—e7.
31.	Lc1—h6.	Lg3—e5.
32.	Tf6—f7.	Ta8—e8.
33.	Lh6—g5.	Se7—d5.
34.	Ld3 n. h7 †	Kg8—h8.
35.	Lh7—f5.	Le5—g7.

Um Lg5—h6 zu verhindern.

	Weiss.	Schwarz.
36.	h3—h4.	Kh8—g8.
37.	h4—h5.	Lg7—f8.
38.	Lf5—h7 †	Kg8—h8.
39.	Lh7—g6.	Lf8—e7.
40.	Lg5—c1.	Le7—f6.
41.	h5—h6.	c7—c5.
42.	g2—g4.	

Die Verbindung der beiden Freibauern entscheidet die Partie.

	Weiss.	Schwarz.
42.		c5—c4.
43.	g4—g5.	Lf6—e5.
44.	Lg6—f5.	Sd5—e7.
45.	Lf5—b1.	b7—b5.
46.	g5—g6.	Se7 n. g6.
47.	Lb1 n. g6.	d6—d5.
48.	e6—e7 und gewinnt.	

Zwanzigste Partie.

	Récsi. Weiss.	Szén. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—c5.
6.	0—0.	d7—d6.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
9.	Lc1—b2.	Sg8—f6.
10.	Sb1—d2.	d6—d5.
11.	e4 n. d5.	Sf6 n. d5
12.	Tf1—e1 †	Lc8—e6.
13.	Lb2—a3.	Dd8—d7.
14.	Lc4—b5.	f7—f6.

In dieser Stellung ist dieser sonst häufig so gefährliche Zug unumgänglich nothwendig.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Sd2—e4.	0—0—0.
16.	Ta1—c1.	Le6—g4.
17.	Dd1—a4.	Lg4 n. f3.
18.	Tc1 n. c6.	

Die sich nun entwickelnden Combinationen sind interessant.

	Weiss.	Schwarz.
18.		Lf3 n. e4.
19.	Te1 n. e4.	

Der Thurm c6 kann keinen vortheilhaften Abzug machen, weil Dd7—g4 droht.

	Weiss.	Schwarz.
19.		Dd7—f5.
20.	f2—f3.	a7—a6.

Viel besser und einfacher wäre hier b7 n. c6. Denn auf 21) Da4—a6 †, Kc8—b8 und 22) Lb5 n. c6, deckt Schwarz mit Df5—c8 das Matt und gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
21.	Tc6—c1.	Kc8—b8.
22.	Lb5—e8.	

Dieser Zug ist zwecklos.

	Weiss.	Schwarz.
22.		c7—c6.

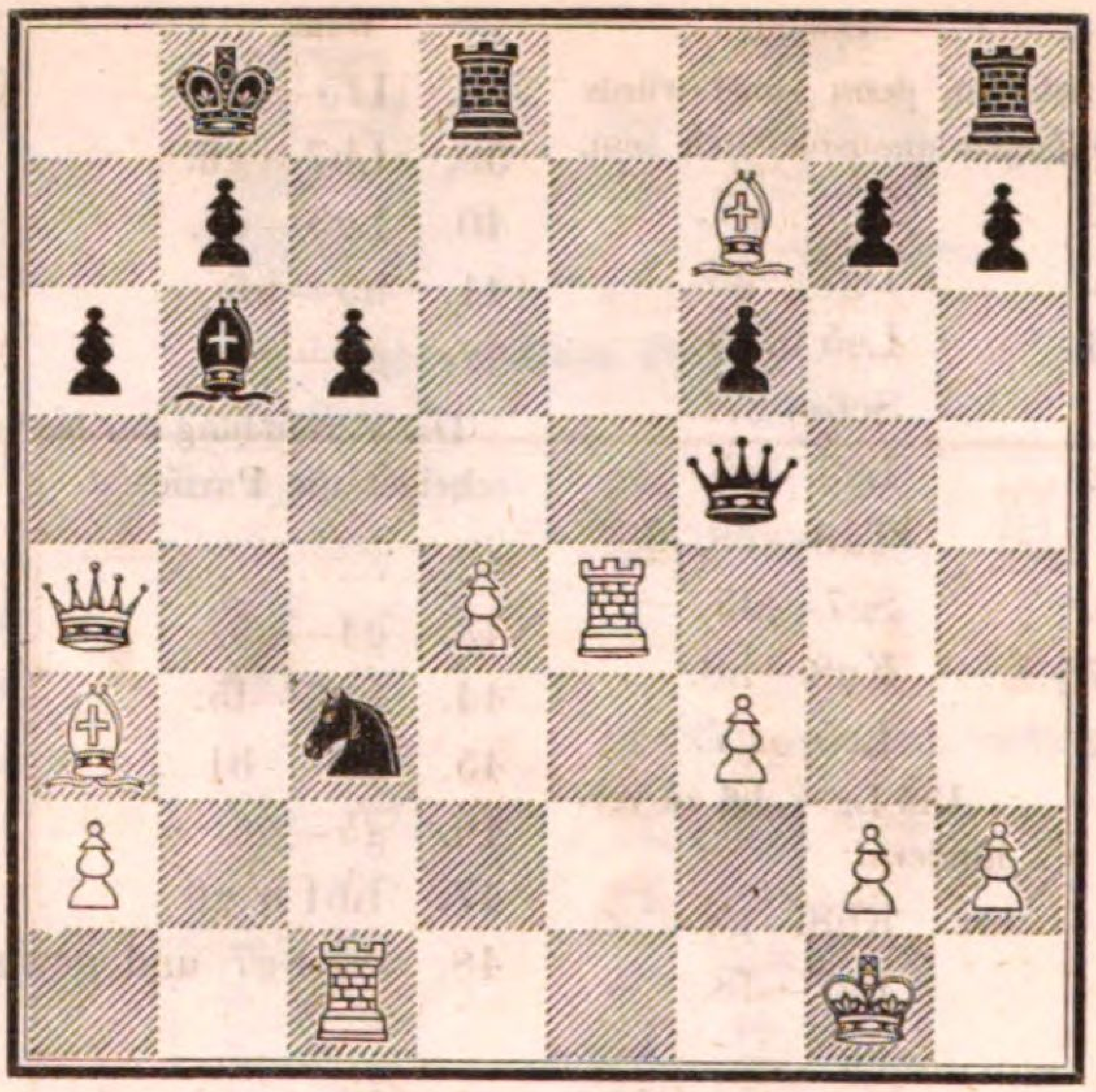
Schwarz benutzt den Fehler des Weissen sehr geschickt.

	Weiss.	Schwarz.
23.	Le8—f7.	

Ein Opfer des Läufers gegen die Bauern c6 und b7 würde wohl auch wegen des eventuellen Rückzuges der schwarzen Dame keinen Erfolg haben.

	Weiss.	Schwarz.
23.		Sd5—c3.

Dieser Zug ist die Eröffnung einer Combination von besonderer Tiefe und Schönheit.



Weiss.	Schwarz.
24. Tc1 n. c3.	Df5 n. e4.
25. f3 n. e4.	Td8 n. d4.

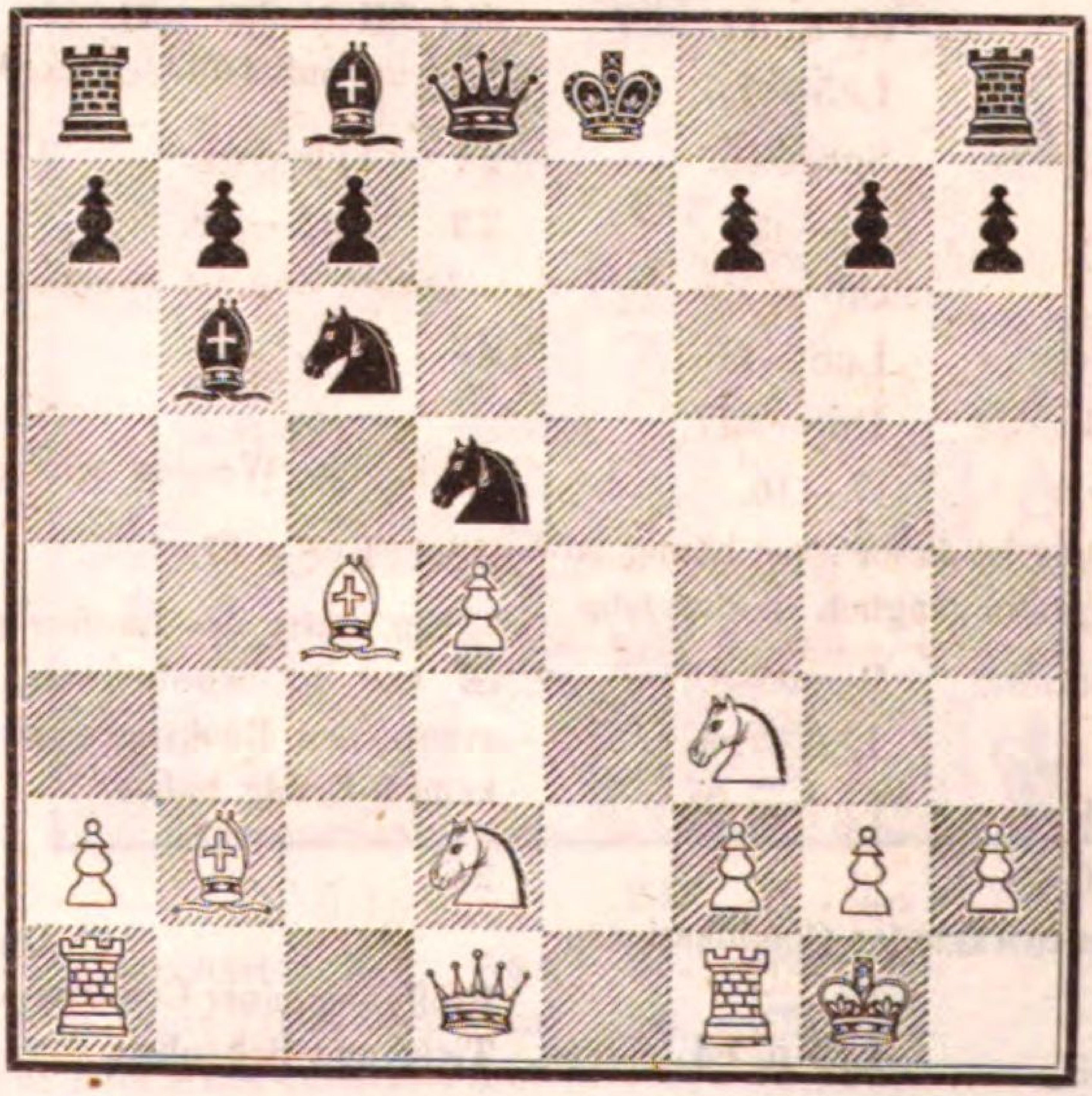
Hiermit wird die Dame nicht nur zurück erobert, sondern auch die Qualität gewonnen.

Weiss.	Schwarz.
26. La3—d6†	Kb8—a7.
27. Da4 n. a6†	b7 n. a6.
28. Ld6—c5.	Lb6 n. c5.
29. Tc3 n. c5.	Ka7—b6.

Weiss giebt die Partie auf.

Einundzwanzigste Partie.

Die ersten 11 Züge wie in der vorhergehenden Partie.



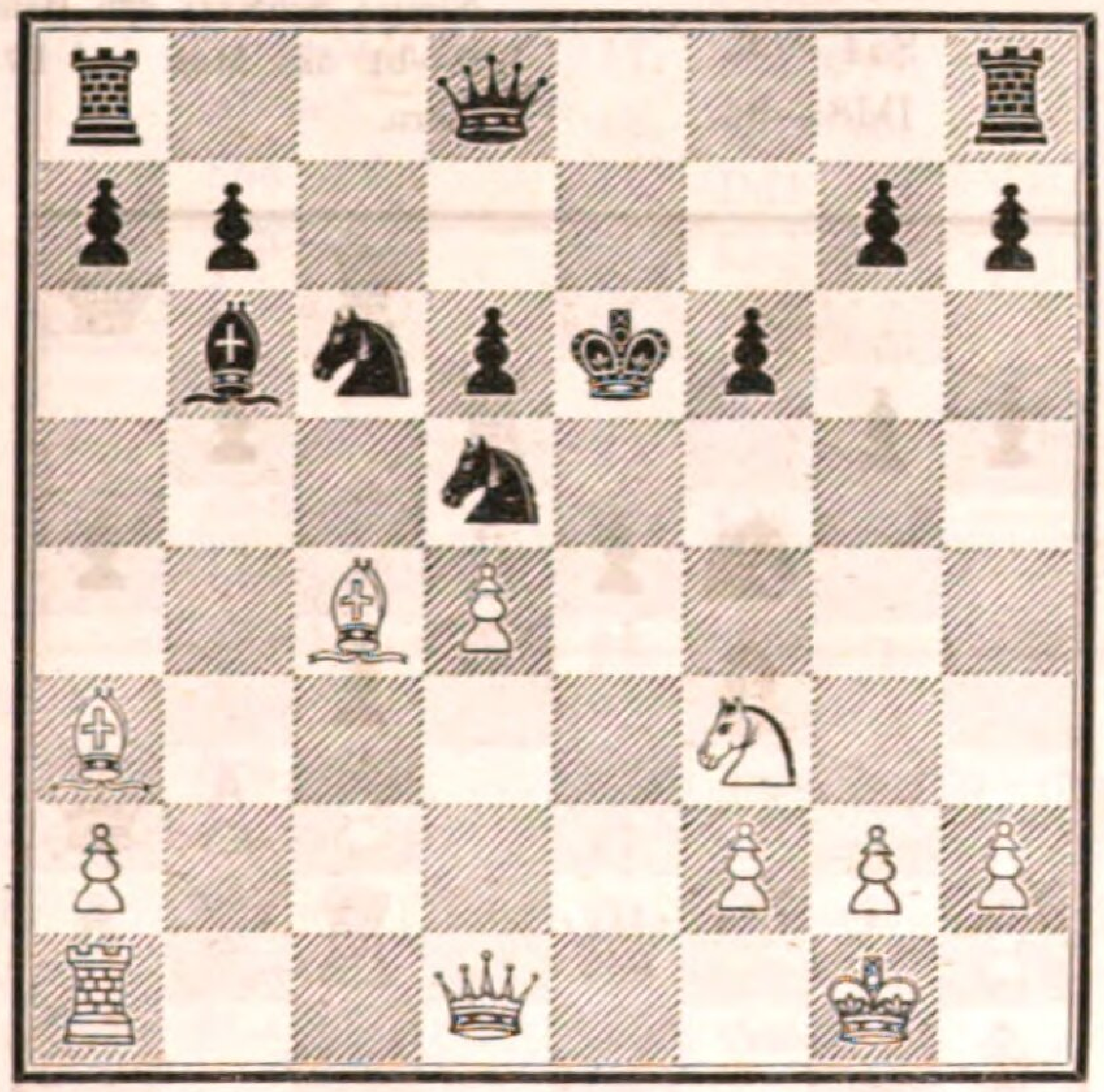
Erkel.	Szén.
Weiss.	Schwarz.
12. Lb2—a3.	Lc8—e6.
13. Sd2—e4.	f7—f6.

In dieser Stellung compromittirt f7—f6 die Partie.

Weiss.	Schwarz.
14. Tf1—e1.	Ke8—f7.
15. Se4—d6 †	

Elegant gespielt, besser als Se4—g5 †.

15.	c7 n. d6.
16. Te1 n. e6.	Kf7 n. e6.



17. Lc4 n. d5 †	Ke6—d7.

Nähme er den Läufer, so würde Matt in wenigen Zügen erfolgen.

18. Ta1—c1.	Ta8—c8.
19. Dd1—a4.	g7—g6.

Um ein etwa später auf g4 zu gebendes Schach pariren zu können.

20. Ld5 n. c6 †	b7 n. c6.
21. d4—d5.	Th8—e8.
22. d5 n. c6 †	Kd7—c7.
23. Sf3—d4.	Te8—e5.

Den Springer zu nehmen, wäre tödtlich, wegen des Zusammenspiels der Dame und des Thurms nach der a- und b-Linie.

24. Sd4—b5 †	Te5 n. b5.
25. Da4 n. b5.	Dd8—e7.
26. Tc1—d1.	Tc8—d8.
27. Db5—a6.	Kc7—b8.
28. Kg1—f1 und gewinnt.	

Zweiundzwanzigste Partie.

Die ersten 12 Züge wie in der 19. Partie.

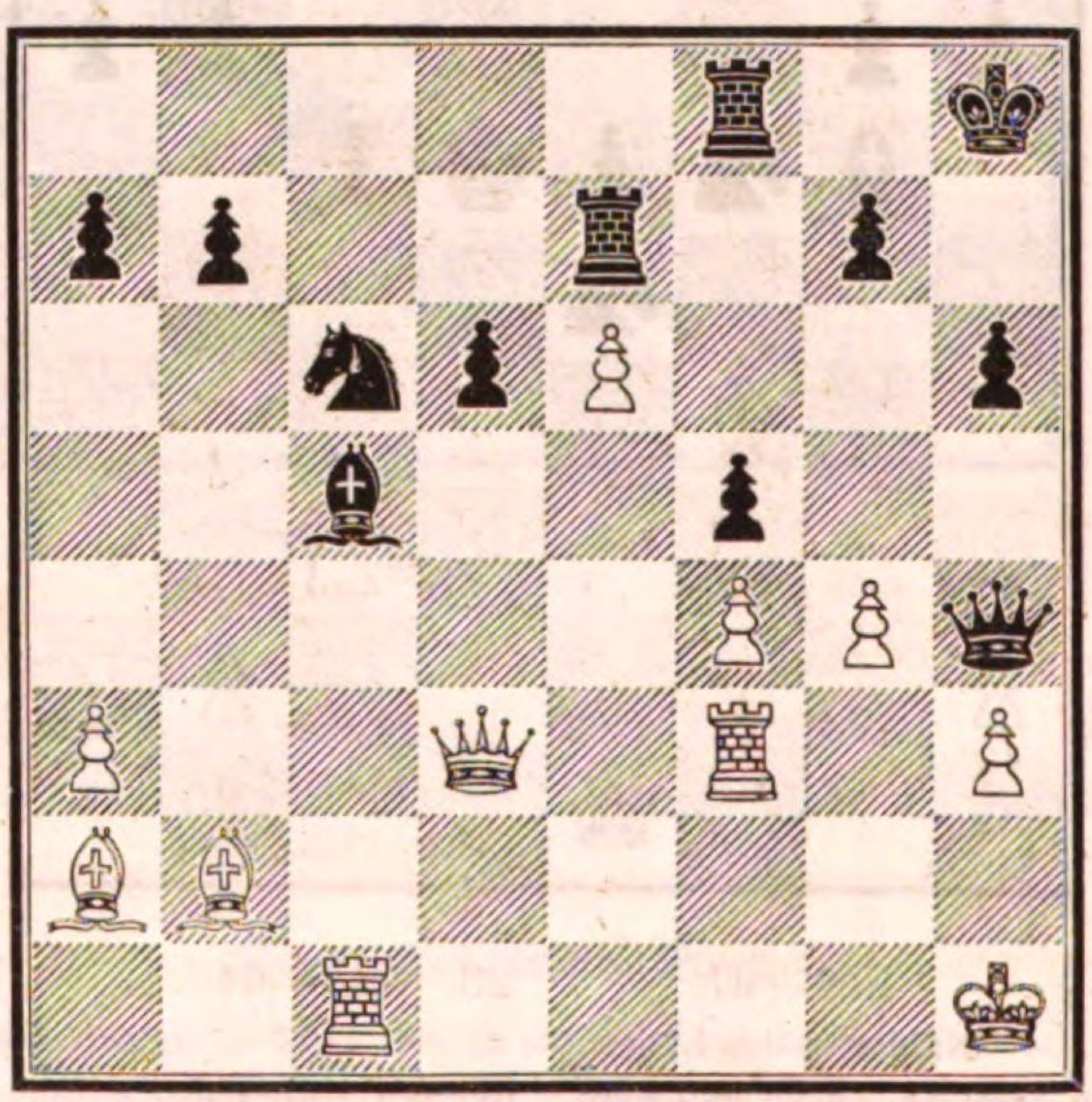
Récsi.	Szén.
Weiss.	Schwarz.
13. Sb1—c3.	Tf8—e8.
14. Kg1—h1.	Se7—g6.
15. Sc3—e2.	Sg6—h4.
16. Se2—g1.	Sh4 n. f3.
17. Sg1 n. f3.	c7—c6.
18. Dd1—d2.	c6 n. d5.
19. e4 n. d5.	Lc8—d7.
20. La3—b2.	Ta8—c8.
21. Ta1—c1.	Lb6—c5.

	Weiss.	Schwarz.
22.	Ld3—b1.	

Dd2—d3—c3, wodurch die Partie gewonnen würde, vorbereitend.

	Weiss.	Schwarz.
22.		f7—f5.
23.	Sf3—d4.	Te8—f8.
24.	Sd4—e6.	Ld7 n. e6.
25.	d5 n. e6.	Sa4—c6.
26.	a2—a3.	Dd8—h4.
27.	Lb1—a2.	Kg8—h7.
28.	f2—f4.	Tc8—c7.
29.	Dd2—d3.	Kh7—h8.
30.	Tf1—f3.	Tc7—e7.
31.	g2—g4.	

Nimmt Schwarz den Bauer, so ist durch La2—b1 das Matt auf h7 nicht mehr zu hindern.



31.		Lc5—d4.

Schwarz sucht sich durch das Opfer einer Figur von der Heftigkeit des Angriffs zu befreien.

32.	Lb2 n. d4.	Sc6 n. d4.
33.	Dd3 n. d4.	f5 n. g4.
34.	Dd4—f2.	Dh4—h5.
35.	Tf3—g3.	d6—d5.
36.	Tc1—e1.	Tf8—f6.
37.	Tg3—e3.	g4 n. h3.
38.	La2—b1.	Dh5—g4.
39.	Te1—c1.	g7—g6.
40.	Tc1—c8†	Kh8—h7.
41.	f4—f5.	Dg4—g2†
42.	Df2 n. g2.	h3 n. g2†
43.	Kh1 n. g2.	g6 n. f5.
44.	Te3—f3.	

Dieser elegante Zug, der den Bauer e6 scheinbar en prise lässt, rechtfertigt die vorhergegangenen Manöver des Weissen.

44.		Kh7—g6.
45.	Tc8—g8†	Kg6—h7.
46.	Tg8—g3.	Kh7—h8.
47.	Lb1 n. f5.	d5—d4.
48.	Lf5—h3.	Tf6 n. f3.
49.	Tg3 n. f3.	Kh8—g7.
50.	Tf3—d3.	Kg7—f6.
51.	Td3 n. d4.	b7—b5.
52.	Kg2—f3.	a7—a5.
53.	Td3—d7.	b5—b4.
54.	a3 n. b4.	a5—a4.

	Weiss.	Schwarz.
55.	Td7—d3.	Te7—b7.
56.	Td3—d7.	Tb7 n. b4.
57.	Td7—f7 †	Kf6—g6.
58.	Lh3—f5 †.	Kg6—g5.
59.	e6—e7.	

Verloren.

Dreiundzwanzigste Partie.

	Récsi. Weiss.	Szén. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—c5.
6.	0—0.	d7—d6.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
9.	h2—h3.	h7—h6.
10.	Lc1—b2.	Sg8—f6.
11.	d4—d5.	Sc6—a5.
12.	Lc4—d3.	0—0.
13.	Sb1—d2.	Sf6—d7.
14.	Kg1—h1.	Dd8—e7.
15.	Ta1—c1.	f7—f5.
16.	Ld3—b1.	

Auf e4 n. f5 würde Sd7—c5 mit Vortheil erfolgen.

	Weiss.	Schwarz.
16.		f5 n. e4.
17.	Sd2 n. e4.	Sd7—e5.
18.	Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
19.	Dd1—d3.	Lc8—f5.
20.	Lb2—a3.	De7—h4.
21.	Dd3—g3.	Dh4 n. g3.
22.	f2 n. g3.	Tf8—f7.
23.	Se4—g5.	h6 n. g5.
24.	Lb1 n. f5.	Kg8—h8.
25.	Lf5—e6.	Tf7 n. f1 †
26.	Tc1 n. f1.	Sa5—c4.
27.	La3—f8.	

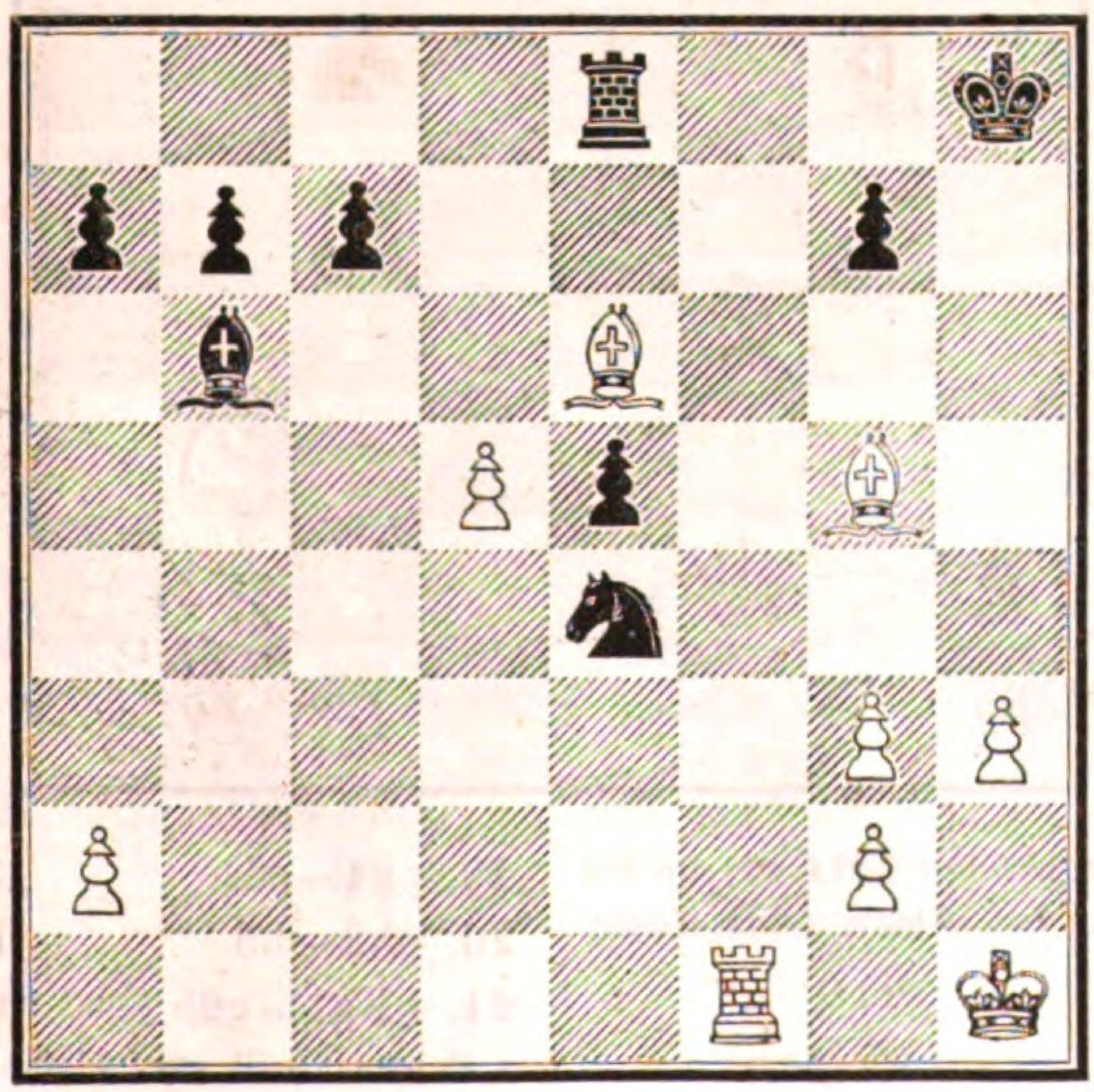
Um demnächst Tf1—f7 zu ziehen.

27.		Sc4—d6.
28.	Lf8—e7.	Ta8—e8.
29.	Le7 n. g5.	

Ein Fehler.

29.		Sd6—e4.

Durch diesen Zug, wie aus dem Folgenden hervorgeht, ist die Qualität oder eine Figur gewonnen.



	Weiss.	Schwarz.
30.	Lg5—h4.	g7—g5.
31.	Kh1—h2.	g5 n. h4.
32.	g3 n. h4.	Lb6—f2.

Weiss giebt die Partie auf.

Vierundzwanzigste Partie.

	Récsi. Weiss.	Szén. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—c5.
6.	0—0.	d7—d6.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
9.	Sb1—c3.	

Hier geschah in den vorhergehenden Partien Lc1—b2 oder Lc1—a3. Auch h2—h3 ist ein guter, einengender Zug; ebenso bringt Sb1—c3 eine wichtige Figur in's Spiel. Es lässt sich kaum entscheiden, welcher Angriff den Vorzug verdient.

	Weiss.	Schwarz.
9.		Lc8—g4.
10.	Dd1—a4.	Ke8—f8.

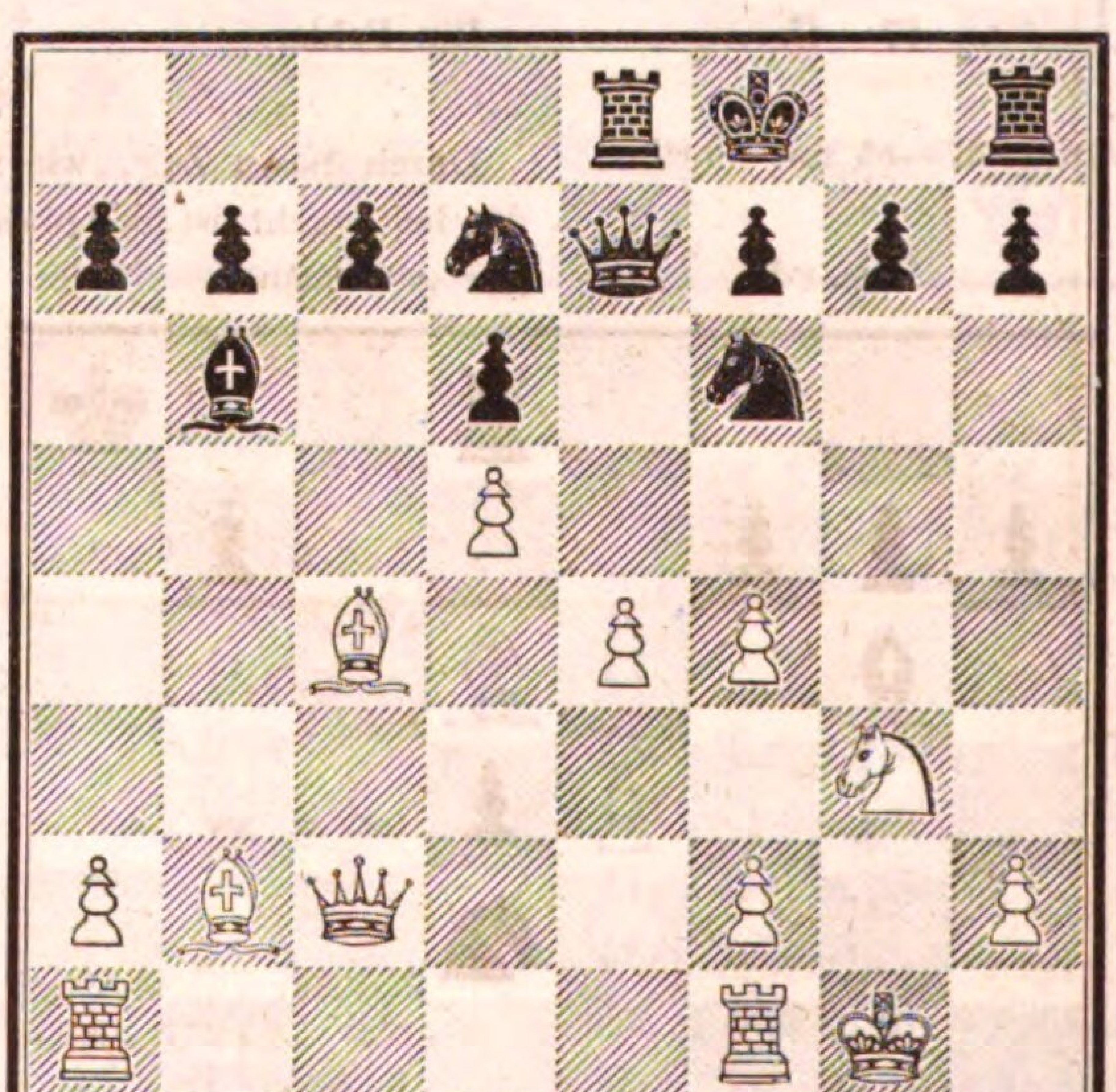
Auf Lg4 n. f3 würde d4—d5 mit Vortheil folgen.

11.	d4—d5.	Sc6—b8.

Um den Springer nachher über d7 zu entwickeln.

12.	Sc3—e2.	Lg4 n. f3.
13.	g2 n. f3.	Sb8—d7.
14.	f3—f4.	Sg8—f6.
15.	Da4—c2.	Dd8—e7.
16.	Se2—g3.	Ta8—e8.
17.	Lc1—b2.	

Die Partie ist jetzt zu ihrer Krisis gelangt. Die Stellung des Schwarzen ist sehr ungünstig.



Nähme Sf6—e4, so folgte Lb2 n. g7† mit auf f5 drohendem Schach der Dame u. dem König.

17.		Th8—g8.
18.	Ta1—e1.	g7—g6.
19.	e4—e5.	Sf6—g4.
20.	h2—h3.	De7—h4.
21.	Kg1—g2.	Sg4 n. f2.

Schwarz will zwei kleine Figuren für den

Weiss.	Schwarz.

Thurm und einen Bauer geben, da er bereits im Mehrbesitz eines solchen ist, und ausserdem durch diesen Tausch sich vom Angriffe zu befreien hofft.

22.	Tf1 n. f2.	Lb6 n. f2.
23.	Dc2 n. f2.	d6 n. e5.

Ein starker Fehler, denn auf Lb2—a3† kann der schwarze König nicht nach g7 ziehen, weil sonst die Dame verloren ginge.

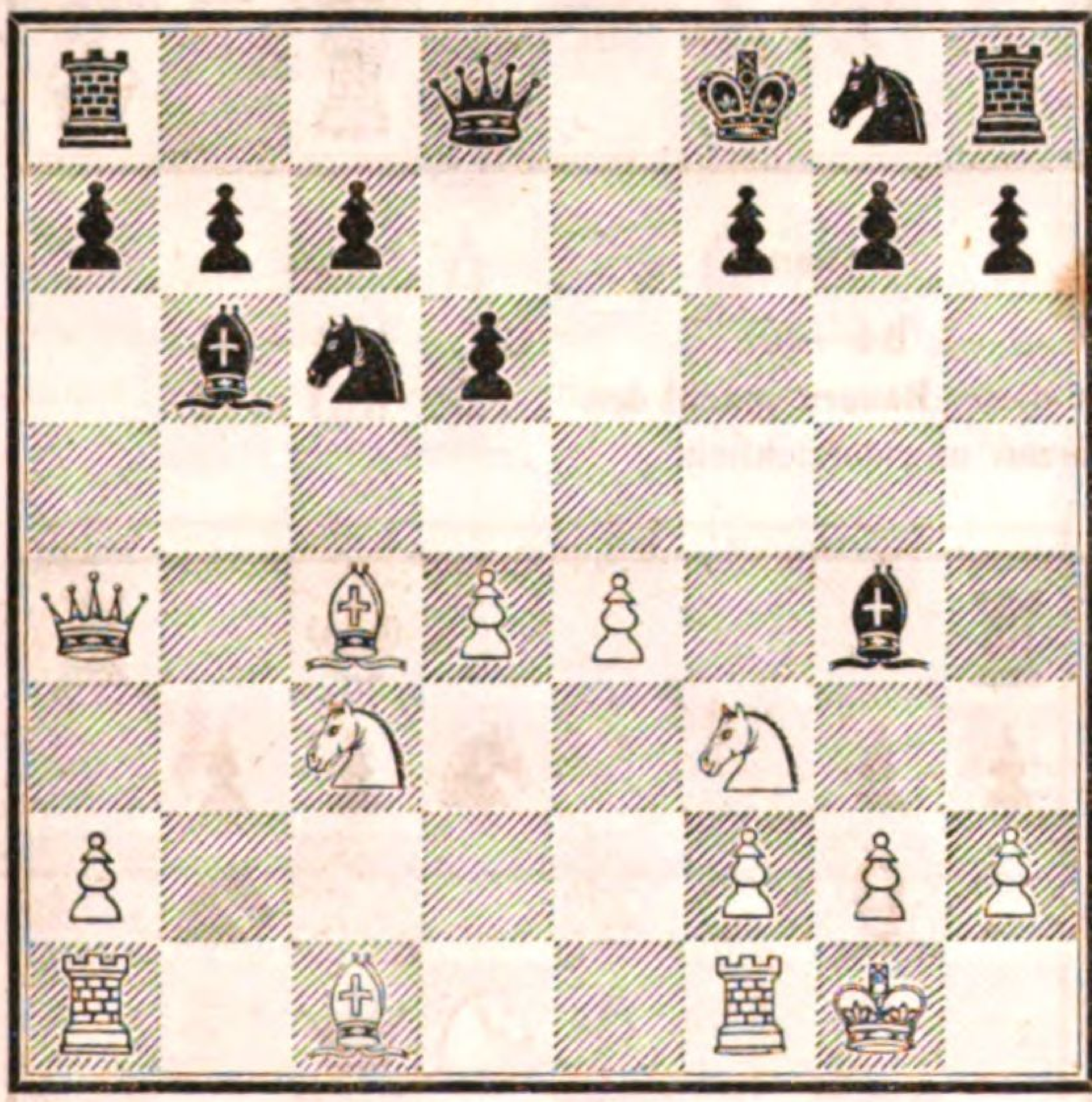
Weiss.	Schwarz.

Sd7 n. e5 mit nachfolgendem Dh4 n. c4 wäre vielleicht nicht übel gewesen.

24.	Lb2—a3†	Te8—e7.
25.	La3 n. e7†	Kf8 n. e7.
26.	Kg2—h2.	Ke7—f8.
27.	f4 n. e5.	Dh4 n. c4.
28.	e5—e6.	f7—f5.
29.	e6 n. d7.	Aufgegeben.

Fünfundzwanzigste Partie.

Die ersten 10 Züge wie in der vorhergehenden Partie.



	Récsi.	Szén.
	Weiss.	Schwarz.
11.	d4—d5.	Sc6—e7.
12.	Lc1—a3.	Se7—g6.

Diese Bewegungen des Damenspringers scheinen für Schwarz vortheilhafter zu sein. (s. vor. Partie).

13.	Sc3—e2.	Dd8—e7.
14.	Se2—g3.	h7—h5.
15.	Kg1—h1.	

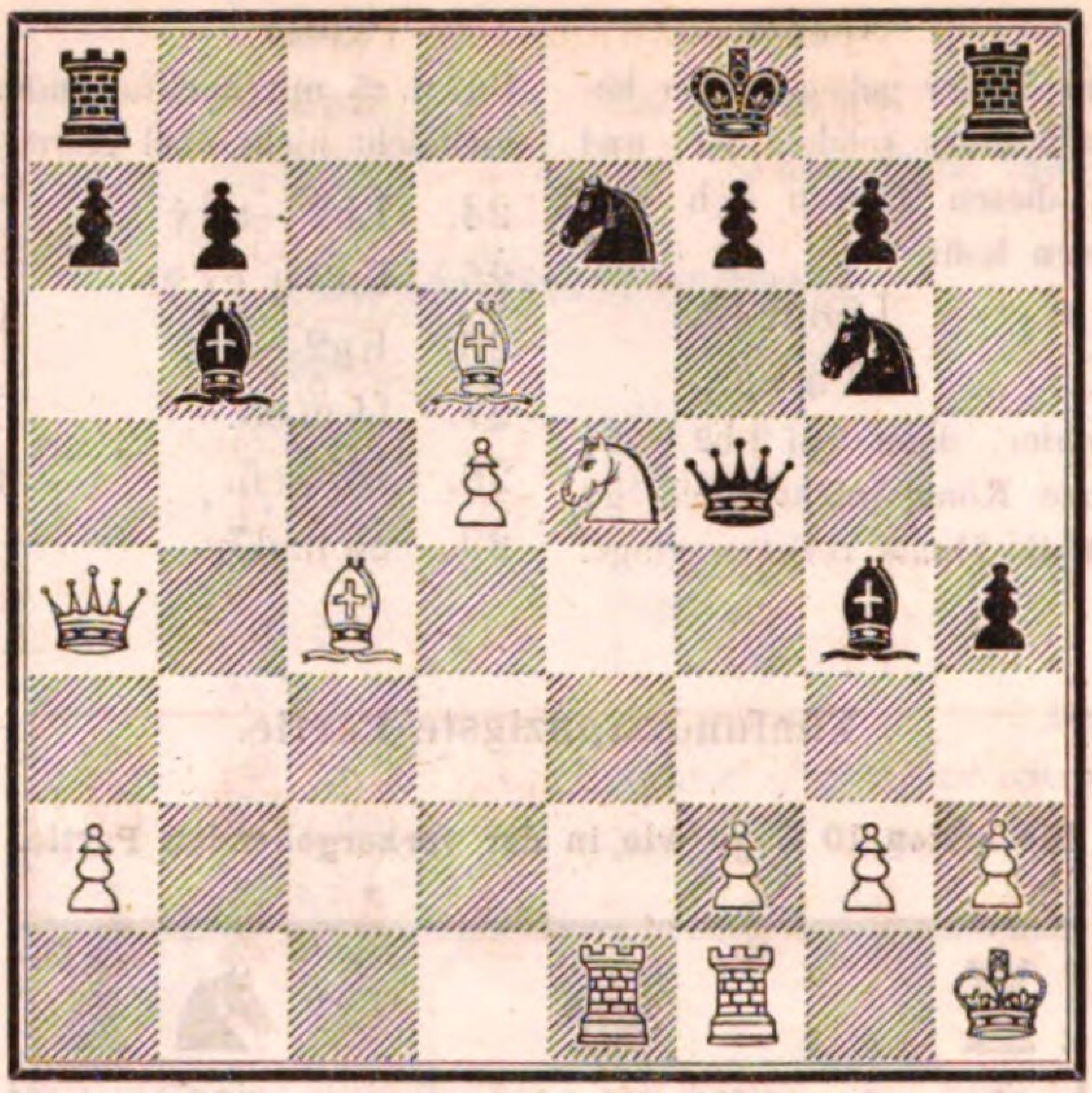
Ein schwacher Zug, der die Partie compromittirt.

	Weiss.	Schwarz.
15.		h5—h4.
16.	Sg3—f5.	De7 n. e4.
17.	Sf5 n. d6.	

Es bleibt nicht viel Anderes übrig, da namentlich Lg4 n. f3 droht.

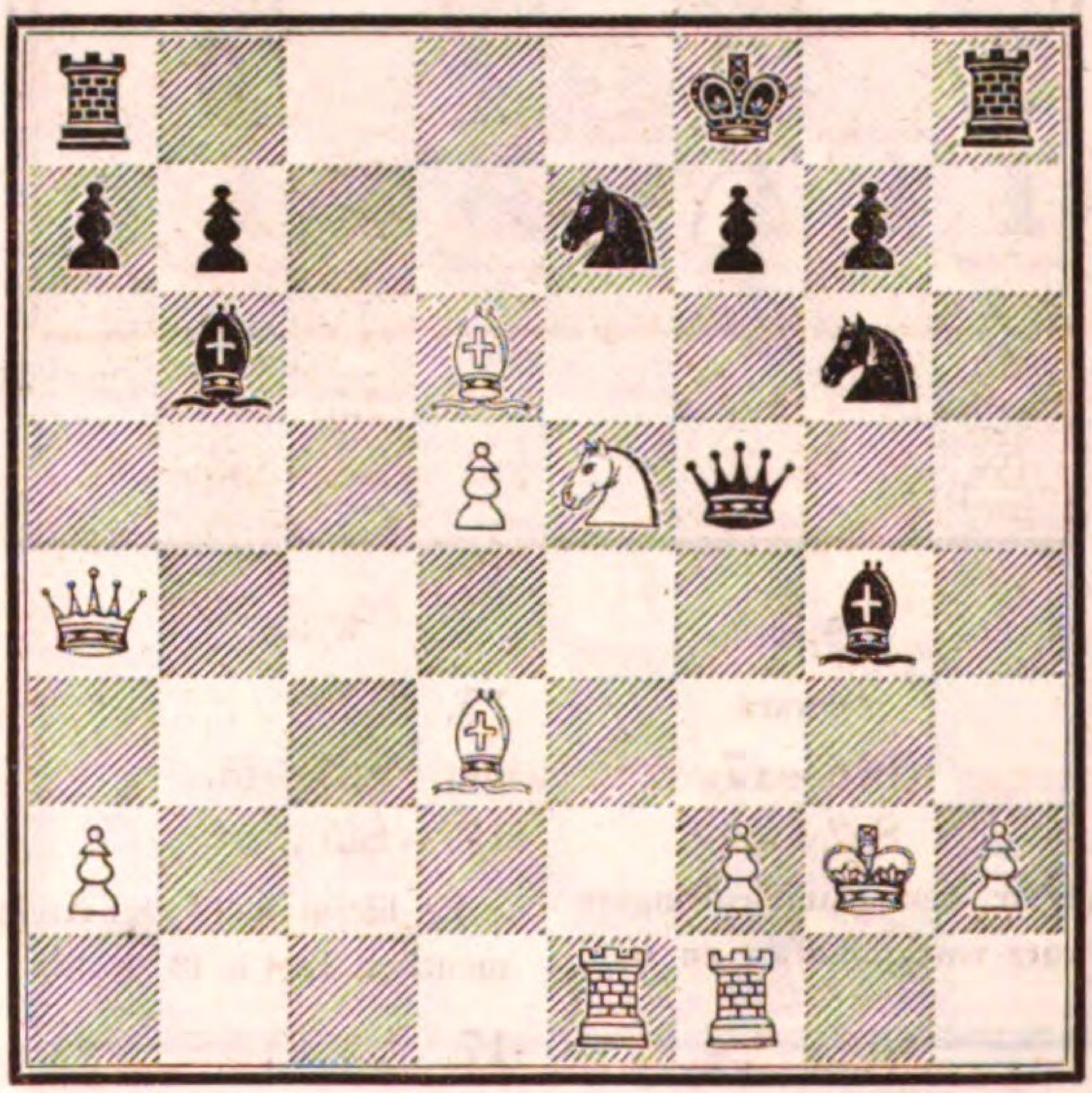
17.		c7 n. d6.
18.	La3 n. d6†	Sg8—e7.
19.	Ta1—e1.	De4—f5.
20.	Sf3—e5.	

Da4—a3 wäre besser gewesen.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
20.	h4—h3.	21. Lc4—d3.	h3 n. g2 †
		22. Kh1 n. g2.	

Das Vordringen dieses Bauern macht den Angriff des Schwarzen unwiderstehlich.

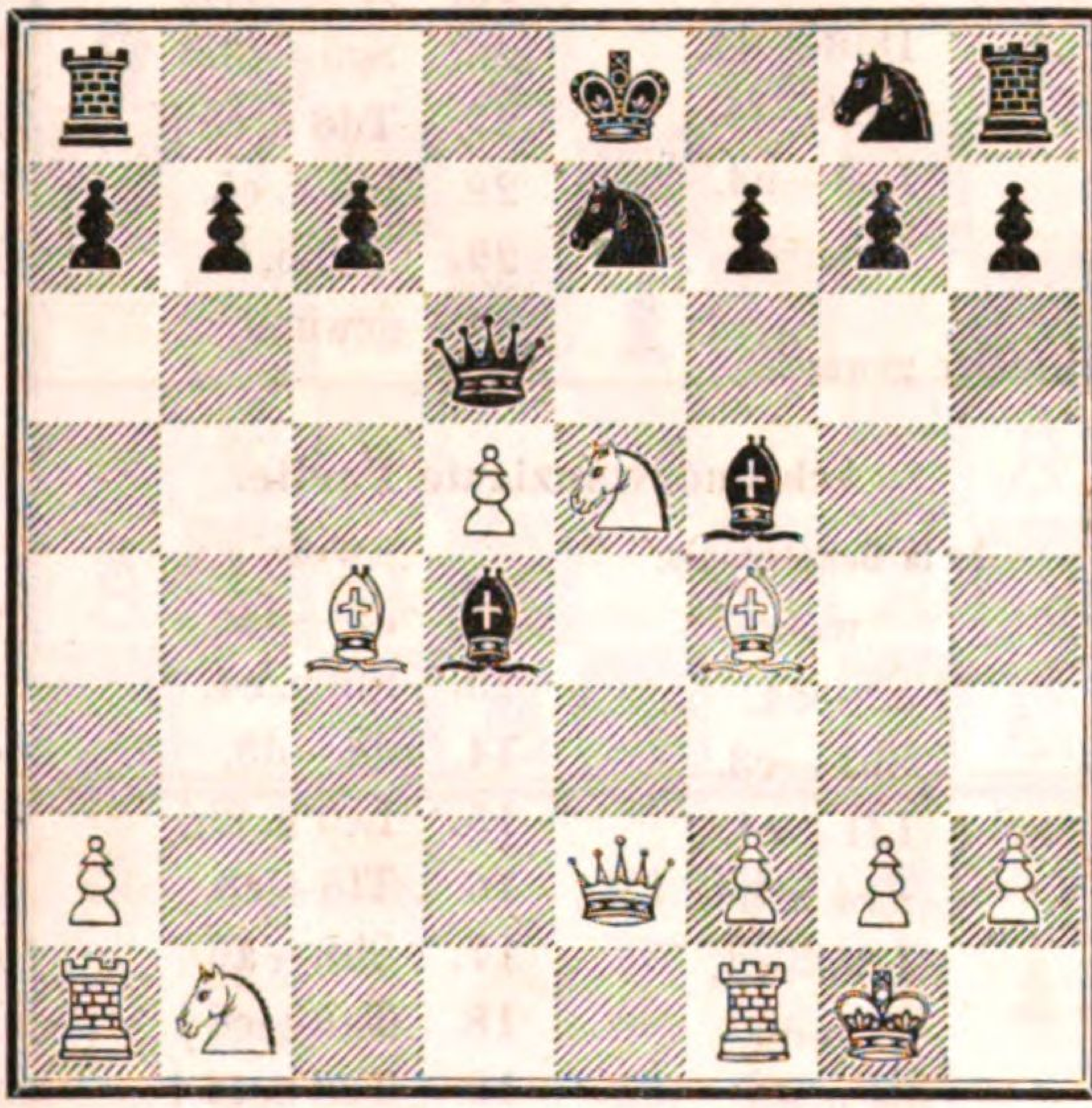


22.	Lg4—f3†	25. Ld6 n. a3.	Ta8--d8
23. Se5 n. f3.	Df5 n. d3.		und gewinnt.
24. Da4—a3.	Dd3 n. a3.		

Sechsundzwanzigste Partie.

Anderssen. Weiss.	Kipping. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	Lb4—c5.
6. d2—d4.	e5 n. d4.
7. c3 n. d4.	Lc5—b6.
8. 0—0.	d7—d6.
9. d4—d5.	Sc6—e7.
10. e4—e5.	d6 n. e5.
11. Sf3 n. e5.	Dd8—d6.
12. Dd1—e2.	Lb6—d4.
13. Lc1—f4.	Lc8—f5.

In dieser Stellung ist die Partie für Schwarz nicht mehr zu halten.



Weiss.	Schwarz.
14. Lc4—b5†	c7—c6.
15. d5 n. c6.	0—0—0.
16. c6 n. b7†	Kc8 n. b7.
17. Sb1—d2.	Ld4 n. e5.
18. Lf4 n. e5.	Dd6 n. d2.
19. Lb5—a6†	Kb7—a8.
20. De2—f3†	Se7—d5.
21. Ta1—b1.	Schwarz giebt die Partie auf.

Siebenundzwanzigste Partie.

Récsi. Weiss.	Szén. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	Lb4—c5.
6. 0—0.	d7—d6.
7. d2—d4.	e5 n. d4.
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.
9. Lc1—b2.	Sg8—f6.
10. Sb1—d2.	0—0.
11. e4—e5.	Sf6—e8.
12. Dd1—c2.	

Ein guter Platz für die Dame, welche

Weiss.	Schwarz.

hier, von den kleinen Figuren des Gegners unbehindert, mit gefährlichen Angriffen droht.

	Weiss.	Schwarz.
12.		d6 n. e5.
13.	d4 n. e5.	Kg8—h8.
14.	a2—a3.	

Um den Springer von b4 abzuhalten. Der Zug ist jedoch schwach, viel stärker wäre z. B. Ta1—d1.

	Weiss.	Schwarz.
14.		Sc6—d4.
15.	Sf3 n. d4.	Lb6 n. d4.
16.	Lb2 n. d4.	Dd8 n. d4.
17.	Sd2—f3.	Dd4—f4.
18.	Ta1—d1.	Lc8—g4.
19.	Td1—d4.	Df4—f5.
20.	Dc2 n. f5.	

Lc4—d3 wäre richtiger gewesen.

	Weiss.	Schwarz.
20.		Lg4 n. f5.
21.	Tf1—d1.	

Weiss glaubt die jetzt ungünstige Position des schwarzen Springers vortheilhaft ausbeuten zu können.

	Weiss.	Schwarz.
21.		f7—f6.
22.	Td4—d8.	Ta8 n. d8.
23.	Td1 n. d8.	f6 n. e5.
24.	Sf3—g5.	g7—g6.
25.	Lc4—f7.	h7—h6.
26.	Sg5—f3.	Tf8 n. f7.
27.	Td8 n. e8 †	Kh8—g7.
28.	Sf3 n. e5.	Tf7—f8.
29.	Te8 n. f8.	Kg7 n. f8 und gewinnt.

Achtundzwanzigste Partie.

	Mac Donnell. Schwarz.	de la Bourdonnais. Weiss.
1.	e7—e5.	e2—e4.
2.	Sg8—f6.	Sb1—c3.
3.	Lf8—c5.	Lf1—c4.
4.	b7—b5.	Lc4 n. b5.
5.	c7—c6.	Lb5—c4.
6.	0—0.	d2—d3.
7.	d7—d5.	e4 n. d5.
8.	c6 n. d5.	Lc4—b3.
9.	h7—h6.	h2—h3.
10.	Lc8—b7.	Dd1—e2.

Eine sehr mangelhafte Vertheidigung.

	Weiss.	Schwarz.
11.	e5—e4.	d3 n. e4.
12.	d5—d4.	Sc3—a4.
13.	Sf6 n. e4.	Sg1—f3.
14.	d4—d3.	c2 n. d3.
15.	Lc5 n. f2 †	Ke1—d1.
16.	Tf8—e8.	Kd1—c2.
17.	Sb8—a6.	a2—a3.
18.	Ta8—c8 †	Lb3—c4.
19.	Tc8 n. c4 †	d3 n. c4.
20.	Se4—c5.	De2—d1.
21.	Lb7—e4 †	Kc2—c3.
22.	Dd8—f6 †	Sf3—d4.
23.	Lf2 n. d4 †	Kc3—d2.
24.	Df6—f4 †	Kd2—e1.
25.	Df4—f2 †	Matt.

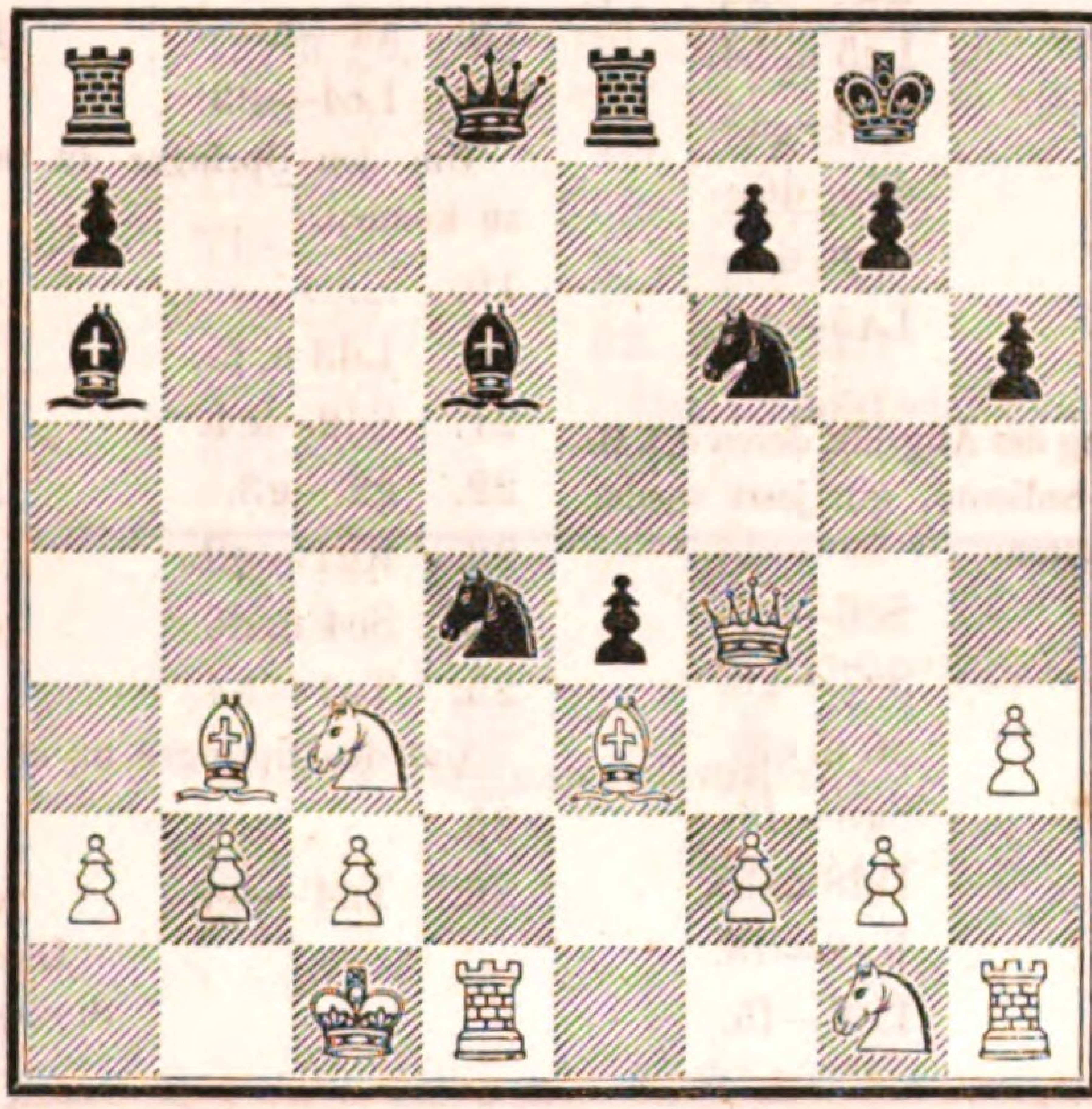
Neunundzwanzigste Partie.

	Mac Donnell. Schwarz.	de la Bourdonnais. Weiss.
1.	e7—e5.	e2—e4.
2.	Sg8—f6.	Sb1—c3.
3.	Lf8—c5.	Lf1—c4.
4.	b7—b5.	Lc4 n. b5.
5.	c7—c6.	Lb5—c4.
6.	0—0.	Lc4—b3.
7.	d7—d5.	e4 n. d5.
8.	c6 n. d5.	d2—d3.
9.	h7—h6.	h2—h3.
10.	Lc8—b7.	Dd1—e2.
11.	e5—e4.	d3 n. e4.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Lb7—a6.	De2—f3.
13.	Tf8—e8.	Lc1—d2.
14.	d5 n. e4.	Df3—f4.
15.	Sb8—c6.	0—0—0.

	Weiss.	Schwarz.
16.	Sc6—d4.	Ld2—e3.
17.	Lc5—d6.	Td1 n. d4.

Weiss muss die Qualität geben, denn, zöge die Dame nach h4, so würde sie mit Sd4—f5 erobert werden.



18.	Ld6 n. f4.	Td4 n. d8.
19.	Lf4 n. e3 †	f2 n. e3.
20.	Ta8 n. d8.	Sg1—e2.
21.	Td8—d6.	Se2—d4.
22.	g7—g6.	g2—g4.
23.	Kg8—g7.	Th1—g1.
24.	Te8—e5.	a2—a4.
25.	Sf6—e8.	Sc3—b5.
26.	La6 n. b5.	a4 n. b5.
27.	a7—a6.	b5 n. a6.
28.	Td6 n. a6.	Kc1—d2.
29.	Ta6—f6.	c2—c4.
30.	Tf6—f2 †	Kd2—c3.
31.	Tf2—h2.	Tg1—g3.
32.	h6—h5.	g4 n. h5.
33.	Te5 n. h5.	Lb3—a4.
34.	Se8—f6.	Sd4—c2.
35.	Th2 n. h3.	Tg3—g2.
36.	Kg7—f8.	b2—b4.
37.	Kf8—e7.	Kc3—d4.
38.	Th3—h2.	Tg2—g1.
39.	Th2—d2 †	Kd4—c3.
40.	Td2—d3 †	Kc3—b2.
41.	Th5—h2.	b4—b5.
42.	Sf6—d7.	Tg1—a1.
43.	Td3 n. e3.	La4—b3.
44.	Sd7—c5.	Ta1—a7 †
45.	Ke7—d6.	Lb3—a2.
46.	Te3—f3.	Ta7—a8.
47.	e4—e3.	Ta8—e8.
48.	e3—e2.	b5—b6.
49.	Sc5—a4 †	Kb2—c1.
50.	Tf3—f1 †	Sc2—e1.
51.	Tf1 n. e1 †	Kc1—c2.
52.	Sa4 n. b6	

und gewinnt.

Dreissigste Partie.

	de la Bourdonnais. Weiss.	Mac Donnell. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—a5.
6.	0—0.	d7—d6.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	La5—b6.
9.	d4—d5.	

Diese Fortsetzung des Angriffs, deren d. l. B. sich mit Vorliebe bediente, gilt jetzt wieder als einer der stärksten.

	Weiss.	Schwarz.
9.		Sc6—e7.
10.	e4—e5.	Se7—g6.
11.	Lc1—b2.	d6 n. e5.
12.	Lb2 n. e5.	Sg8—f6.
13.	Le5 n. f6.	Dd8 n. f6.
14.	Tf1—e1†	Ke8—f8.
15.	Sb1—d2.	Lc8—f5.
16.	Dd1—b3.	h7—h6.
17.	a2—a4.	Ta8—b8.

Auf a7—a5 geschieht d5—d6.

	Weiss.	Schwarz.
18.	a4—a5.	Lb6—c5.
19.	Lc4—d3.	

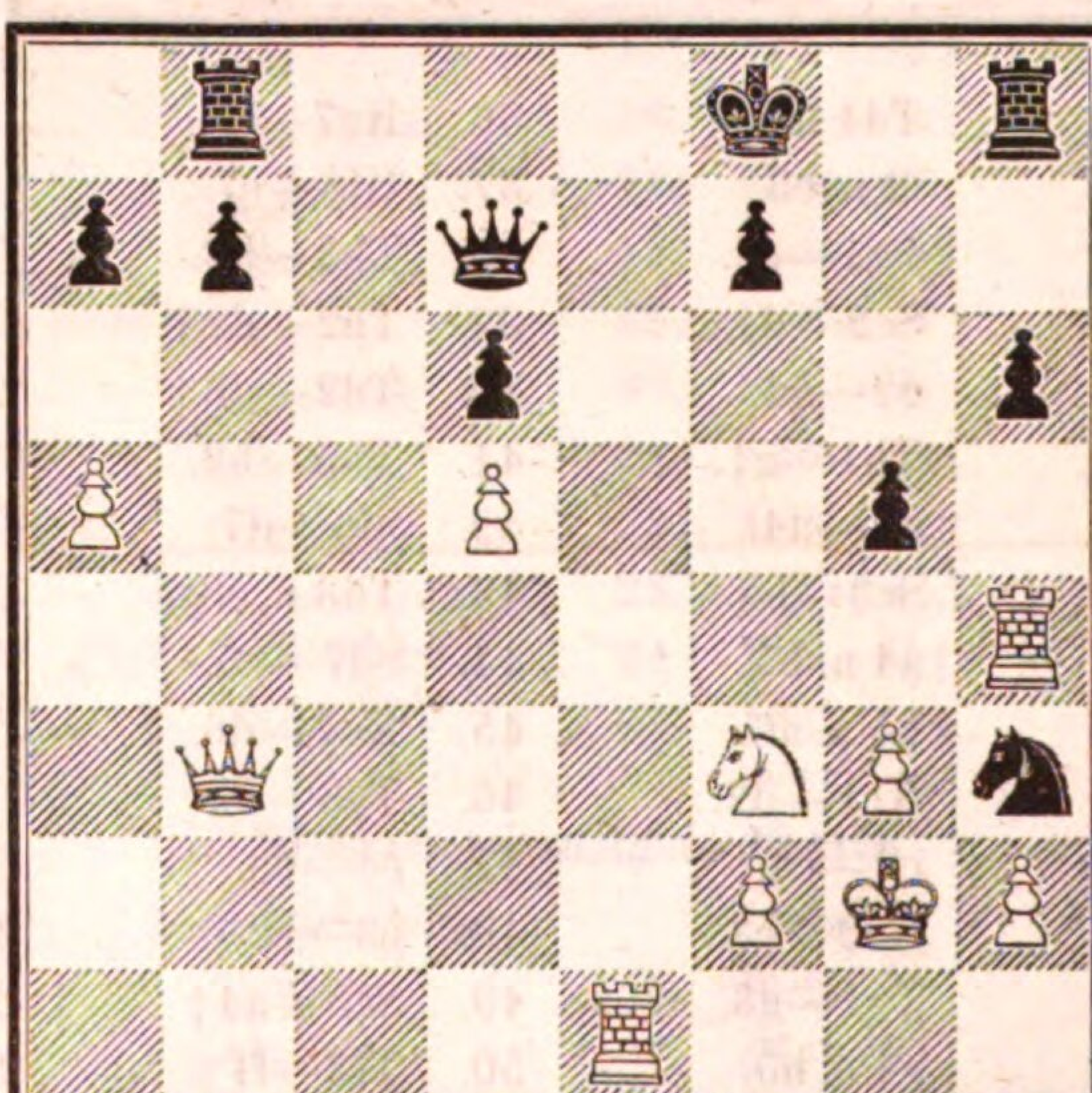
Um den Springer d2 in's Spiel bringen zu können.

	Weiss.	Schwarz.
19.		Sg6—f4.
20.	Ld3 n. f5.	Df6 n. f5.
21.	Sd2—e4.	Df5—g4.
22.	g2—g3.	Sf4—h3†
23.	Kg1—g2.	Lc5—d6.
24.	Se4 n. d6.	c7 n. d6.
25.	Ta1—a4.	

Um den Springer h3 zu erobern.

	Weiss.	Schwarz.
25.		Dg4—d7.
26.	Ta4—h4.	g7—g5.

Dieser Zug rettet den Springer.



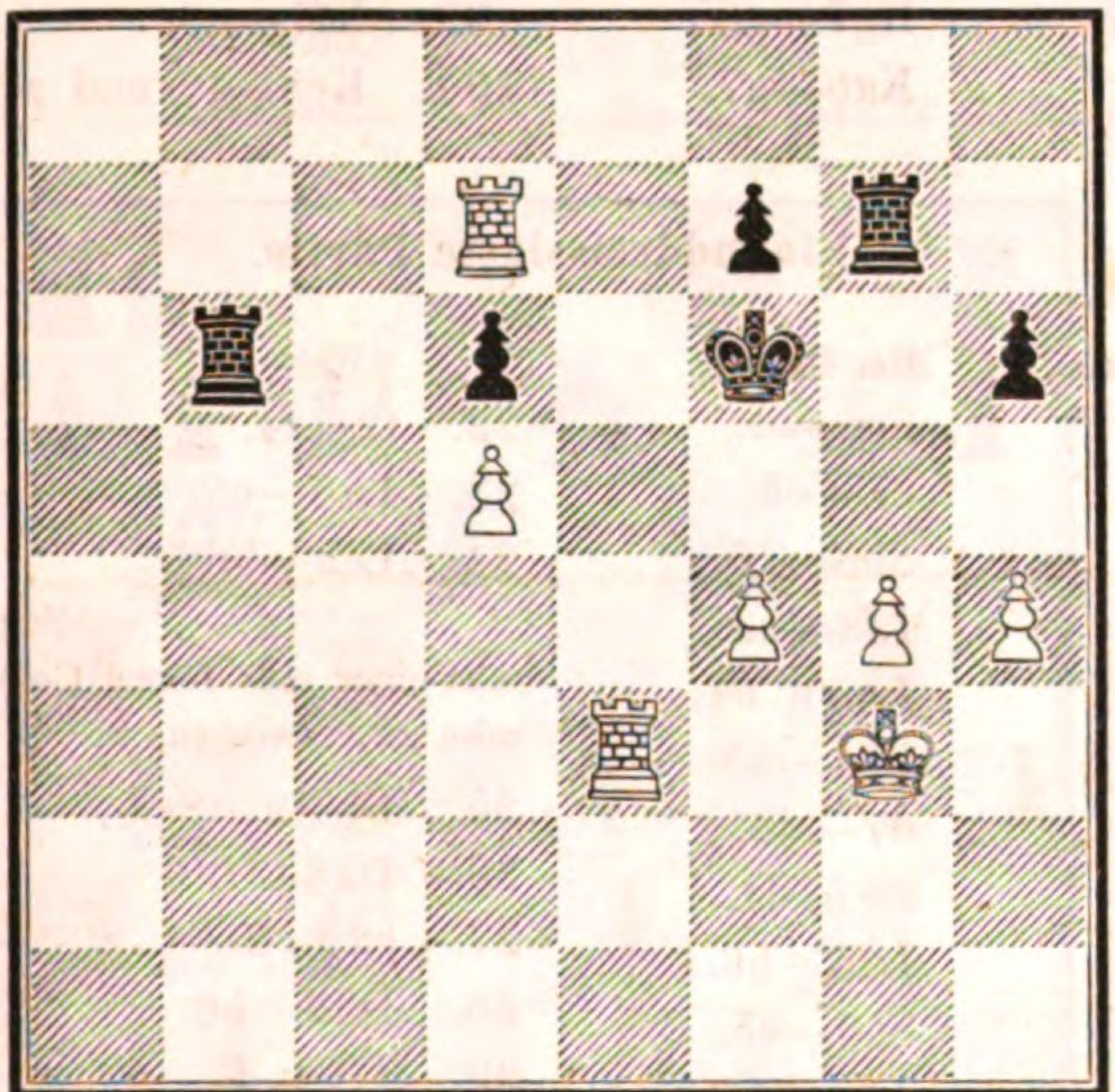
	Weiss.	Schwarz.
27.	Th4 n. h3.	g5—g4.
28.	Th3—h4.	g4 n. f3†
29.	Db3 n. f3.	Dd7—b5.
30.	Th4—e4.	

Um diesen Thurm nach e7 zu spielen.

	Weiss.	Schwarz.
30.		Th8—h7.

	Weiss.	Schwarz.
31.	Df3—f5.	Th7—g7.
32.	Te4—e7.	Db5 n. a5.
33.	Te7 n. b7.	Da5—d8. Der Thurm kann nicht genommen werden.
34.	Tb7 n. a7.	Dd8—g5.
35.	Df5 n. g5.	Tg7 n. g5.
36.	Te1—e7.	Tg5—f5.
37.	g3—g4.	Tf5—f6.
38.	Te7—e2.	Tb8—b5.
39.	Te2—d2.	Kf8—g7.
40.	Ta7—d7.	Tb5—b4.
41.	h2—h3.	Kg7—g6.
42.	Td2—d3.	Tb4—f4.
43.	f2—f3.	Tf4—a4.
44.	Kg2—g3.	Ta4—b4.
45.	h3—h4.	Tb4—a4.
46.	Td7—d8.	Kg6—g7.
47.	Td3—e3.	Ta4—a6.
48.	Te3—e8.	Tf6—g6.
49.	Te8—e7.	Kg7—f6.
50.	Td8—d7.	Tg6—g7.
51.	Te7—e3.	Ta6—b6.
52.	f3—f4.	

Das Endspiel wird beiderseits trefflich geführt.



	Weiss.	Schwarz.
52.		Tg7—h7.
53.	h4—h5.	Th7—g7.
54.	Kg3—h4.	Tb6—a6.
55.	Te3—f3.	Ta6—b6.
56.	Tf3—c3.	Tg7—g8.
57.	Tc3—c6.	Tb6 n. c6.
58.	d5 n. c6.	Kf6—e6.
59.	f4—f5†	Ke6—e5.
60.	c6—c7.	Tg8—c8.
61.	Td7 n. f7.	d6—d5.
62.	Tf7—d7.	d5—d4.
63.	g4—g5.	Ke5 n. f5.
64.	g5—g6.	Kf5—e6.
65.	Td7 n. d4.	Tc8 n. c7.
66.	Td4—f4.	Tc7—a7.
67.	Tf4—f8.	Ta7—a4†
68.	Kh4—g3.	Ta4—a3†
69.	Kg3—f4.	Ta3—a4†
70.	Kf4—e3.	Ta4—a3†
71.	Ke3—d4.	Ta3—a4†
72.	Kd4—c3.	Ta4—a3†
73.	Kc3—c4.	Ta3—a4†

	Weiss.	Schwarz.
74.	Kc4—b3.	Ta4—g4.
75.	Tf8—h8.	Ke6—f6.
76.	Th8 n. h6.	Kf6—g7.
77.	Th6—h7 †	Kg7—g8.
78.	Kb3—c3.	Tg4—h4.
79.	Kc3—d3.	Th4—g4.
80.	Kd3—e3.	Tg4—h4.
81.	Ke3—f3.	Th4—b4.
82.	Kf3—g3.	Tb4—a4.
83.	Th7—f7.	Ta4—b4.
84.	Tf7—f4.	Tb4—b1.
85.	Kg3—g4.	Tb1—g1 †
86.	Kg4—h4.	Kg8—g7.
87.	Tf4—f7 †	Kg7—g8.
88.	Tf7—f3.	Kg8—g7.

	Weiss.	Schwarz.
89.	Tf3—g3.	Tg1—a1.
90.	Tg3—g4.	Ta1—b1.
91.	Tg4—e4.	Tb1—g1.
92.	Te4—e3.	Kg7—h6.
93.	Te3—e7.	Tg1—h1 †

Hier konnte Schwarz das Spiel mit Tg1—g4† unentschieden machen.

94.	Kh4—g4.	Th1—g1 †
95.	Kg4—f5.	Tg1—f1 †
96.	Kf5—e6.	Kh6 n. h5.
97.	g6—g7.	Tf1—g1.
98.	Ke6—f7.	Tg1—f1 †
99.	Kf7—e8.	Tf1—g1.
100.	Ke8—f8 und gewinnt.	

Einunddreissigste Partie.

	de la Bourdonnais. Weiss.	Mac Donnell. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—a5.
6.	0—0.	d7—d6.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	La5—b6.
9.	d4—d5.	Sc6—e5.
10.	Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
11.	Sb1—d2.	Sg8—e7.
12.	Sd2—f3.	Dd3—d6.
13.	Lc4—b5 †	Lc8—d7.
14.	Lb5. n. d7 †	Ke8 n. d7.
15.	Dd1—a4 †	Kd7—d8.
16.	Lc1—a3.	Dd6—f6.
17.	d5—d6.	Se7—c6.
18.	Ta1—d1.	Sc6—d4.
19.	Sf3 n. d4.	Lb6 n. d4.
20.	Kg1—h1.	c7—c5.
21.	Td1 n. d4.	c5 n. d4.

	Weiss.	Schwarz.
22.	f2—f4.	e5 n. f4.
23.	La3—c5.	d4—d3.
24.	Lc5—b6 †	a7 n. b6.

Schwarz sucht mittelst einer sehr feinen Combination eine Remise zu erzwingen.

25.	Da4 n. a8 †	Kd8—d7.
26.	Da8 n. h8.	f4—f3.
27.	g2 n. f3.	d3—d2.
28.	Dh8—b8.	Df6 n. f3 †
29.	Tf1 n. f3.	d2—d1D †
30.	Kh1—g2.	Dd1—d2 †
31.	Tf3—f2.	Dd2—g5 †
32.	Kg2—f3.	Dg5—f6 †
33.	Kf3—e2.	Df6—b2 †
34.	Ke2—f1	Db2—c1 †
35.	Kf1—e2.	Dc1 b2 †
36.	Ke2—d3.	Db2—a3 †
37.	Kd3—e2.	Da3—b2 †
38.	Ke2—f3.	Db2—f6 †
39.	Kf3—g4.	Df6—g6.

Remis.

Zweiunddreissigste Partie.

Kipping. Weiss.		Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—a5.
6.	Dd1—b3.	

Eine nicht correkte Fortsetzung des Angriffs.

6.		Dd8—e7.

Dd8—f6 ist stärker.

7.	Lc1—a3.	d7—d6.
8.	d2—d4.	e5 n. d4.
9.	0—0.	La5—b6.
10.	e4—e5.	Sc6 n. e5.

Weiss.		Schwarz.
11.	Sf3 n. e5.	De7 n. e5.
12.	Lc4 n. f7†	Ke8—f8.
13.	Sb1—d2.	

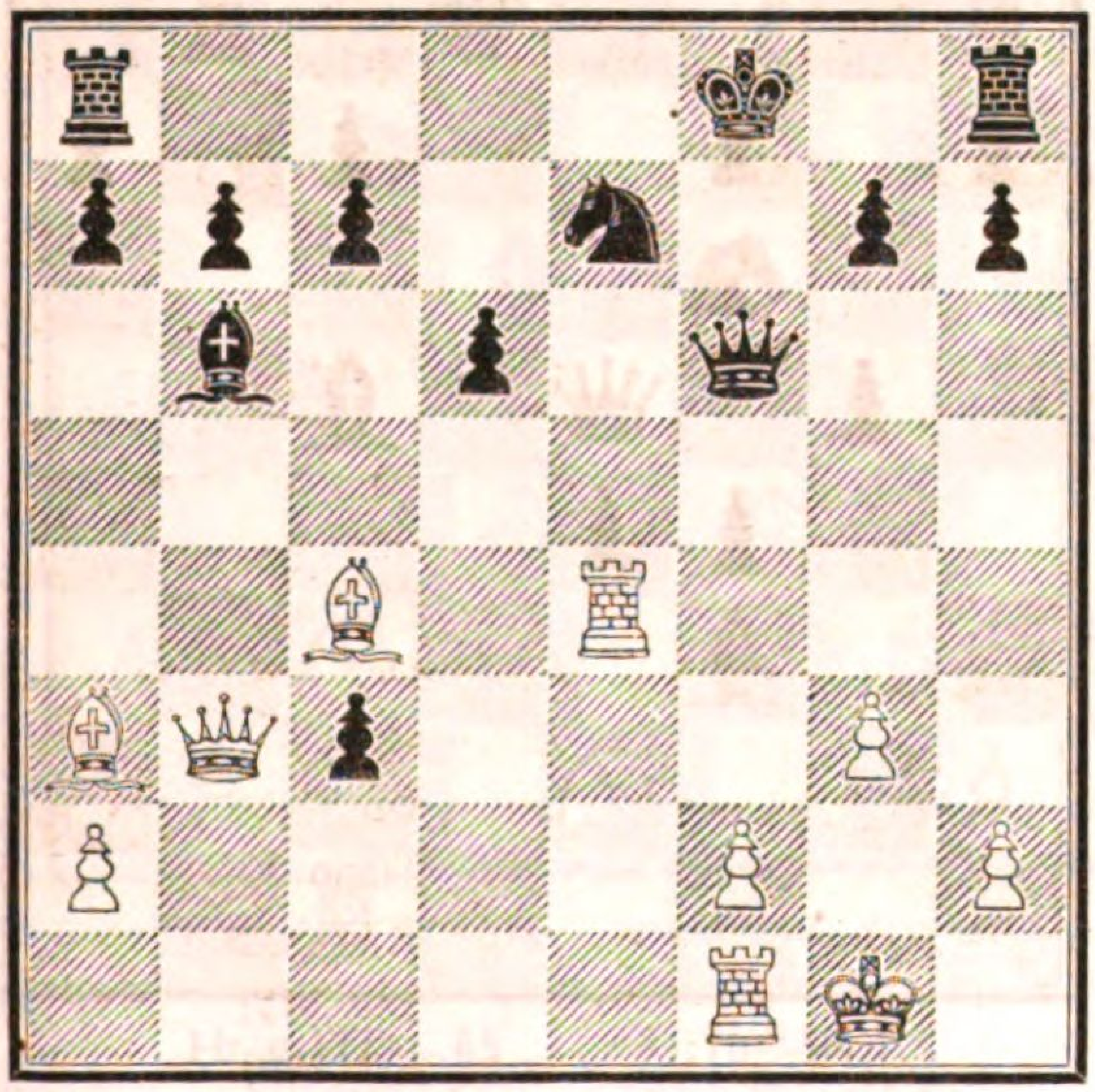
Mit diesem Zuge ist die weisse Partie so günstig entwickelt, dass kaum ein Widerstand von Seiten des Gegners geleistet werden kann.

13.		Sg8—e7.

Es droht Ta1—e1 den Verlust der Dame.

14.	Ta1—e1.	De5—f6.
15.	Lf7—c4.	Lc8—f5.
16.	Sd2—e4.	Lf5 n. e4.
17.	Te1 n. e4.	d4 n. c3.
18.	g2—g3.	

Um mit Te4—f4 die Dame zu gewinnen.



18.		g7—g5.
19.	La3—b4.	

Weiss bringt den Läufer auf geschickte Art wieder in das Spiel.

19.		Se7—c6.
20.	Lb4 n. c3.	Sc6—e5.
21.	a2—a4.	Ta8—e8.
22.	Lc4—e2.	a7—a5.
23.	Kg1—g2.	

Ein feiner Zug, der das vernichtende f2—f4 droht.

23.		Df6—g6.

Hierdurch wird f2—f4 vorläufig paralysirt.

24.	f2—f3.	h7—h5.
25.	Le2—d3.	Se5 n. d3.

Denn, wenn die Dame sich von g6 entfernt, kann f3—f4 folgen.

	Weiss.	Schwarz.
26.	Lc3 n. h8.	Sd3—f4 †
27.	g3 n. f4.	g5 n. f4 †
28.	Kg2—h1.	Te8 n. e4.
29.	f3 n. e4.	Dg6 n. e4 †
30.	Db3—f3.	

Schwarz giebt nach einigen Zügen die Partie auf.

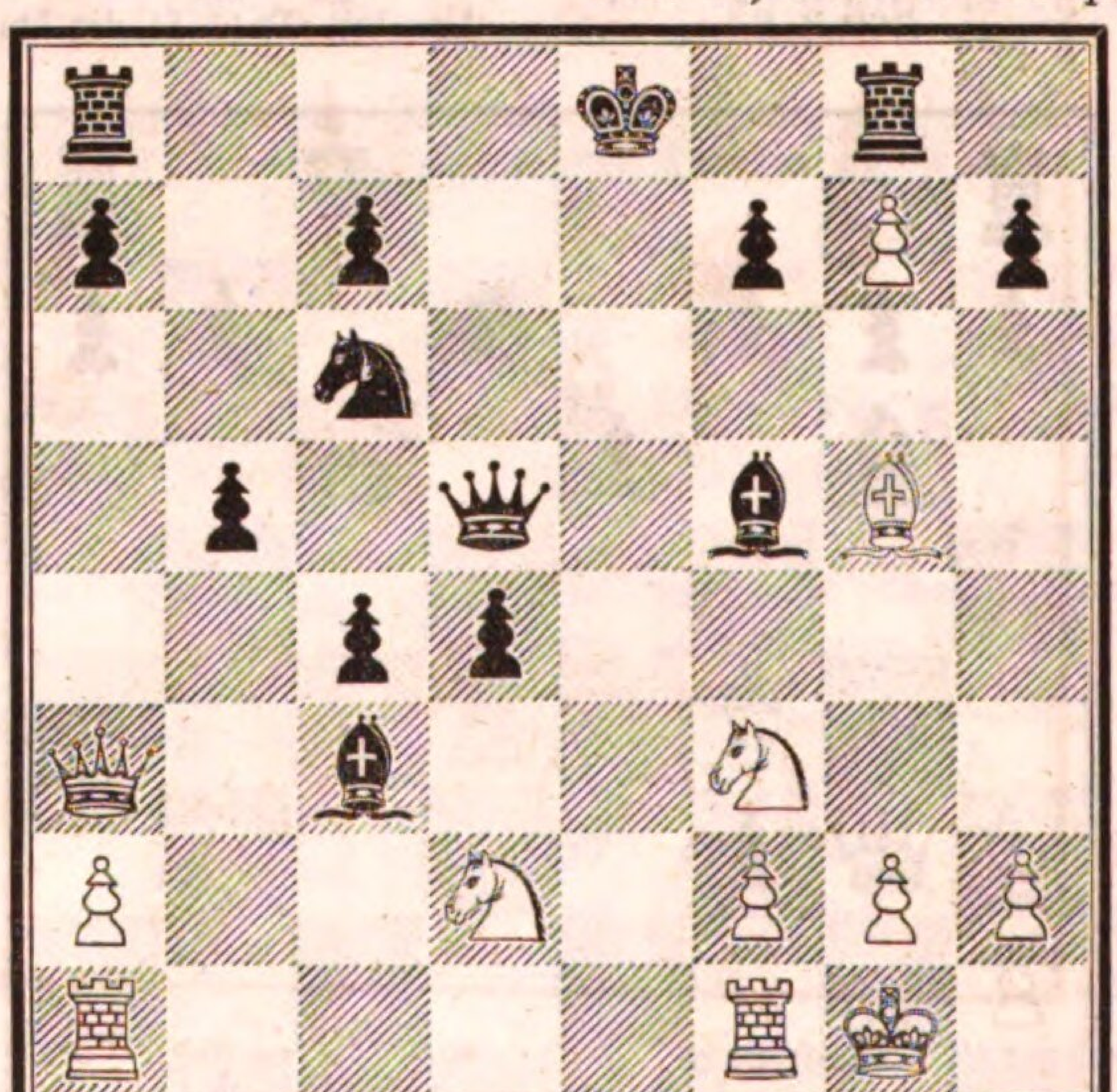
Dreiunddreissigste Partie.

	Anderssen. Weiss.	Lange. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—a5.
6.	d2—d4.	e5 n. d4.
7.	0—0.	Sg8—f6.
8.	e4—e5.	d7—d5.
9.	e5 n. f6.	

Hier ist Lc4—b5 der richtige Zug.

	Weiss.	Schwarz.
9.		d5 n. c4.
10.	f6. n. g7.	Th8—g8.
11.	Lc1—g5.	Dd8—d5.
12.	Sb1—d2.	Lc8—f5.
13.	Dd1—a4.	b7—b5.
14.	Da4—a3.	La5 n. c3.

Ein Fehler, der den Verlust der Partie nach sich zieht. Besser wäre 14) Ke8—d7 und später Ta8—e8.



15.	Ta1—e1 †	Ke8—d7.
16.	Sf3—e5 †	Sc6 n. e5.
17.	Da3—e7 †	Kd7—c6.
18.	Te1 n. e5.	Dd5—d6.
19.	De7 n. d6 †	c7 n. d6.
20.	Te5 n. f5.	Lc3 n. d2.
21.	Lg5 n. d2.	Tg8 n. g7.
22.	Tf1—d1.	Ta8—e8.
23.	Kg1—f1.	Te8—e5.
24.	Tf5—f4.	Te5—g5.
25.	Tf4 n. d4.	Tg5 n. g2.
26.	Kf1—e2.	Tg2—g1.
27.	Ld2—b4.	Tg1 n. d1.
28.	Ke2 n. d1.	Tg7—g6.
29.	Td4—f4.	Kc6—b6.
30.	Tf4 n. f7.	a7—a5.
31.	Lb4—d2.	b5—b4.
32.	Tf7 n. h7.	Kb6—b5.
33.	Th7—b7 †	

und gewinnt.

Vierunddreissigste Partie.

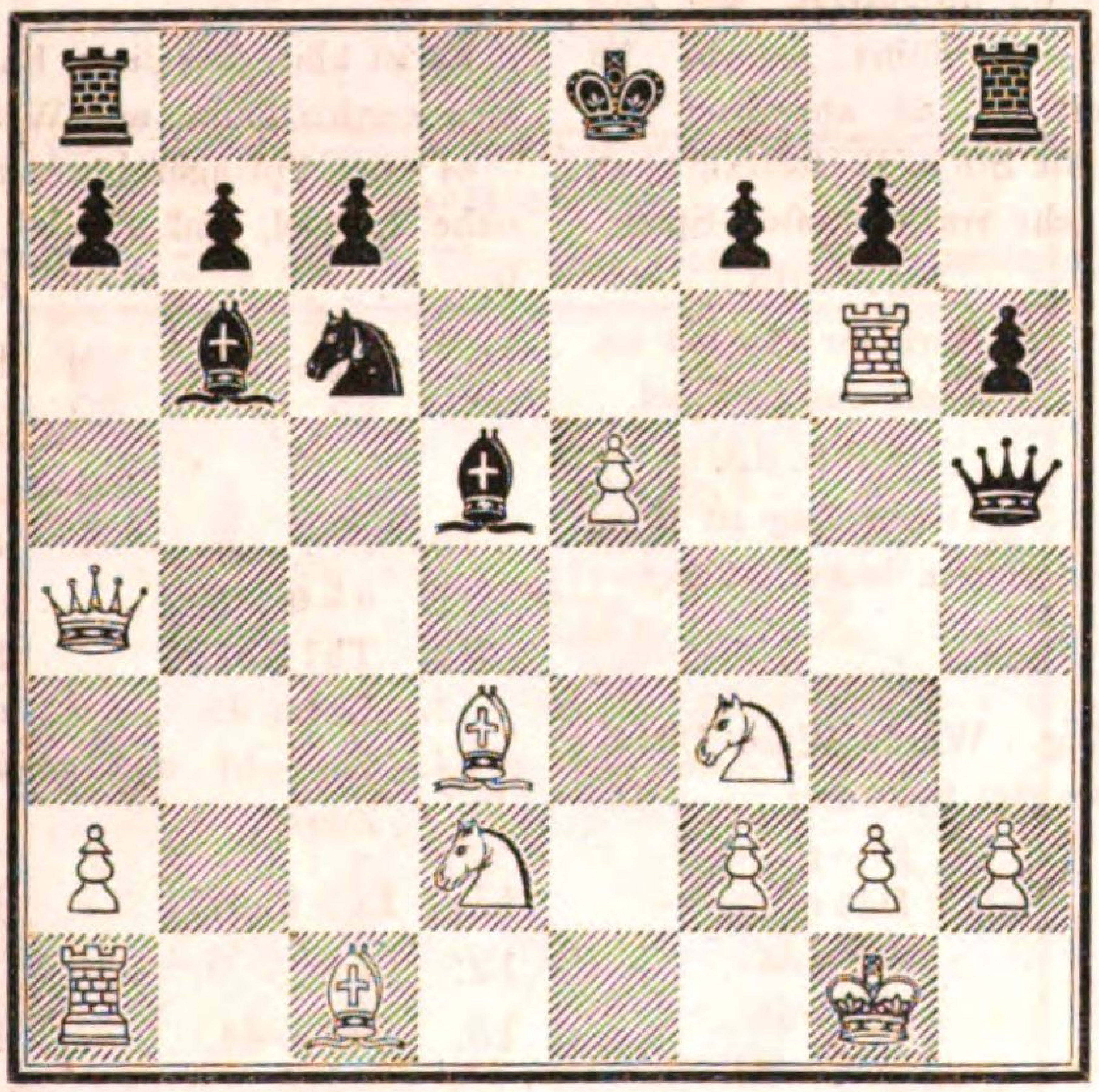
	Staunton und Owen. Weiss.	Löwenthal und Barnes. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—a5.
6.	d2—d4.	e5 n. d4.
7.	0—0.	d7—d6.
8.	Dd1—b3.	Dd8—f6
9.	c3 n. d4.	La5—b6.
10.	Lc4—b5.	Lc8—d7.
11.	e4—e5.	d6 n. e5.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Tf1—e1.	Sg8—e7.
13.	d4 n. e5.	Df6—g6.
14.	Lb5—d3.	Dg6—h5.
15.	Te1—e4.	Se7—g6.

Hier war wohl Ld7—f5 besser.

16.	Db3—a4.	Ld7—e6.
17.	Sb1—d2.	Le6—d5.
18.	Te4—g4.	h7—h6.
19.	Tg4 n. g6.	

Wenn Schwarz gleich den Thurm nahm, folgte 20) g2—g4, Dh5—h3. 21) Ld3—f1 und die schwarze Dame war verloren.



19.		Ld5 n. f3.
20.	Sd2 n. f3.	f7 n. g6.
21.	g2—g4.	Dh5—h3.
22.	Ld3 n. g6 †	Ke8—d8.
23.	Da4—f4.	Sc6—e7.
24.	Lg6—f7.	Kd8—c8.

Auf Th8—f8 folgte 25) Lc1—a3, Tf8 n. f7. 26) Df4 n. f7. 27) Kg1—h1 und Schwarz war verloren.

25.	Lc1—a3.	Se7—c6.
26.	La3— f8.	

Ein sehr geistreicher Zug, der die Partie entscheidet; denn spielte Weiss statt dessen 26) Ta1—d1, so folgte Sc6—d4. 27) Sf3 n. d4, Dh3 n. a3 und die schwarze Dame ist im Spiele.

26.		Sc6—d8.
27.	Lf8 n. g7.	Sd8 n. f7.
28.	Lg7 n. h8.	Sf7 n. h8.
29.	Df4—f5 †	Kc8—d8.
30.	Df5—f6 †	Kd8—e8.
31.	Df6 n. h8 † und Schwarz gab nach einigen Zügen die Partie auf.	

Das Zwei-Springer-Spiel.

e2—e4. e7—e5.
Sg1—f3. Sb8—c6.
Lf1—c4. **Sg8—f6.**

Dieser Zug, als Erwiderung auf den Läuferzug, characterisirt das Zwei-Springer-Spiel.

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
4.	Sf3—g5.	

Das Spiel wird besser mit 4) d2—d4 oder Sb1—c3 oder d2—d3 fortgesetzt. Der Zug des Springers f3—g5 führt jedoch, im Falle Schwarz mit d7—d5 antwortet und auf 5) e4 n. d5 mit Sf6 n. d5 fortfährt, zu einem für Weiss sehr vortheilhaften Spiel.

4. d7—d5.

Springer f6 n. e4 behandelt das 7. Spiel.

5. e4 n. d5. Sf6 n. d5.

Dieser Zug ist nicht zu empfehlen. Bei weitem besser ist Sc6—a5 (4. Spiel.)

6. Sg5 n. f7.

Der stärkste Zug. Würde Weiss Dd1—h5 ziehen, so antwortet Schwarz:

6.		g7—g6.
7.	Dh5—f3.	Dd8 n. g5.
8.	Lc4 n. d5.	Sc6—d4.
9.	Df3 n. f7 †	Ke8—d8

und Schwarz muss gewinnen.

6. Ke8 n. f7.

7. Dd1—f3 †

Dieses Schach greift den Springer noch einmal an, und nöthigt den König zur Deckung desselben nach e6 zu gehen.

7. Kf7—e6.

8. Sb1—c3. Sc6—e7.

Würde der Springer 8) nach b4 gegangen sein, so geschieht:

8.		Sc6—b4.
9.	Dd1—e4.	

Mit diesem Zuge wird c2 gedeckt und daher a2—a3 gedroht.

	Weiss.	Schwarz.
9.		c7—c6.
10.	d2—d4.	Dd8—d6.
11.	f2—f4.	b7—b5.
12.	f4 n. e5.	Dd6—d7.
13.	0—0 und gewinnt in wenigen Zügen.	

9. d2—d4.

Es ist klar, dass dieser Bauer nicht genommen werden kann, weil Weiss dann mit Df3—e4 † den Springer gewinnt. Ueber h7—h6 siehe 2. Spiel, und b7—b5, 3. Spiel.

9. c7—c6.

10. Lc1—g5. h7—h6.

Würde e5 n. d4 geschehen, so folgt:

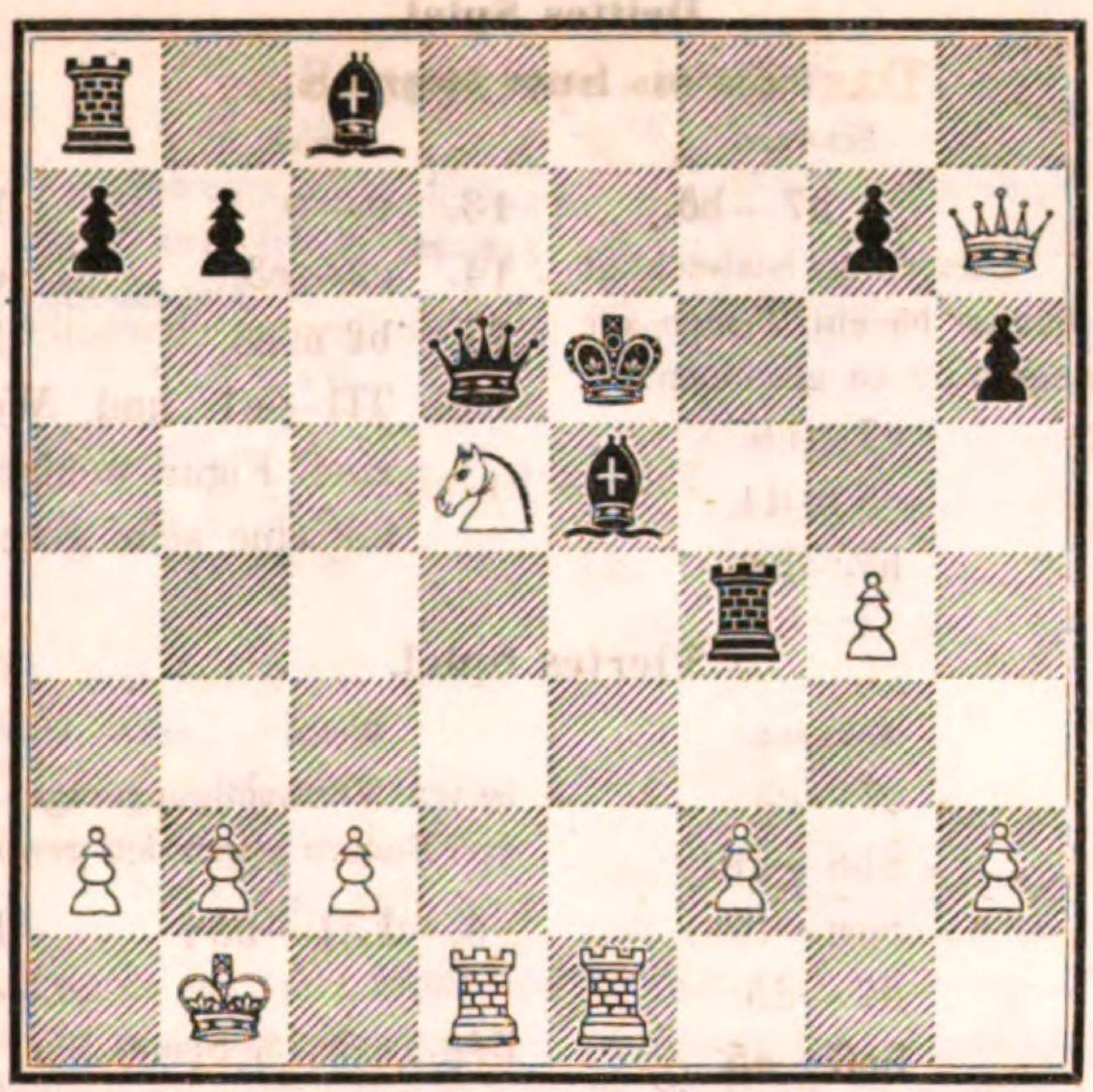
10.		e5 n. d4..
11.	0—0—0.	d4 n. c3.
12.	Th1—e1 †	Ke6—d6.
13.	Lc4 n. d5.	c3 n. b2 †
14.	Kc1—b1 und gewinnt in wenigen Zügen.	

11.	Lg5 n. e7.	Lf8 n. e7.
12.	0—0—0.	Th8—f8.
13.	Df3—e4.	Dd8—d6.

Auf Tf8 n. f2 geschieht:

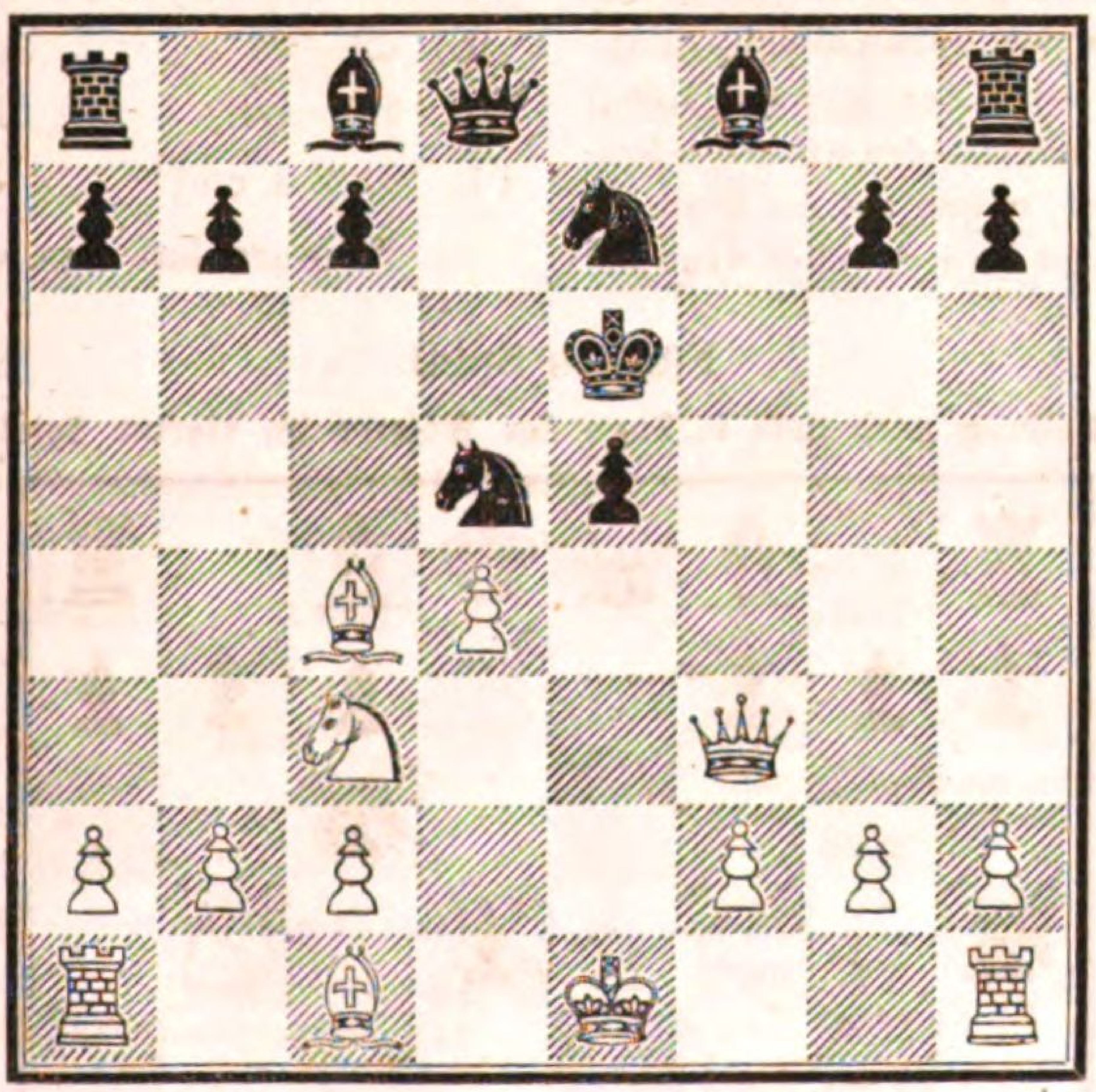
13.		Tf8 n. f2.
14.	d4 n. e5.	Le7—g5 †
15.	Kc1—b1.	Ke6—e7.
16.	e5—e6 und gewinnt.	

14.	Th1—e1.	Tf8—f5.
15.	g2—g4.	Le7—g5 †
16.	Kc1—b1.	Tf5—f4.
17.	De4—h7.	Lg5—f6.
18.	d4 n. e5.	Lf6 n. e5.
19.	Lc4 n. d5 †	c6 n. d5.
20.	Sc3 n. d5 und gewinnt.	



Zweites Spiel.

Stellung nach dem 9. Zuge des Weissen im ersten Spiel.



Weiss.		Schwarz.
9.		**h7—h6.**
10.	0—0.	c7—c6.
11.	Tf1—e1.	g7—g5.

Wenn Schwarz statt dessen zieht 11) Ke6—d6, folgt d4 n. e5† und im nächsten Zuge e5—e6.

12.	Te1 n. e5†	Ke6—d7.

Weiss.		Schwarz.
13.	Df3—f7.	Kd7—c7.

Auf Springer 13) d5 n. c3 folgt:

13.		Sd5 n. c3.
14.	b2 n. c3.	Dd8—e8.
15.	Df7—f6.	Lc1—a3 u. gewinnt.
14.	Lc4 n. d5.	c6 n. d5.
15.	Sc3 n. d5† und Weiss gewinnt.	

Drittes Spiel.

Siehe das letzte Diagramm.

	Weiss.	Schwarz.
9.		**b7—b5.**

Dieser Zug beabsichtigt mit Aufgabe des Bauern b5 ein Tempo zur Deckung des Springers d5 zu gewinnen.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Sc3 n. b5.	c7—c6.
11.	Sb5—c3.	e5 n. d4.
12.	Sc3—e4.	h7—h6.
13.	0—0.	Ke6—d7.
14.	c2—c3.	d4 n. c3.
15.	b2 n. c3.	Dd7—e8.
16.	Tf1—e1	

und Weiss hat zwar eine Figur weniger, jedoch hiefür eine sehr gute Stellung.

Viertes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
4	Sf3—g5.	d7—d5.
5.	e4 n. d5.	**Sc6—a5.**

Dieser Zug gewährt jedenfalls eine bei weitem gesichertere Vertheidigung, als Sf6 n. d5, denn, wenn alsdann Sg5 n. f7 geschieht, so wird der schwarze König durch den starken Angriff, den wir in den letzten Spielen erörtert, mitten auf das Brett getrieben, und Schwarz verliert, selbst wenn die besten Vertheidigungszüge gemacht werden, drei Bauern gegen den gewonnenen Springer.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Lc4—b5 †	Lc8—d7.

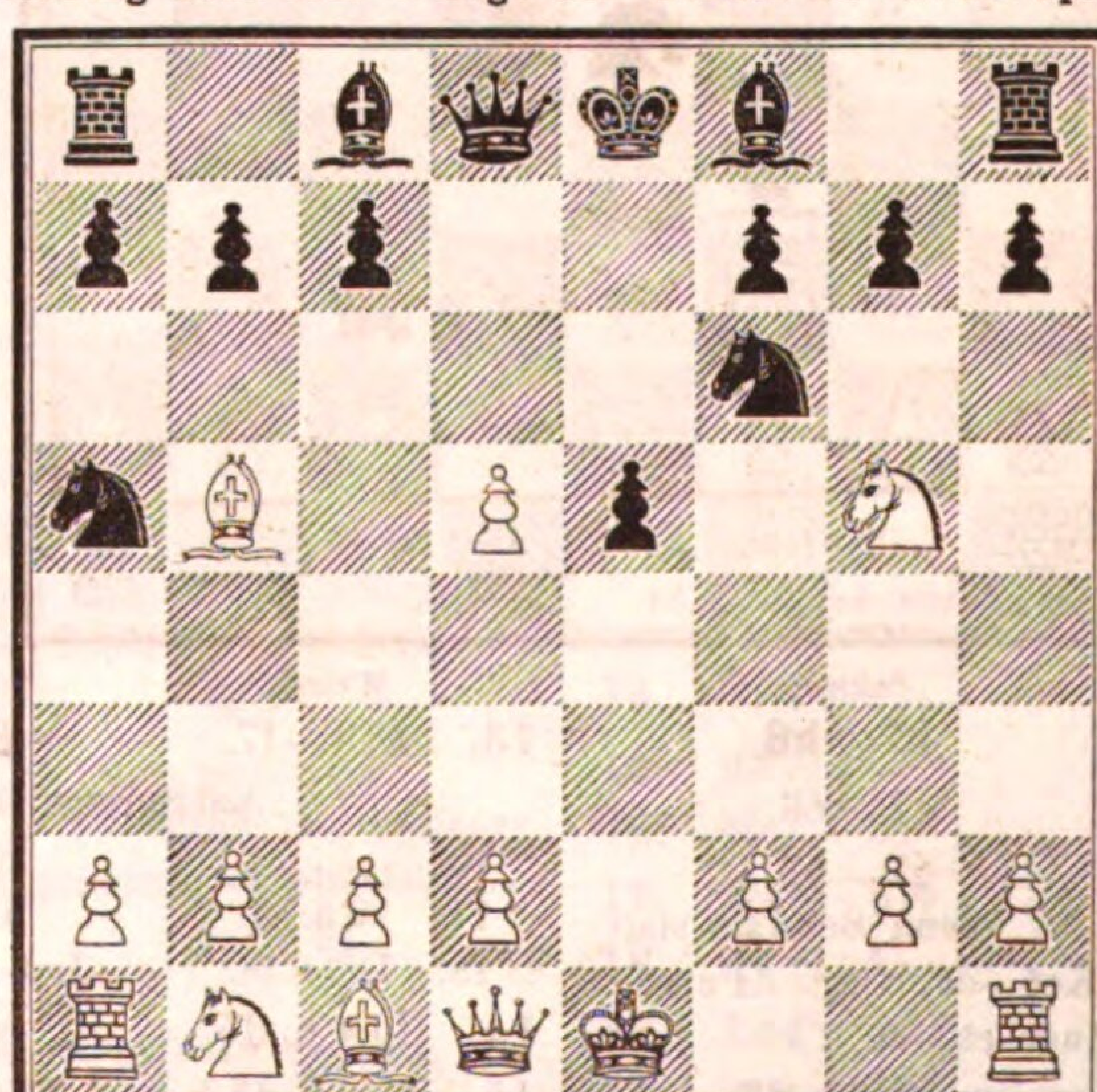
c7—c6 ist der stärkere Zug (siehe 5. Spiel.)

	Weiss.	Schwarz.
7.	Dd1—e2.	Lf8—d6.
8.	Lb5 n. d7 †	Dd8 n. d7.
9.	c2—c4.	c7—c6.
10.	b2—b4.	Ld6 n. b4.
11.	De2 n. e5 †	Ke8—f8

und Schwarz hat das stärkere Spiel.

Fünftes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Weissen im vierten Spiel.



	Weiss.	Schwarz.
6.		**c7—c6.**

Schwarz giebt hiermit zwar einen Bauer auf, erhält jedoch einen lebhaften Gegen-Angriff.

	Weiss.	Schwarz.
7.	d5 n. c6.	b7 n. c6.
8.	Lb5—a4 am besten.	

Geschieht hier Dd1—f3, so folgt:

	Weiss.	Schwarz.
8.	Dd1—f3.	Dd8—c7.
9.	Lb5—a4.	

Es droht c6 n. b5, weil auf Df3 n. a8 die weisse Dame verloren wäre.

	Weiss.	Schwarz.
9.		Lf8—d6.
10.	d2—d3.	0—0.
11.	0—0.	h7—h6.
12.	Sg5—e4.	Sf6 n. e4

und Schwarz steht besser.

	Weiss.	Schwarz.
8.		h7—h6 am besten.
9.	Sg5—f3.	e5—e4.
10.	Dd1—e2.	Lc8—e6.
11.	Sf3—e5.	Dd8—d4.
12.	La4 n. c6†	Sa5 n. c6.
13.	Se5 n. c6	

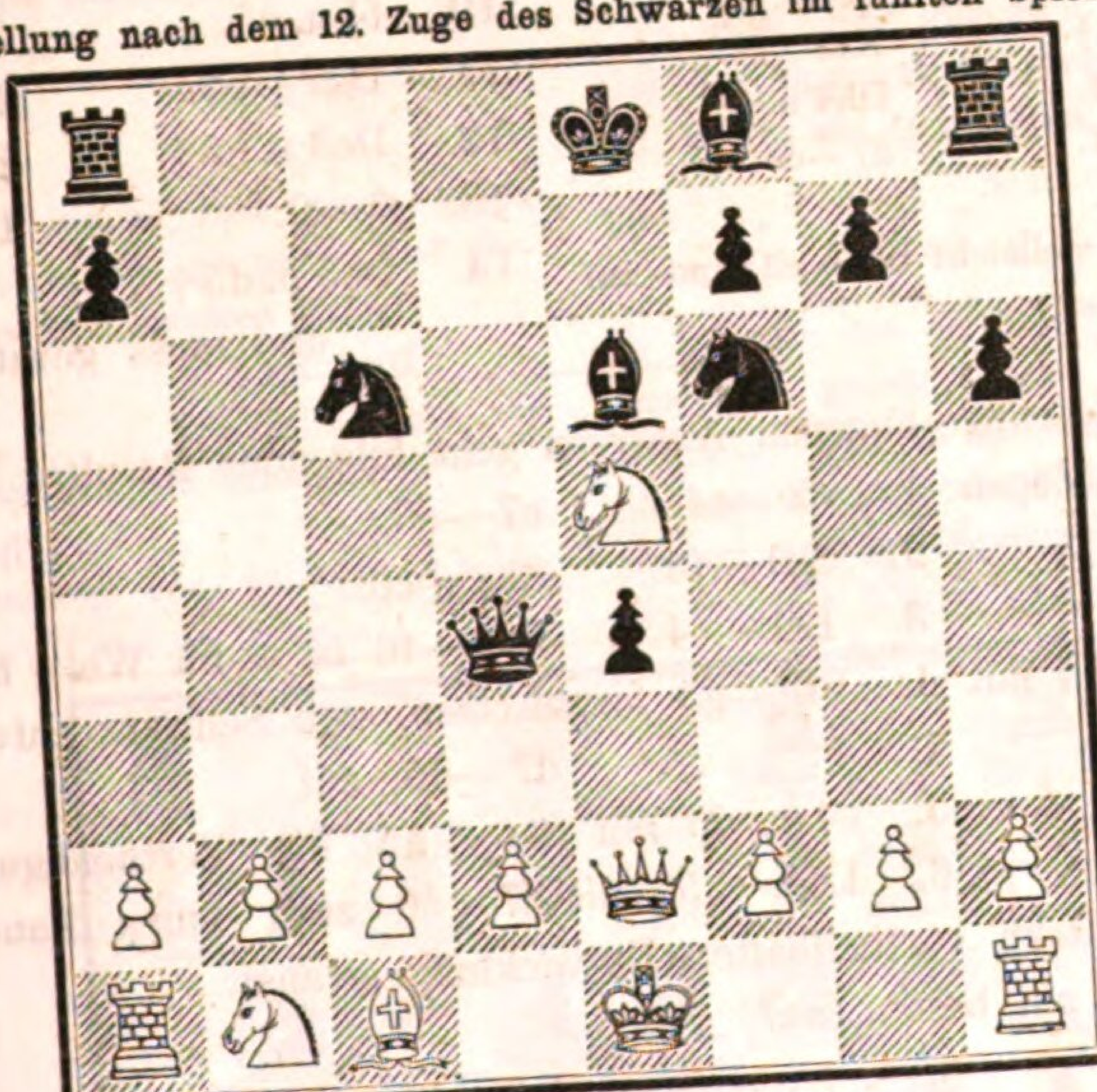
oder De2—b5, siehe das folgende Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
13.		Dd4—c5.
14.	De2—a6.	Le6—c8 und

gewinnt in den nächsten Zügen den Springer.

Sechstes Spiel.

Stellung nach dem 12. Zuge des Schwarzen im fünften Spiel.



	Weiss.	Schwarz.
13.	**De2—b5.**	Lf8—c5.
14.	Db5 n. c6†	Ke8—e7.
15.	Dc6—b7†	Ke7—d6.
16.	f2—f4.	e4 n. f3.
17.	Se5 n. f3.	Dd4—f2†
18.	Ke1—d1.	Df2 n. g2.
19.	Db7—a6†	Kd6—c7.
20.	Da6—f1.	Le6—h3 und

Schwarz gewinnt die Qualität und das Spiel.

Siebentes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
4.	Sf3—g5.	**Sf6 n. e4.**

Weiss.	Schwarz.
5. Lc4 n. f7 †	

Weiss würde mit Sg5 n. e4 wegen d7—d5 nicht gut thun. Ebenso wäre schlecht, mit dem Springer den Bauer f7 zu nehmen. z. B.:

5. Sg5 n. f7.	Dd8—h4.
6. 0—0 am besten.	

Wenn Weiss g2—g3 oder Dd1—e2 oder Th1—f1 zieht, bekommt Schwarz das bessere Spiel.

6.	Lf8—c5.
7. d2—d4.	

Wenn Weiss g2—g3 gezogen hätte, so würde Schwarz mit Se4 n. g3 gewonnen haben.

Auf Sf7 n. h8 hätte Schwarz mit Se4 n. f2 das bessere Spiel bekommen.

7.	Lc5 n. d4.
8. Sf7 n. h8.	Se4 n. f2.
9. Lc4—f7 †	Ke8—f8.
10. Tf1 n. f2.	Dh4 n. f2 †
11. Kg1—h1.	d7—d6.
12. Lf7—d5.	

Stärker wäre vielleicht Sb1—c3 und auf Lc8—g4, (13) Lc1—e3.

Weiss.	Schwarz.
12.	Lc8—g4.
13. Ld5—f3.	Lg4 n. f3.
14. g2 n. f3.	Kf8—g8 und gewinnt.
5.	Ke8—e7.
6. d2—d3.	Se4—f6.

Wenn Se4 n. g5 geschieht, so gewinnt Weiss durch Lc1 n. g5 † die Dame gegen drei kleine Figuren. Würde der Springer e4 nach d6 gegangen sein, so antwortet Weiss Sg5—e6 und gewinnt im nächsten Zuge mit Lc1—g5 † die Dame.

7. Lf7—b3.	d7—d5.
8. f2—f4.	Lc8—g4.
9. Dd1—d2.	h7—h6.
10. f4 n. e5.	Sc6 n. e5.
11. Dd2—e3.	h6 n. g5.
12. De3 n. e5 †	Ke7—f7.
13. 0—0.	Lf8—d6.
14. De5 n. d5 †	

und muss gewinnen.

Aus den vorangegangenen Analysen geht folgendes Resultat hervor:

Nach den Zügen: 1. e2—e4. e7—e5.
2. Sg1—f3. Sb8—c6.
3. Lf1—c4. Sg8—f6 ist es für Weiss nicht vortheilhaft, den Angriff mit 4. Sf3—g5 fortzusetzen, weil Schwarz antwortet:
4. d7—d5, auf
5. e4 n. d5 mit Sc6—a5 die Vertheidigung fortsetzt und auf 6. Lc4—b5† mit c7—c6 zwar einen Bauer aufgiebt, jedoch zu einer sehr vortheilhaften Entwicklung gelangt.

Weiss thut am besten, auf
3. Sg8—f6 mit
4. d2—d4 oder mit Sb1—c3 das Spiel fortzusetzen.

Siehe die Partien 1, 2 und 3.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

Dufresne. Weiss.	v. d. Lasa. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Sg8—f6.
4. Sb1—c3.	

Weiss macht diesen Zug, um der Spielart Sf3—g5, d7—d5, e4 n. d5, Sc6—a5 auszuweichen.

Weiss.	Schwarz.
4.	Lf8—c5.
5. d2—d3.	d7—d6.
6. Lc1—e3.	Lc5—b6.
7. Dd1—e2.	h7—h6.
8. h2—h3.	0—0.
9. 0—0.	Kg8—h7.
10. Kg1—h2.	Sc6—a5.

Schwarz giebt hiermit dem Weissen Gelegenheit, den Springer f3 vortheilhaft von seinem Platze zu entfernen und f2—f4 anzubahnen.

11. Sf3—d2.	Sa5 n. c4.
12. Sd2 n. c4.	g7—g5.

Schwarz beabsichtigt g5—g4 zu spielen und hiermit einen starken Angriff gegen die Rochadeseite des weissen Königs zu richten.

13. Le3 n. b6.	a7 n. b6.
14. Sc4—e3.	

Der Springer nimmt hier einen guten Platz ein, indem er g5—g4 parirt und vereint mit Springer c3 operiren kann.

14.	Lc8—e6.

Vielleicht nicht die stärkste Art den Angriff fortzusetzen.

15. Ta1—d1.	

Zur Vorbereitung von d3—d4 und um die Thürme in's Spiel zu bringen.

Weiss.	Schwarz.
15.	c7—c5.

Hierdurch wird zwar d3—d4 verhindert, jedoch der Punkt d5 für den feindlichen Springer besonders zugänglich gemacht.

16. g2—g4.	Kh7—g6.

Schwarz beabsichtigt h6—h5 zu ziehen, und unterstützt den Bauer mit dem Könige.

17. De2—f3.	

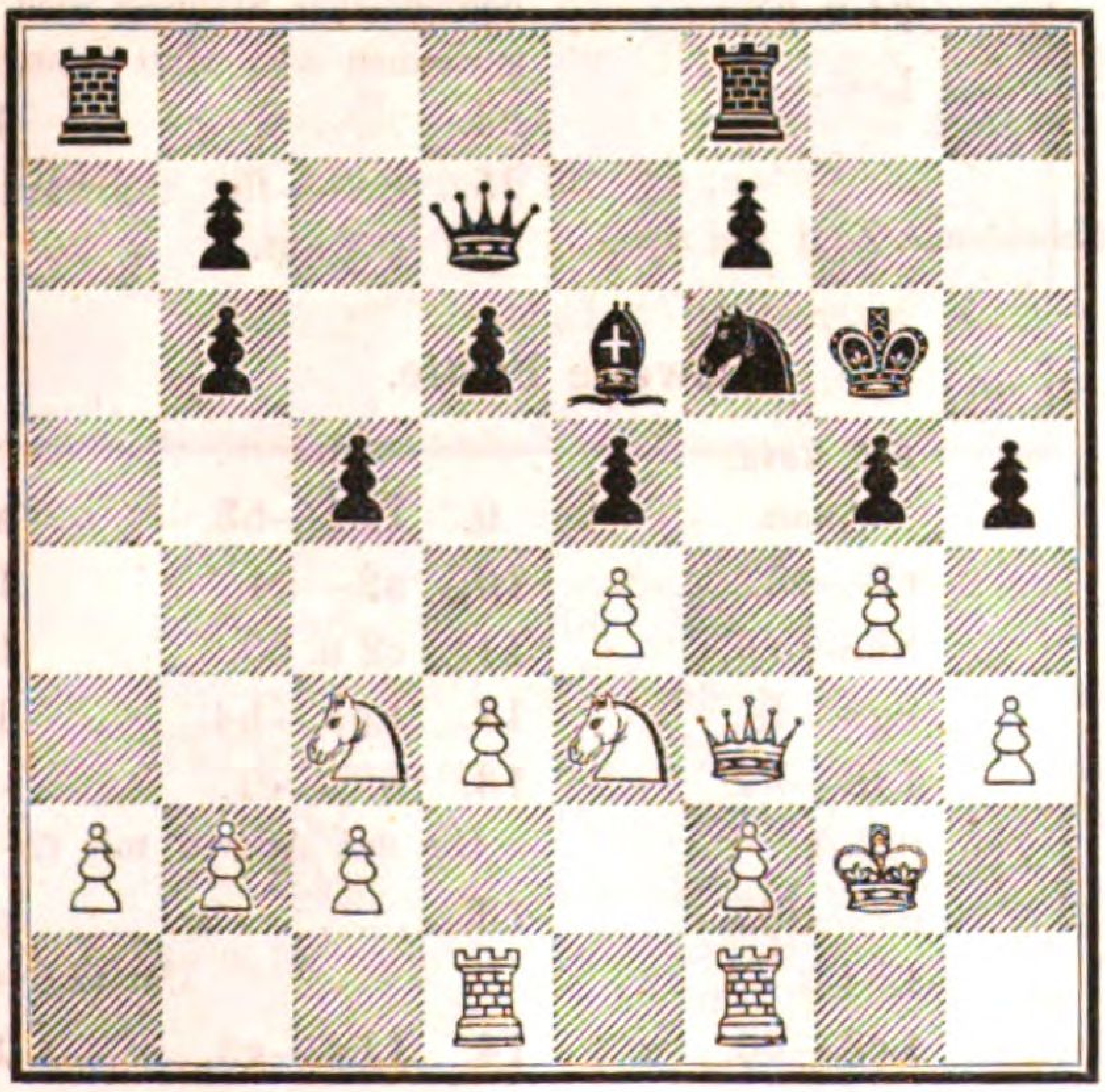
Um die Dame in den Mittelpunkt der Verwickelung zu bringen.

17.	h6—h5.
18. Kh2—g2.	

Es wäre nicht gut g4 n. h5† zu spielen, weil der Springer f6 wieder nehmen und sich später auf f4 postiren würde.

18.	Dd8—d7.

Es scheint fast, als ob Schwarz den Gewinn des Bauers g4 zu erzwingen glaubt. Dies ist jedoch nicht möglich. Die Dame nimmt auf d7 nicht die beste Stellung ein, indem sie den Läufer einengt und den Springer f6 lediglich dem Schutze des Königs überlässt.



Weiss.	Schwarz.
19. Sc3—d5.	Sf6 n. d5.

Ein Fehler, der den Verlust einer Figur nach sich zieht.

20. g4 n. h5 †	Kg6—h7.
21. e4 n. d5.	g5—g4.

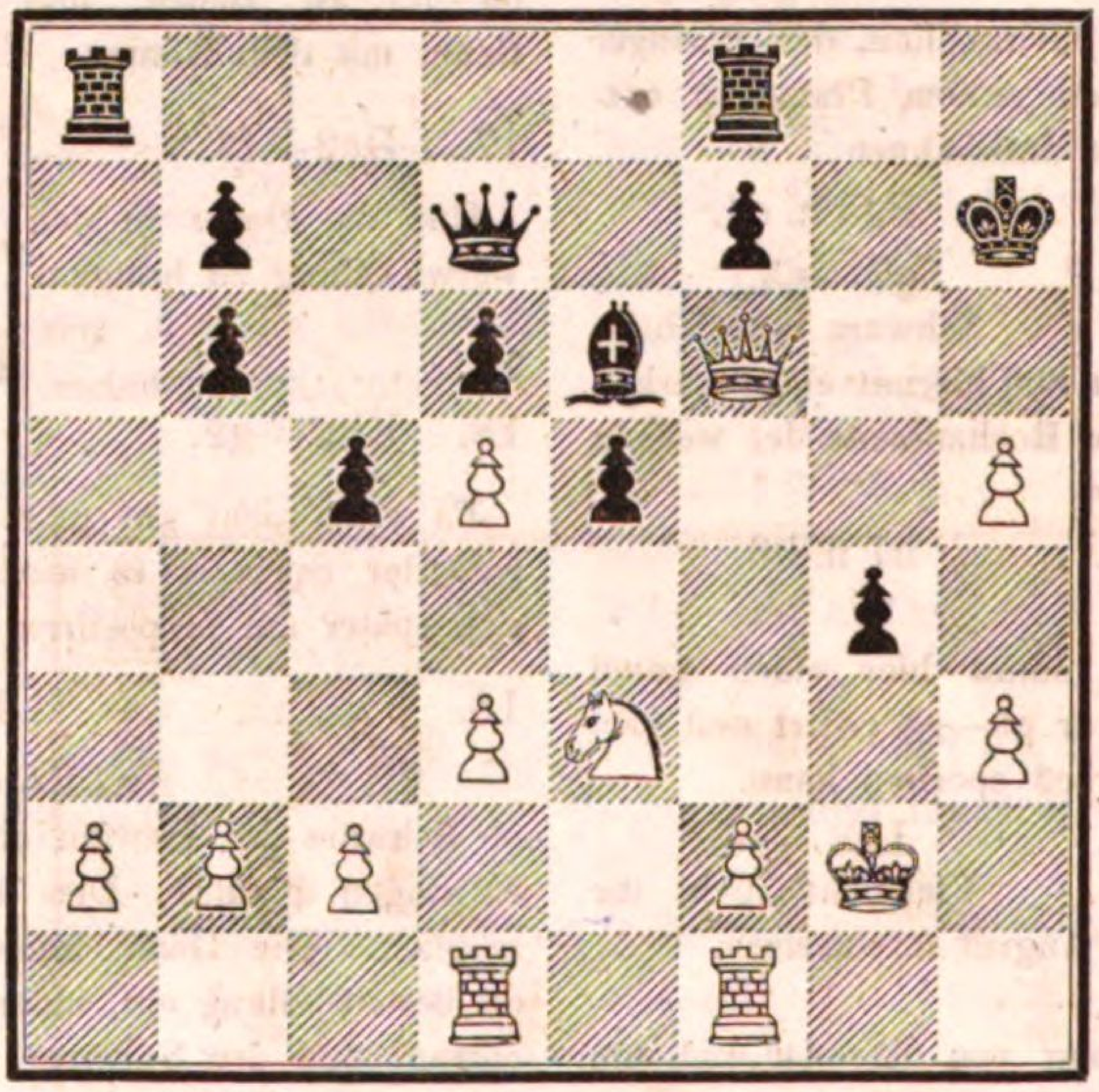
Hiermit wird beabsichtigt:

Weiss.	Schwarz.
22. h3 n. g4.	Le6 n. g4.
23. Se3 n. g4.	Tf8—g8.

alsdann muss der weisse König nach h3 zur Deckung des Springers ziehen und das Spiel hat für Schwarz noch einige Chancen.

22. Df3—f6.

Eine richtig berechnete Bewegung, die dem schwarzen Spiele den Rest giebt.



22.	g4 n. h3 †
23. Kg2—h2.	Le6—g4.
24. f2—f3.	

Dies ist der entscheidende Zug. Bei ziemlich gleicher Stellung wird jetzt der Läufer gewonnen oder Matt gesetzt.

24.	Lg4 n. h5.
25. Se3—f5.	Schwarz giebt die Partie auf.

Zweite Partie.

Staunton. Weiss.	v. d. Lasa. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Sg8—f6.
4. Sb1—c3.	Lf8—b4.
5. 0—0.	0—0.
6. d2—d3.	d7—d6.
7. Lc1—g5.	Lb4 n. c3.
8. b2 n. c3.	Lc8—e6.
9. Lc4—b3.	a7—a5.
10. a2—a4.	Le6 n. b3.
11. c2 n. b3.	h7—h6.
12. Lg5—h4.	Dd8—e7.
13. Sf3—e1.	

Um den Angriff mit f2—f4 fortzusetzen.

13.	g7—g5.

Um f2—f4 zu verhindern.

14. Lh4—g3.	Ta8—d8.

	Weiss.	Schwarz.
15.	h2—h4.	d6—d5.
16.	h4 n. g5.	h6 n. g5.
17.	Dd1—f3.	d5—d4.
18.	c3—c4.	

Vielleicht hätte Weiss besser gethan, schon jetzt Df3—f5 zu ziehen.

	Weiss.	Schwarz.
18.		Kg8—g7.
19.	Df3—f5.	Sf6—h5.
20.	Se1—f3.	f7—f6.
21.	Df5—g4.	Tf8—h8.
22.	Sf3—h4.	Kg7—f7.
23.	Sh4—f5.	De7—e6.
24.	Lg3—h2.	

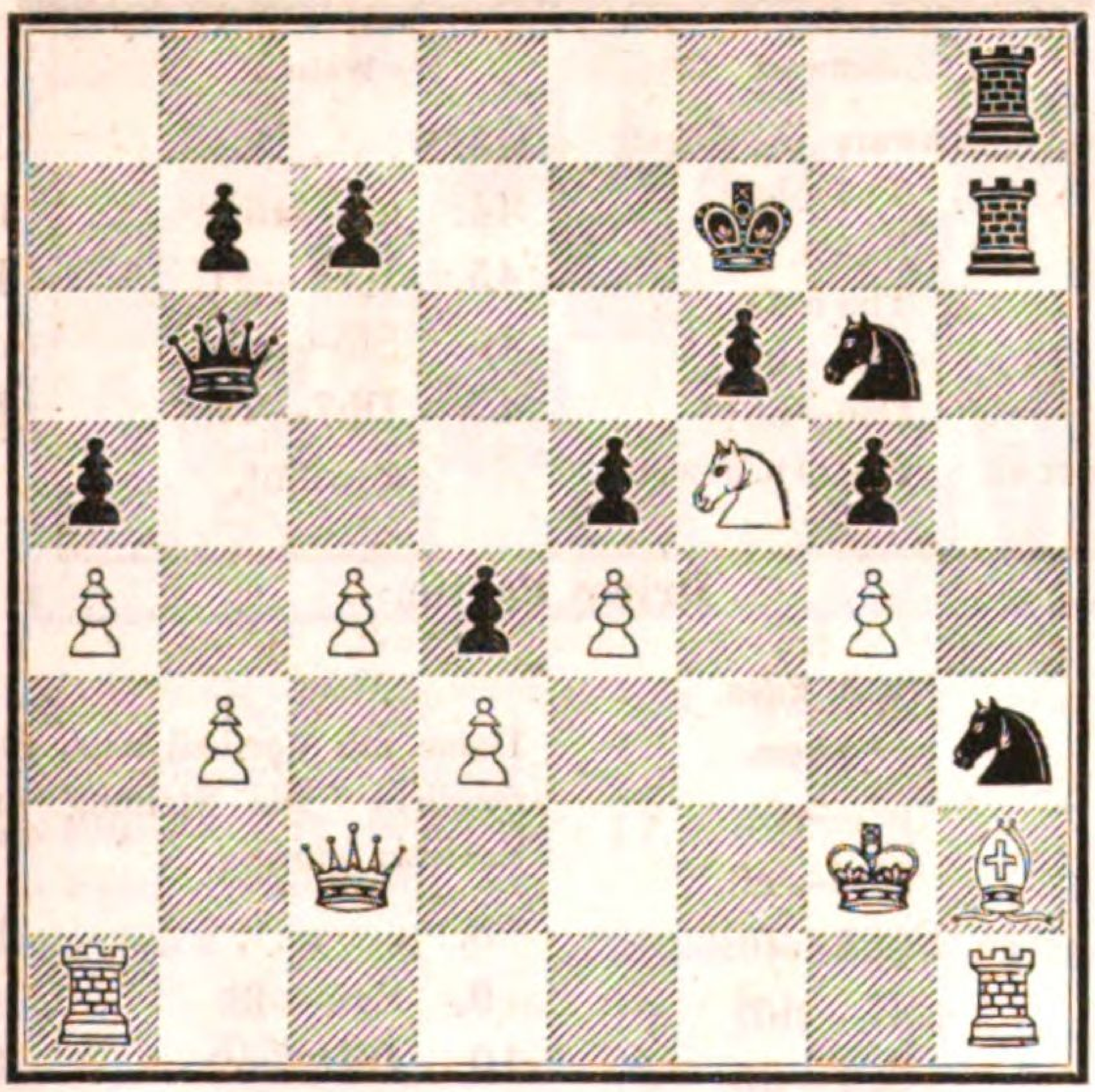
Weiss beabsichtigt wohl g2—g3 zu ziehen, im Falle der Springer h5—f4 geht.

	Weiss.	Schwarz.
24.		Td8—g8.
25.	Dg4—d1.	Sh5—f4.
26.	g2—g3.	Sf4—h3 †
27.	Kg1—g2.	Sc6—e7.
28.	g3—g4.	

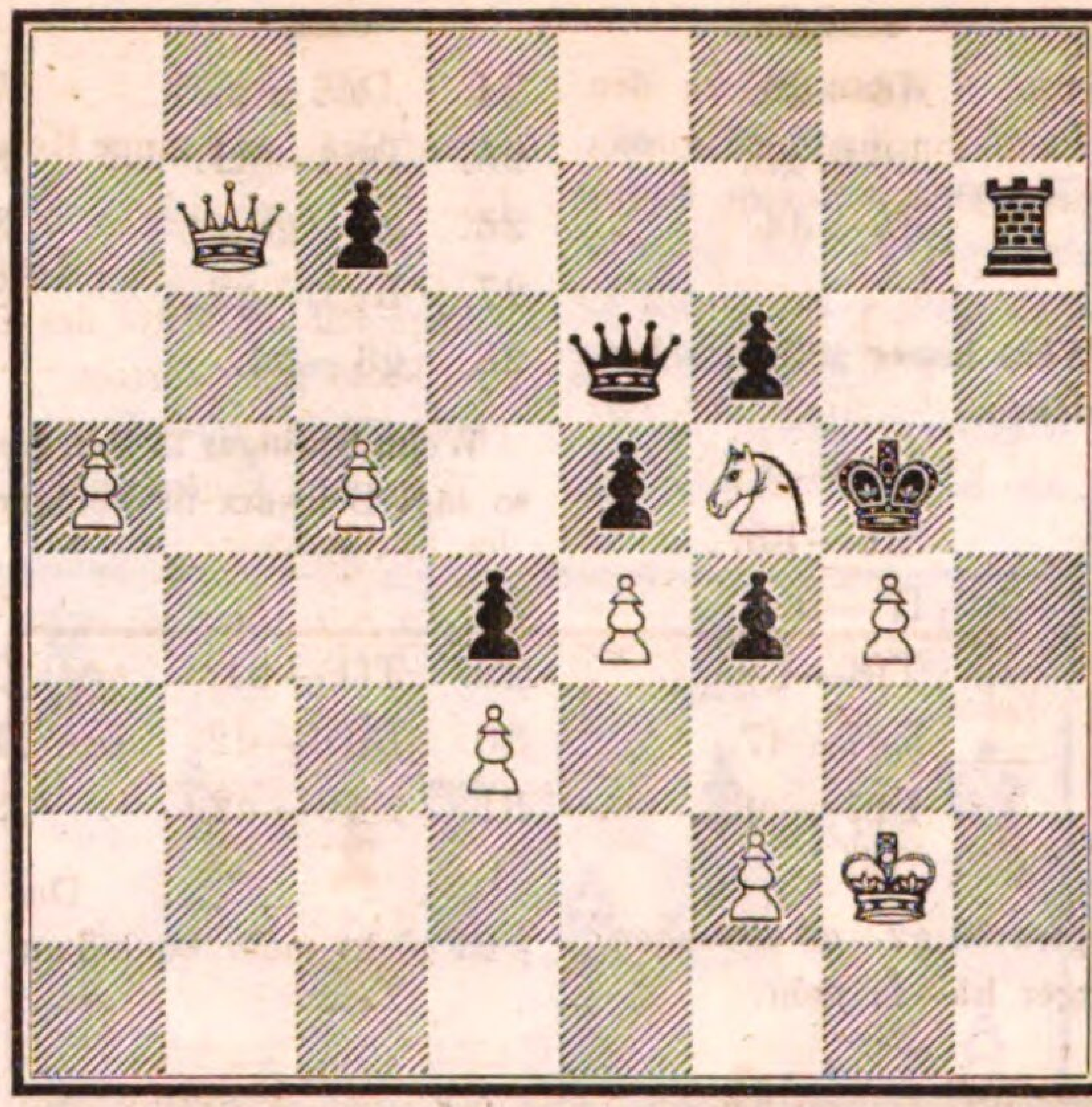
Wenn Springer f5 den Springer e7 nimmt, so sagt Schwarz in wenigen Zügen Matt.

	Weiss.	Schwarz.
28.		Th8—h7.
29.	Tf1—h1.	Tg8—h8.
30.	Dd1—d2.	De6—b6.
31.	Dd2—c2.	Se7—g6.

Das weisse Spiel ist jetzt nicht mehr zu halten.



	Weiss.	Schwarz.
32.	c4—c5.	Db6—a6.
33.	Kg2—f3.	Sh3—f4.
34.	Lh2 n. f4.	Th7 n. h1.
35.	Ta1 n. h1.	Th8 n. h1.
36.	Lf4—d2.	Sg6—f4.
37.	Ld2 n. f4.	g5 n. f4.
38.	Kf3—g2.	Th1—h7.
39.	b3—b4.	a5 n. b4.
40.	Dc2—b3 †	Da6—e6.
41.	Db3 n. b4.	Kf7—g6.
42.	Db4 n. b7.	Kg6—g5.
43.	a4—a5.	



Weiss. Schwarz.

Auf Kg2—f3 spielt Schwarz wie folgt:

43. Kg2—f3. Th7—h3†
44. Kf3—g2. Kg5 n. g4.
45. f2—f3† Th3 n. f3.
46. Sf5—h6† Kg4—h5.
47. Kg2 n. f3. De6—h3†
48. Kf3—f2 oder e2. f4—f3 u. gewinnt.

Weiss. Schwarz.

43. Kg5 n. g4.
44. a5—a6. f4—f3†
45. Kg2—g1. De6—a2.
46. Sf5—e3† d4 n. e3.
47. Db7—c8† Kg4—h4 und gewinnt.

Dritte Partie.

Dufresne. **v. d. Lasa.**

Weiss. Schwarz.

1. e2—e4. e7—e5.
2. Sg1—f3. Sb8—c6.
3. Lf1—c4. Sg8—f6.
4. Sf3—g5. d7—d5.
5. e4 n. d5. Sc6—a5.
6. Lc4—b5† c7—c6.

Dieser Zug ist namentlich für die praktische Partie empfehlenswerther als Lc8—d7, indem er dem Schwarzen Gelegenheit zur Entwickelung seiner Figuren und zur Formirung eines starken Angriffs giebt.

7. d5 n. c6. b7 n. c6.
8. Lb5—a4.

Ob sich jetzt der Läufer besser nach d3, e2 oder f1 zurückziehen soll, oder ob die Dame mit Vortheil nach f3 gehen kann, ist fraglich. Die Stellung ist jedenfalls für Schwarz günstig.

8. h7—h6.
9. Sg5—f3. e5—e4.
10. Dd1—e2. Lc8—e6.
11. Sf3—e5.

Der Rückzug des Springers nach g1 wäre correkter gewesen, doch durfte in der praktischen Partie, wie die folgenden Combinationen zeigen, die gefährliche Bewegung des Springers nach e5 gewagt werden.

11. Dd8—d4.
12. La4 n. c6† Sa5 n. c6.
13. De2—b5.

Dieser Zug ist unter den obwaltenden

Weiss.	Schwarz.

Umständen der beste. Wenn Weiss den Springer c6 mit dem Springer e5 direct nimmt, so geht durch Dd4—c5 eine Figur verloren.

13. Lf8—c5.

Le6—d7 ist zu verwerfen wegen Se5 n. c6 und später Db5—e5†

14. Db5 n. c6† Ke8—e7.

15. Dc6—b7†

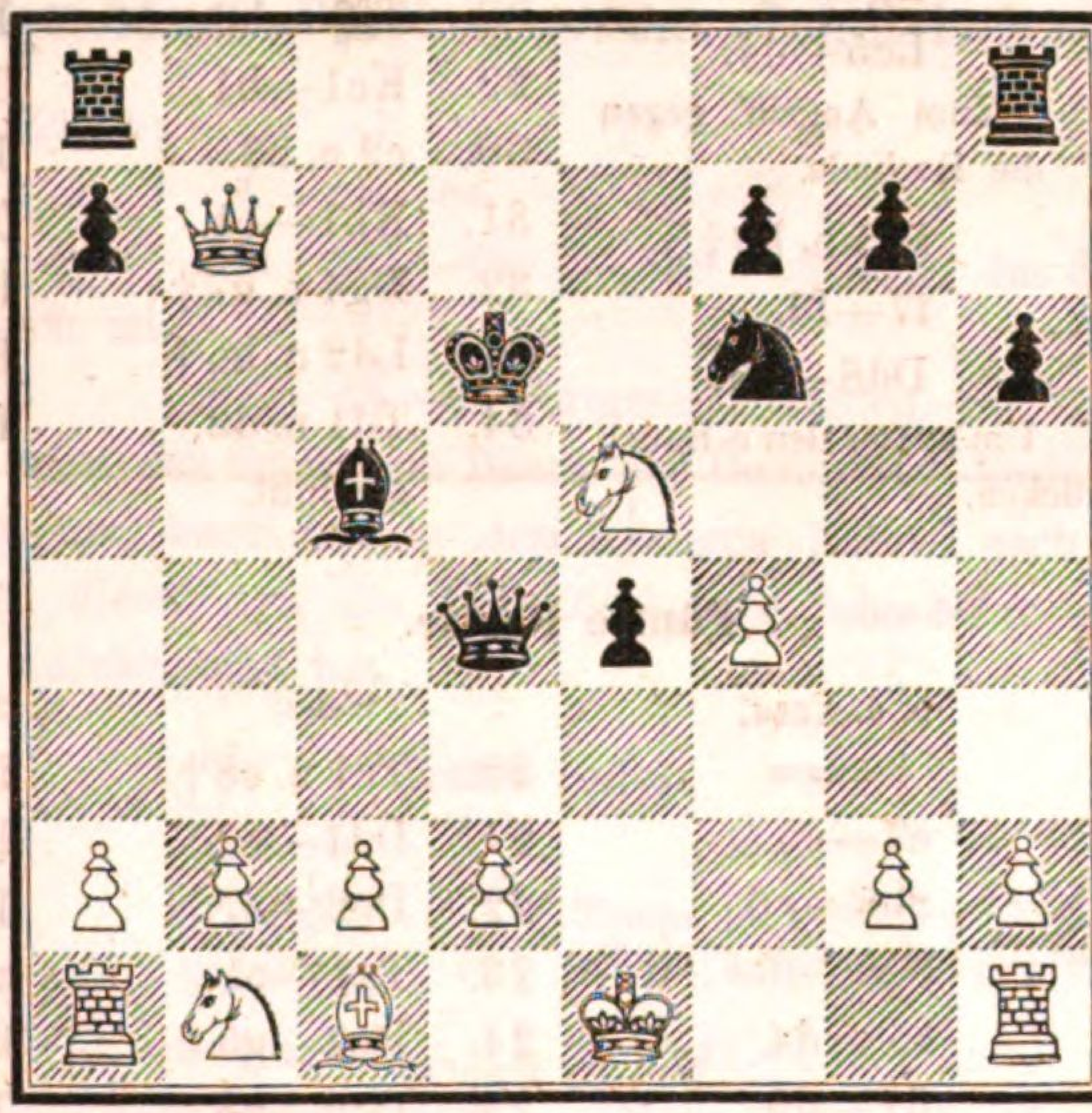
Auf Dc6—c7† ginge Ke7—f8 mit Vortheil.

15. Ke7—d6.

Das Vordringen des Königs auf die Mitte des Brettes ist in diesem Falle ganz correct.

16. f2—f4.

Weiss hat keinen andern Zug zur Rettung des Springers.



16. Dd4—f2†

Dieser Zug ist fehlerhaft. Statt dessen musste e4 n. f3 geschehen, worauf Weiss das Spiel verloren hätte, wie folgende Fortsetzung lehrt:

16. e4 n. f3.
17. Se5 n. f3. Dd4—f2†
18. Ke1—d1. Df2 n. g2.
19. Db7—a6† Kd6—c7.
20. Da6—f1. Le6—h3 und gewinnt.

17. Ke1—d1. Df2 n. f4.

Dieser Fehlzug entscheidet die Partie zu Gunsten des Weissen.

18. Db7—c6† Kd6 n. e5.
19. d2—d4† Lc5 n. d4.
20. Dc6—c7† und gewinnt.

Vierte Partie.

Anderssen. Weiss.	v. d. Lasa. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Sg8—f6.
4. Sf3—g5.	d7—d5.
5. e4 n. d5.	Sc6—a5.
6. Lc4—b5†	c7—c6.
7. d5 n. c6.	b7 n. c6.
8. Lb5—a4.	Lf8—d6.
9. d2—d3.	h7—h6.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Sg5—e4.	Sf6 n. e4.
11.	d3 n. e4.	Lc8—a6.

Durch diesen Zug bekommt Schwarz ein sehr vortheilhaftes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Sb1—c3.	Ta8—b8.
13.	La4—b3.	0—0.
14.	Lc1—d2.	Ld6—c5.
15.	Dd1—g4.	Kg8—h8.
16.	0—0—0.	Lc5—d4.

Zum Angriff gegen die Rochade.

	Weiss.	Schwarz.
17.	f2—f4.	Sa5 n. b3 †
18.	a2 n. b3.	f7—f6.
19.	f4—f5.	Dd8—b6.

Um später den c-Bauer zum Angriff vorzurücken.

	Weiss.	Schwarz.
20.	Sc3—a4.	Db6—b7.
21.	h2—h4.	c6—c5.
22.	Th1—h3.	c5—c4.
23.	Th3—g3.	La6—b5.
24.	Sa4—c3.	Lb5—c6.
25.	Sc3—e2.	Ld4—f2.
26.	Tg3—f3.	Lf2—c5.
27.	Se2—g3.	c4 n. b3.
28.	Tf3 n. b3.	Db7—a6.
29.	Kc1—b1.	Tb8 n. b3.
30.	c2 n. b3.	Da6—d3 †
31.	Kb1—c1.	Tf8—c8.
32.	Dg4 n. g7 †	Kh8 n. g7.
33.	Ld2 n. h6 †	Kg7 n. h6.
34.	Td1 n. d3.	Lc5—f2 und gewinnt.

Fünfte Partie.

	Bledow. Weiss.	v. d. Lasa. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
4.	d2—d4.	e5 n. d4.
5.	e4—e5.	d7—d5.
6.	Lc4—b5.	Sf6—e4.
7.	Sf3 n. d4.	Lc8—d7.
8.	Lb5 n. c6.	b7 n. c6.
9.	0—0.	Lf8—e7.
10.	c2—c4.	0—0.
11.	Sb1—c3.	Se4 n. c3.
12.	b2 n. c3.	Le7—c5.
13.	Lc1—e3.	f7—f6.

Um dem Thurm die Linie zu öffnen.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Sd4 n. e6.	Ld7 n. c6.
15.	Le3 n. c5.	Tf8—e8.
16.	e5 n. f6.	Dd8 n. f6.
17.	c4 n. d5.	Lc6—b5.
18.	Lc5—d4.	Df6—f5.
19.	Tf1—e1.	Df5 n. d5.
20.	Te1 n. e8 †	Lb5 n. e8.
21.	Dd1—e2.	Le8—c6.
22.	De2—e7.	Dd5—f7.
23.	Ta1—e1.	a7—a6.
24.	De7—g5.	h7—h6.
25.	Dg5—g3.	Ta8—e8.
26.	Te1 n. e8 †	Lc6 n. e8.
27.	h2—h4.	Le8—b5.
28.	h4—h5.	Kg8—h7.
29.	f2—f4.	Lb5—e2.
30.	Ld4—e5.	Le2 n. h5.
31.	Dg3—d3 †	Df7—g6.
32.	f4—f5.	Dg6—b6 †
33.	Kg1—h2.	Db6—b5.
34.	Dd3—g3.	Db5—d7.
35.	Dg3—f4.	Lh5—f7.
36.	a2—a4.	Dd7—d1.
37.	Le5 n. c7.	Dd1—h5 †
38.	Kh2—g3.	Lf7—e8.
39.	Df4—e4.	Le8—d7.
40.	f5—f6 †	Ld7—f5.
41.	De4—e7.	Dh5—g6 †

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
42. Kg3—f3.	Dg6 n. f6.	49. Lc7—f4.	Kf7—e6.
43. De7 n. f6.	g7 n. f6.	50. Lf4 n. h6.	Ke6—d5.
44. Kf3—f4.	Kh7—g6.	51. Ke3—d2.	Lf5—d7.
45. g2—g4.	Lf5—c2.	52. Lh6—e3.	Ld7—b5
46. a4—a5.	Kg6—f7.	und das Spiel wurde als unentschieden abgebrochen.	
47. Kf4—e3.	f6—f5.		
48. g4 n. f5.	Lc2 n. f5.		

Das Damenbauer-Spiel oder das Schottische Gambit.

Nach den Zügen:

1. e2—e4. e7—e5.
2. Sg1—f3. Sb8—c6 kann das Spiel ausser mit

3. Lf1—c4, auch mit

3. **d2—d4** fortgesetzt werden.

Dies Spiel wird das Spiel vom Bauer der Dame oder auch das Schottische Gambit genannt, und zwar hat es den letzteren Namen nach einigen Correspondenz-Partien dieser Art, die der Edinburger Schachclub gegen den Londoner siegreich durchgeführt hat.

Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. **d2—d4.**	**Sc6 n. d4.**

Dieser Bauer kann auch von dem Bauern e5 genommen werden, eine Spielart, die ebenso sicher ist und zu sehr lebhaften Combinationen führt. Siehe 6. Spiel.

4. Sf3 n. d4.

Weiss konnte auch den Bauer e5 mit dem Springer nehmen. (4. Spiel.)

Weiss.	Schwarz.
4.	e5 n. d4.
5. Dd1 n. d4.	Sg8—e7.

Um mit Se7—c6 ein Tempo zu gewinnen. Ueber 5) Dd8—f6 u. 5) d7—d6, siehe 2. und 3. Spiel.

6. Lf1—c4.

Wenn Weiss Lc1—g5 zöge, so antwortet Schwarz Se7—c6 und hat ein gutes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
6.	Se7—c6.
7. Dd4—d5.	Dd8—f6.

Am besten, denn Dd8—e7 würde den Läufer f8 beschränken.

Weiss.	Schwarz.
8. 0—0.	Lf8—e7.

Weiss hat ein etwas freieres Spiel.

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. d2—d4.	Sc6 n. d4.
4. Sf3 n. d4.	e5 n. d4.
5. Dd1 n. d4.	**Dd8—f6.**
6. e4—e5.	Df6—g6.
7. Sb1—c3.	Dg6—b6.

Am besten. Schwarz entwickelt im nächsten Zuge seinen Königsläufer und die Spiele stehen ungefähr gleich.

Weiss.	Schwarz.
Fehlerhaft wäre es, wenn Schwarz im letzten Zuge den Bauer c2 genommen hätte:	
7.	Dg6 n. c2.
8. Lf1—d3.	Lf8—c5.
9. Dd4 n. c5.	Dc2 n. d3.
10. Sc3—d5.	Dd3—e4 †
11. Lc1—e3.	De4 n. g2.
12. Sb5 n. c7 †	Ke8—d8.
13. Dc5—f8 †	Kd8 n. c7.
14. Tf1—c1 † und Weiss gewinnt.	

Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. d2—d4.	Sc6 n. d4.
4. Sf3 n. d4.	e5 n. d4.
5. Dd1 n. d4.	**d7—d6.**
6. Lf1—d3.	Sg8—f6.
7. 0—0.	Lf8—e7.
8. f2—f4.	0—0.
9. h2—h3.	c7—c6.
10. Dd4—f2.	Sf6—e8.
	Um mit f7—f5 sich ein freieres Spiel zu verschaffen.
11. g2—g4.	d6—d5.
12. e4 n. d5.	c6 n. d5.
13. f4—f5.	b7—b6.
14. Lc1—e3.	Lc8—b7.
15. Sb1—c3 und Weiss hat das bessere Spiel.	

Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. d2—d4.	Sc6 n. d4.
4. **Sf3 n. e5.**	Sd4—e6.
Schlecht wäre:	
4.	Lf8—c5 wegen
5. Lf1—c4.	

(Fehlerhaft wäre 5) Se5 n. f7, in der Absicht, etwa auf 5) Ke8 n. f7, 6) Dd1—h5 † zu geben. Schwarz würde im 5. Zuge den Springer nicht mit dem Könige nehmen, sondern mit der Dame nach h4 gehen.)

5.	Sd4—e6.
6. Lc4 n. e6.	f7 n. e6.

(Schwarz darf nicht mit dem Bauern d7 nehmen, weil Weiss sonst die Damen tauschen und mit Se5—f7† den Thurm h8 gewinnen würde.)

7. Dd1—h5 †	g7—g6.
8. Se5 n. g6.	Sg8—f6.
9. Dh5 n. c5 und Weiss hat einen Bauer mehr und das bessere Spiel.	
5. Lf1—c4.	Sg8—f6.
Zöge Schwarz:	
5.	d7—d6 so antwortet Weiss:
6. Lc4—b5 †	c7—c6.
7. Se5 n. c6.	b7 n. c6.
8. Lb5 n. c6 †	Lc8—d7.
9. Lc6 n. a8.	Dd8 n. a8 u. die

Spiele sind ungefähr gleich. Schwarz könnte jedoch auch 5) c7—c6 ziehen, siehe das folgende Spiel.

6. 0—0.	Lf8—c5.
	Geschieht statt dessen
6) Sf6 n. e4, so folgt:	
6.	Sf6 n. e4.
7. Se5 n. f7.	Ke8 n. f7.
8. Lc4 n. e6 †	Kf7 n. e6.
9. Dd1—g4 † und Weiss gewinnt bei vorzüglicher Stellung den Springer zurück.	
7. Sb1—c3.	0—0 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. d2—d4.	Sc6 n. d4.
4. Sf3 n. e5.	Sd4—e6.

Weiss.	Schwarz.
5. Lf1—c4.	**c7—c6.**
6. Lc4 n. e6.	

Einen sehr energischen Angriff giebt auch folgendes Spiel: (Siehe Partie Cochrane Walker.)

6. Se5 n. f7.	Ke8 n. f7.
7. Lc4 n. e6†	Kf7 n. e6.

9. 0—0. Weiss hat zwar eine Figur weniger, der feindliche König befindet sich jedoch mitten auf dem Brette und das weisse Spiel ist auf das Beste entwickelt.

Weiss.	Schwarz.
6.	Dd8—a5†

Schwarz darf den Läufer nicht nehmen.

7. Sb1—c3.	Da5 n. e5.
8. Le6—b3.	Lf8—c5.

9. 0—0. Die Spiele stehen gleich.

Sechstes Spiel.

Schwarz.	Weiss.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. d2—d4.	**e5 n. d4.**

Weiss kann jetzt auf zwei Arten das Spiel fortsetzen, indem entweder sofort der Springer f3 den Bauer d4 nimmt (21. 22. und 23. Spiel) oder aber, indem der Bauer vorläufig noch nicht genommen, vielmehr mit 4) Lf1—c4 eine Reihe starker Angriffszüge unter Preisgabe des Bauern d4 eingeleitet wird. Die letztere Art des Spiels ist die lebhaftere und soll zuerst erörtert werden.

4. Lf1—c4.	Lf8—c5.

Die Ansichten sind darüber verschieden, ob Schwarz statt dieses Zuges nicht besser mit Lf8—b4† giebt, um den gewonnenen Bauer zu behaupten. Siehe 13. bis 20. Spiel. Die Züge 4) d7—d6, (10. Spiel), Sg8—f6 (11. Spiel), und Dd8—f6 (12. Spiel) werden ebenfalls geprüft werden.

5. c2—c3.

Weiss giebt diesen Bauer, um, wenn er genommen würde, wie folgt, zu spielen:

5.	d4 n. c3.
6. Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7.
7. Dd1—d5†	Kf7—e8.
8. Dd5—h5†	g7—g6.

9. Dh5 n. c5 und Weiss hat das bessere Spiel.

Weiss könnte übrigens auch mit 5) Sf3—g5 den Angriff fortsetzen, siehe 8. Spiel oder mit 0—0. Letzter Zug ist jedoch für Weiss nicht vortheilhaft, siehe 9. Spiel.

Schwarz.	Weiss.
5.	d4—d3.

Ein guter Zug, man bemerke jedoch, dass 5) Sg8—f6 die Stellung des Giuoco piano herbeiführen würde, deren als besonders vortheilhaft für den Nachziehenden Erwähnung geschehen ist. (Siehe Giuoco piano 1. Spiel 6. Zug des Schwarzen.)

6. b2—b4.	Lc5—b6.
7. Dd1—b3.	

Die Fortsetzung b4—b5 behandelt das 7. Spiel.

7.	Dd8—f6.

Auch Dd8—e7 gewährt eine sichere Vertheidigung.

8. 0—0.	d7—d6.
9. Lc4 n. d3.	Lc8—e6.
10. Db3—c2.	

Wenn statt dieses Zuges 10) c3—c4 geschieht, so antwortet Schwarz Sc6—d4 und bekommt ein gutes Spiel.

10.	Sg8—e7.

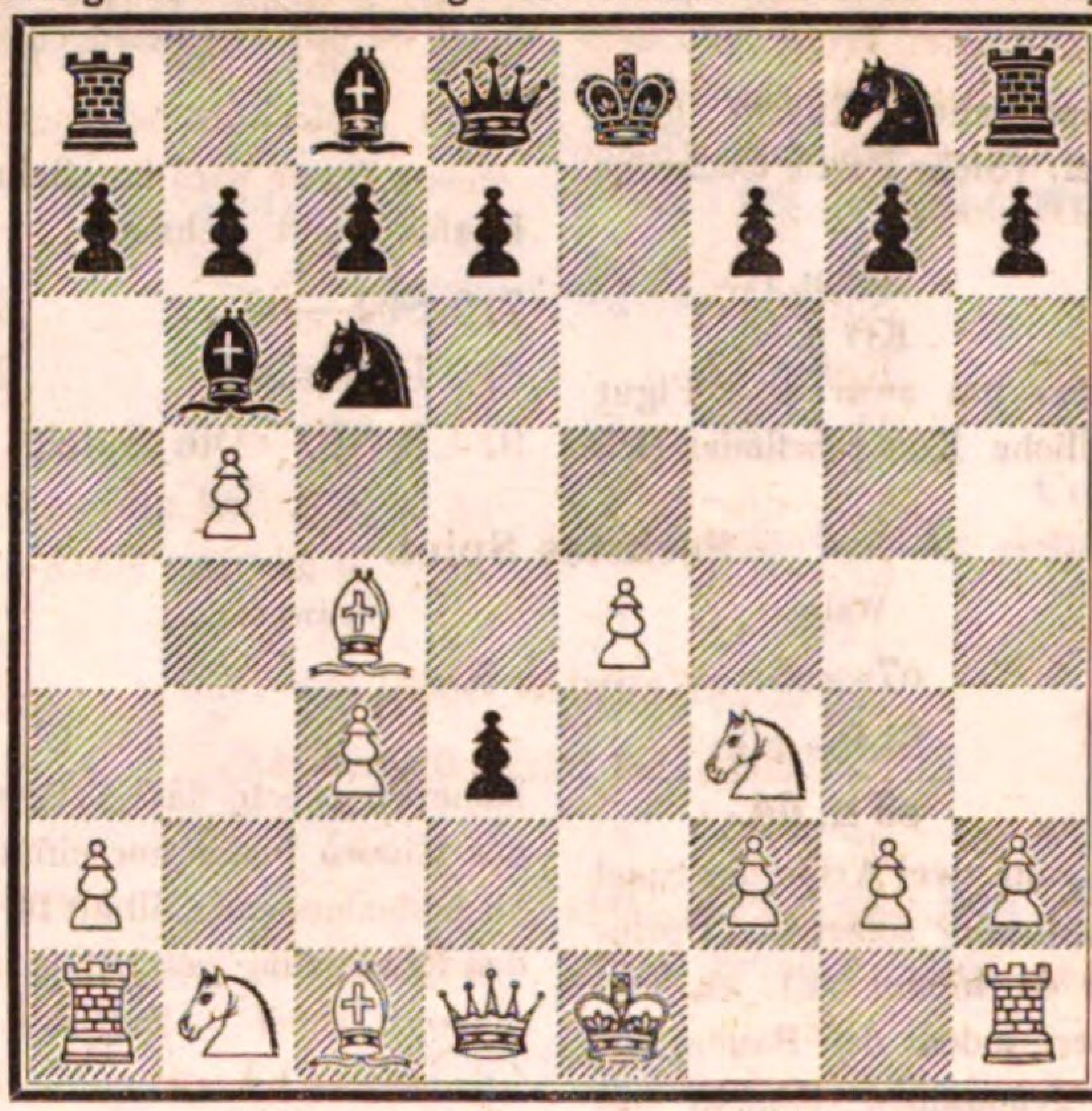
Hier würde vielleicht h7—h6 ein etwas gesicherteres Spiel geben.

11. Lc1—g5.	Df6—g6.
12. b4—b5.	Sc6—e5.
13. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
14. Lg5 n. e7.	Ke8 n. e7.
15. Kg1—h1.	Ta8—d8.
16. f2—f4.	e5 n. f4.

17. Tf1 n. f4 und Weiss hat wohl eine etwas bessere Stellung.

Siebentes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im sechsten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
7. **b4—b5.**	Sc6—a5.

Am besten. Auf 7) Sc6—e7 gewinnt Weiss mit Dd1—b3. Auf 7) Dd8—e7 gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

7. Dd8—e7.
8. 0—0.

(Geschieht b5 n. c6, so gewinnt De7 n. e4† und c4.)

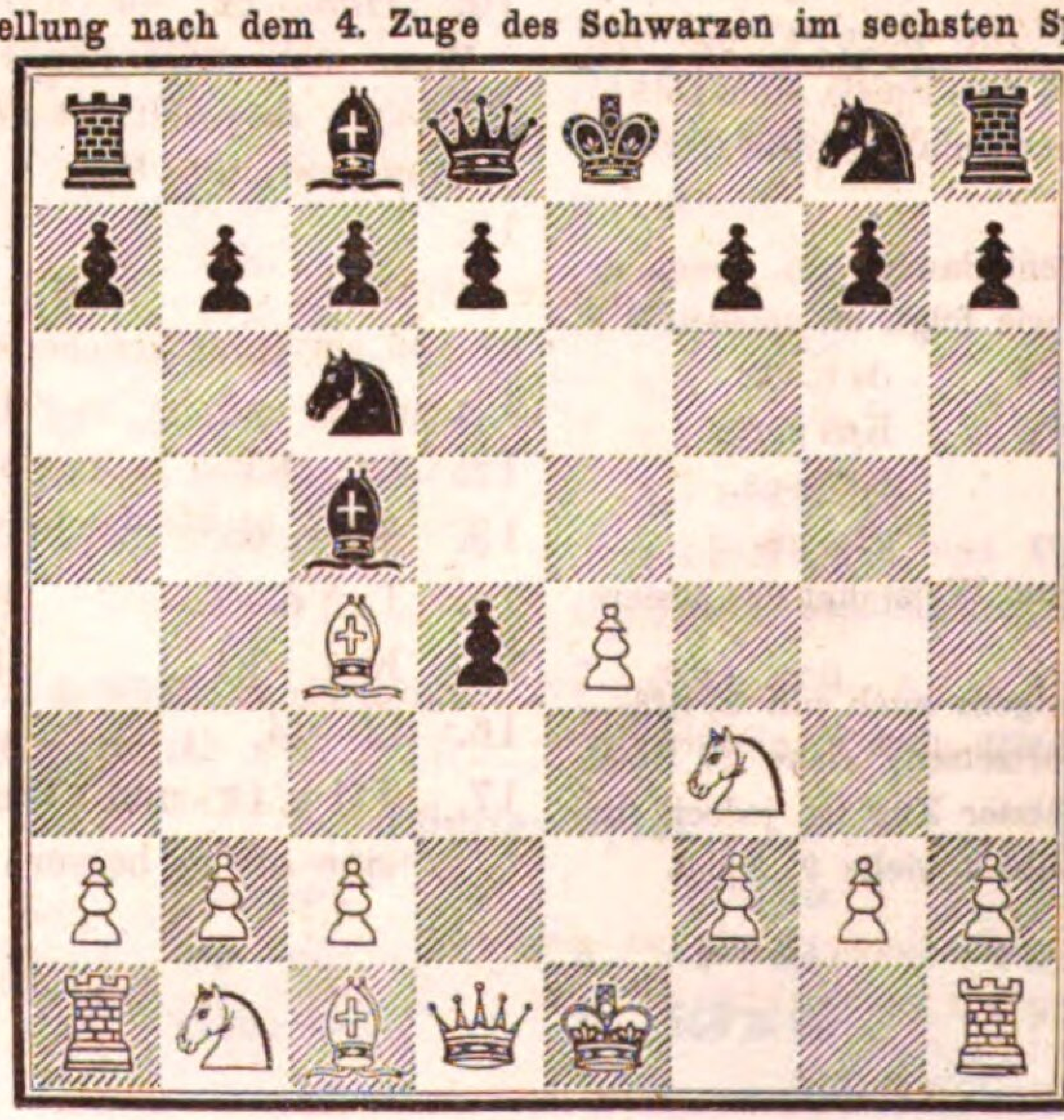
8. Sc6—e5.

Weiss.	Schwarz.
9. Sf3 n. e5	De7 n. e5.
10. Dd1—b3.	De5—h5.
11. e4—e5 u. Weiss hat ein sehr gutes Spiel.	
8. Lc4 n. d3.	d7—d5.
9. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.
10. 0—0.	Lc8—e6.

Schwarz rochirt später nach der langen Seite und hat ein gutes Spiel.

Achtes Spiel.

Stellung nach dem 4. Zuge des Schwarzen im sechsten Spiel.



	Weiss.	Schwarz.
5.	**Sf3—g5.**	Sg8—h6.

Auf Sc6—e5 antwortet Weiss mit denselben Zügen, wie in diesem Spiele und bekommt eine noch bessere Stellung. (Siehe Partie Cochrane Deschapelles.)

	Weiss.	Schwarz.
6.	Sg5 n. f7.	Sh6 n. f7.
7.	Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7.
8.	Dd1—h5†	g7—g6.
9.	Dh5 n. c5.	d7—d6.
10.	Dc5—b5.	a7—a6.
11.	Db5—d3.	

Wenn Weiss 11) Db5—b3† zieht, so folgt:

11. Db5—b3† Lc8—e6, nimmt jetzt
12. Db3—b7, so folgt Dd8—d7 und die weisse Dame wird im nächsten Zuge erobert.

	Weiss.	Schwarz.
11.		Kf7—g7.
12.	0—0.	d6—d5.
13.	e4 n. d5.	Dd8 n. d5.
14.	Sb1—c3.	Dd5—f5.
15.	Sc3—e4 und es fragt sich, welches Spiel das stärkere ist.	

Neuntes Spiel.

Siehe das letzte Diagramm.

5. **0—0.** d7—d6.

Schwächer wäre Dd8—f6. Es geschieht dann:

5.		Dd8—f6.
6.	c2—c3.	d7—d6.
7.	b2—b4.	Lc5—b6.
8.	Lc1—b2.	Sc6—e5.
9.	Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
10.	c3 n. d4.	Lb6 n. d4.
11.	Lb2 n. d4.	e5 n. d4.
12.	e4—e5.	Df6—b6.
13.	a2—a4.	Sg8—e7.
14.	a4—a5.	Db6 n. b4.
15.	Dd1 n. d4.	Se7—c6 u. Schwarz hat das bessere Spiel.

6. c2—c3. d4 n. c3.

Auch d4—d3 ist nicht fehlerhaft.

7. Sb1 n. c3. Sg8—e7.

Zöge Schwarz Lc8—e6, so geschieht:

7.		Lc8—e6.
8.	Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
9.	Sf3—g5.	Dd8—d7.

Besser als Dd8—c8.

10.	Dd1—b3.	Ke8—e7. oder auch Sc6—d8.
11.	Db3 n. b7.	Sg8—f6 u. Schwarz hat ein gutes Spiel.

8. Sf3—g5. Sc6—e5.

Schwarz steht mindestens so gut wie Weiss und hat einen Bauer mehr. Man sieht aus diesen beiden Spielen, dass 5) 0—0 eine für Weiss nicht günstige Fortsetzung des Angriffs ist.

Zehntes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Lf1—c4.	**d7—d6.**

Auch dieser Zug gewährt dem Nachziehenden eine sichere Vertheidigung.

5. c2—c3.

Wenn Weiss statt diesen Bauer zu ziehen, rochiren würde, so zieht Schwarz Lc8—g4 und ist im Stande den Bauer zu halten. Weiss kann auch vortheilhaft das Spiel mit 5) Sf3 n. d4. fortsetzen.

5. d4 n. c3.

Wenn Schwarz statt dieses Zuges Sc6—e5 zieht, so antwortet Weiss c3 n. d4, um, wenn Se5 den Lc4 nimmt, mit Dd1—a4† die Figur zurückzugewinnen.

6. Sb1 n. c3 und Weiss hat eine etwas bessere Stellung.

Eilftes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Lf1—c4.	**Sg8—f6.**
5.	Sf3 n. d4 oder a.	Sf6 n. e4.
6.	Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7.
7.	Dd1—h5 †	g7—g6.
8.	Dh5—d5 †	Kf7—g7.
9.	Sd4 n. c6.	b7 n. c6.
10.	Dd5 n. e4.	Dd8—e8.
11.	De4 n. e8.	Lf8—b4 †
12.	c2—c3.	Th8 n. e8 †
13.	Ke1—d1.	Lb4—c5 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

a.

	Weiss.	Schwarz.
5.	e4—e5.	d7—d5.

Am besten.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Lc4—b5.	Sf6—e4.
7.	Sf3 n. d4.	Lc8—d7.
8.	Lb5 n. c6.	b7 n. c6.
9.	0—0.	Lf8—c5 und

die Spiele sind ungefähr gleich.

Zwölftes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Lf1—c4.	**Dd8—f6.**

Der Plan dieses Zuges, den Bauer d4 auf diese Art zu halten, ist undurchführbar; jedoch gewährt der Zug eine sichere Vertheidigung.

	Weiss.	Schwarz.
5.	0—0.	d7—d6.

Wenn Schwarz Lf8—c5 zieht, so antwortet Weiss e4—e5 und wenn dann die Dame nach g6 oder f5 zieht, so setzt Weiss das Spiel mit Tf1—e1 fort, um im nächsten Zuge mit Sf3—h4 die feindliche Dame zu erobern.

	Weiss.	Schwarz.
6.	c2—c3.	d4—d3.

Es wäre schlecht mit d4—c3 zu nehmen, weil alsdann Sb1 Gelegenheit hätte, sich zu entwickeln und sehr vortheilhaft in das Spiel einzugreifen. Ebenfalls nicht vortheilhaft wäre:

	Weiss.	Schwarz.
6.		Lc8—g4.
7.	Dd1—b3.	0—0—0.
8.	Lc1—g5.	Sc6—a5.
9.	Db3—b5.	Df6—g6.
10.	Sf3—h4 und gewinnt.	

	Weiss.	Schwarz.
7.	Dd1 n. d3.	Df6—g6.
8.	Lc1—f4.	Lf8—e7.
9.	Sb1—a3.	Sg8—h6 und

die Spiele stehen gleich, obwohl Schwarz eine etwas gedrücktere Stellung hat.

Dreizehntes Spiel.

In den letzten Spielen sind diejenigen Züge des Schwarzen erörtert worden, mit denen er, nachdem Weiss mit dem Zuge 4) Lf1—c4, den Bauer d4 sofort wegzunehmen, verzichtet hat, diesen entweder durch Figuren zu decken, oder auch von der Erhaltung dieses Bauers absehend, seine Stellung durch Entwickelungszüge zu verbessern sucht. In den folgenden Spielen wird der Zug 4) Lf8—b4 † behandelt. Schwarz beabsichtigt damit, den gewonnenen d-Bauer gegen den feindlichen c-Bauer abzutauschen und auf diese Art das Uebergewicht eines Bauers sich zu erhalten.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.
4. Lf1—c4.	**Lf8—b4†**
5. c2—c3.	d4 n. c3.
6. 0—0.	

Am besten. Es kann jedoch auch mit b2 n. c3 ein lebhafter Angriff erzielt werden. Siehe 19. Spiel.

6. c3—c2

Es ist für Schwarz vortheilhafter die Dame zu zwingen, c2 zu nehmen, als diesen Bauer in einer Art zu verlieren, die Weiss zu einer günstigen Entwickelung seiner Steine Gelegenheit giebt. Ueber c3 n. b2 siehe 14. Spiel. Es könnte jetzt auch d7—d6 oder Dd8—f6 geschehen. Im ersteren Falle nimmt das Spiel folgenden Verlauf:

6.	d7—d6.
7. a2—a3.	Lb4—a5.
8. b2—b4.	La5—b6.
9. Dd1—b3.	Dd8—f6.
10. Sb1 n. c3.	

Es kann auch hier Lc1—g5 und dann Sb1 n. c3 geschehen.

10.	Lc8—e6.
11. Sc3—d5.	Le6 n. d5.

Schwarz kann den feindlichen Damen-Thurm nicht nehmen, weil seine Dame durch Lc1—b2 verloren ginge.

12. e4 n. d5.

[Auf 12) Lc4 n. d5 folgt Sg8—e7; 13) Lc1—g5; Df6—g6; 14) Lg5 n. e7, Ke8 n. e7, um den Bauer b7 nicht zu verlieren; 15) a3—a4, a7—a5; 16) b4—b5, Sc6—d8; 17) Tf1—e1 und Weiss hat eine sehr gute Stellung.]

Weiss.	Schwarz.
12.	Sc6—e5.
13. Lc4—b5†	c7—c6.
14. d5 n. c6.	b7 n. c6.
15. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
16. Lc1—g5.	

Weiss beabsichtigt, wenn dieser Läufer genommen wird, mit Lb5 n. c6† den schwarzen Thurm zu erobern.

16.	Df6—d6.
17. Db3—f3.	Ta8—c8.
18. Ta1—c1.	Sg8—e7.
19. Lg5 n. e7.	Ke8 n. e7.
20. Lb5 n. c6.	Th8—d8 u. die

Spiele sind etwa gleich.

Geschieht:

6. Dd8—f6,

so folgt:

7. e4—e5.	Df6—g6.
8. b2 n. c3.	Lb4—a5.
9. Dd1—e2.	

Weiss droht mit Sf3—h4 die Dame zu erobern.

9.	Sc6—d8.
10. Sf3—h4.	Dg6—c6 u. Weiss

hat ein sehr gutes Spiel.

7. Dd1 n. c2.	d7—d6.
8. a2—a3.	Lb4—c5.
9. b2—b4.	Lc5—b6 und

die Spiele stehen ungefähr gleich.

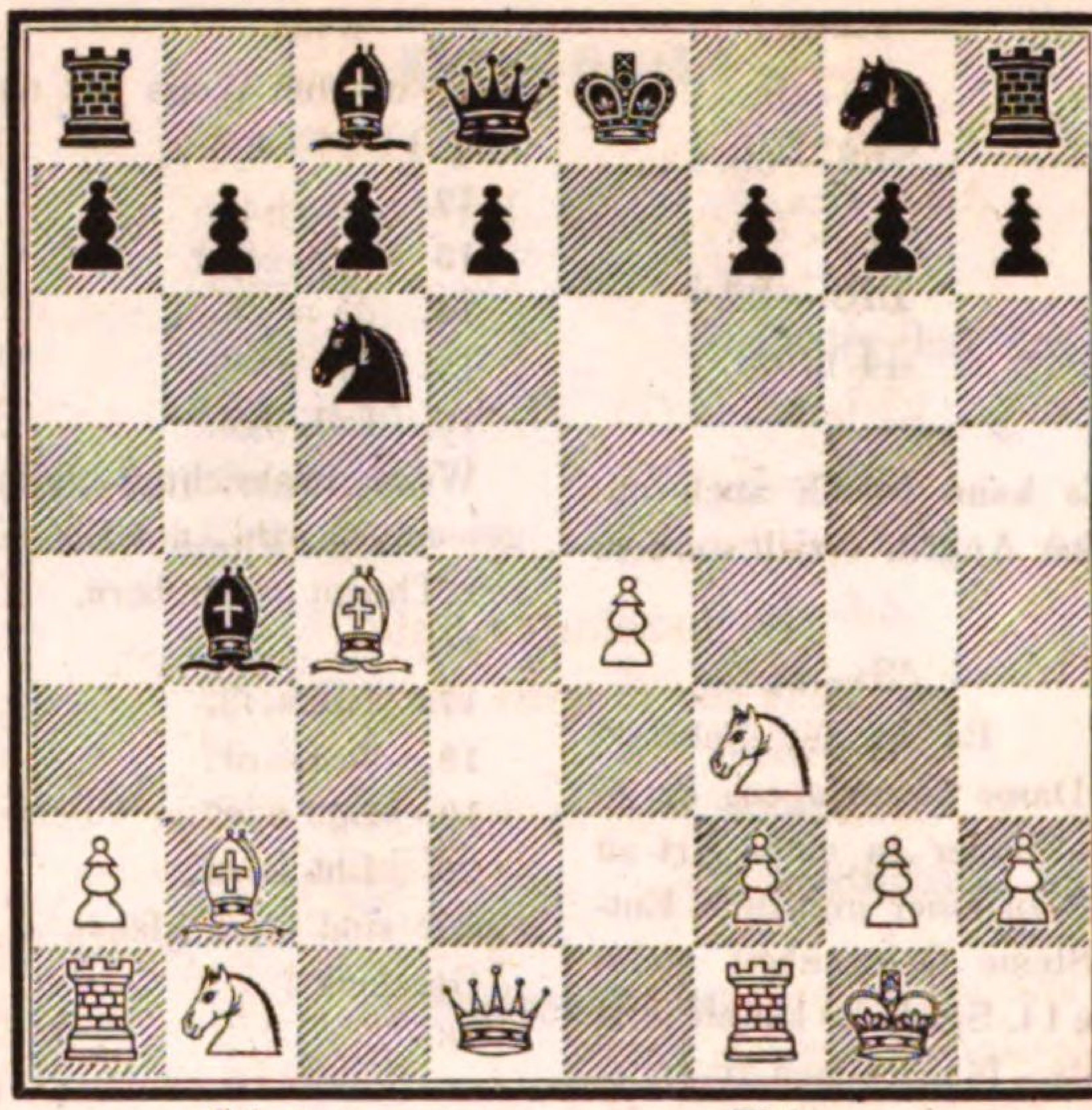
Wenn Schwarz 9) Lc5—d4 zieht, so nimmt den Läufer der weisse Springer, und auf Sc6 n. d4 antwortet Weiss vortheilhaft Dc2—c3. Zieht er 9) Sc6—d4, so nimmt der Springer den Springer, um später mit Lc4 n. f7 und Dc2—c4† ein gutes Spiel zu bekommen.

Vierzehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.
4. Lf1—c4.	Lf8—b4†
5. c2—c3.	d4 n. c3.
6. 0—0.	**c3 n. b2.**

Mit diesem Zuge gewinnt Schwarz einen zweiten Bauer. Hierdurch entwickelt jedoch Weiss seinen Damenläufer auf das Vortheilhafteste, und das weisse Spiel hat nun eine so grosse Stärke des Angriffs, dass es Schwarz schwer fallen wird, eine genügende Vertheidigung zu finden. Man pflegt diese Vertheidigung die ganz kompromittirte Partie zu nennen.

7. Lc1 n. b2.



Weiss. Schwarz. Weiss. Schwarz.

Mit diesem Zuge des Weissen wird der Bauer g7 angegriffen und Schwarz kann ihn auf vier verschiedene Arten vertheidigen mit: 7) Lb4—f8 oder Ke8—f8 (16. Spiel) oder f7—f6 (17. Spiel) oder endlich Sg8—f6 (18. Spiel).

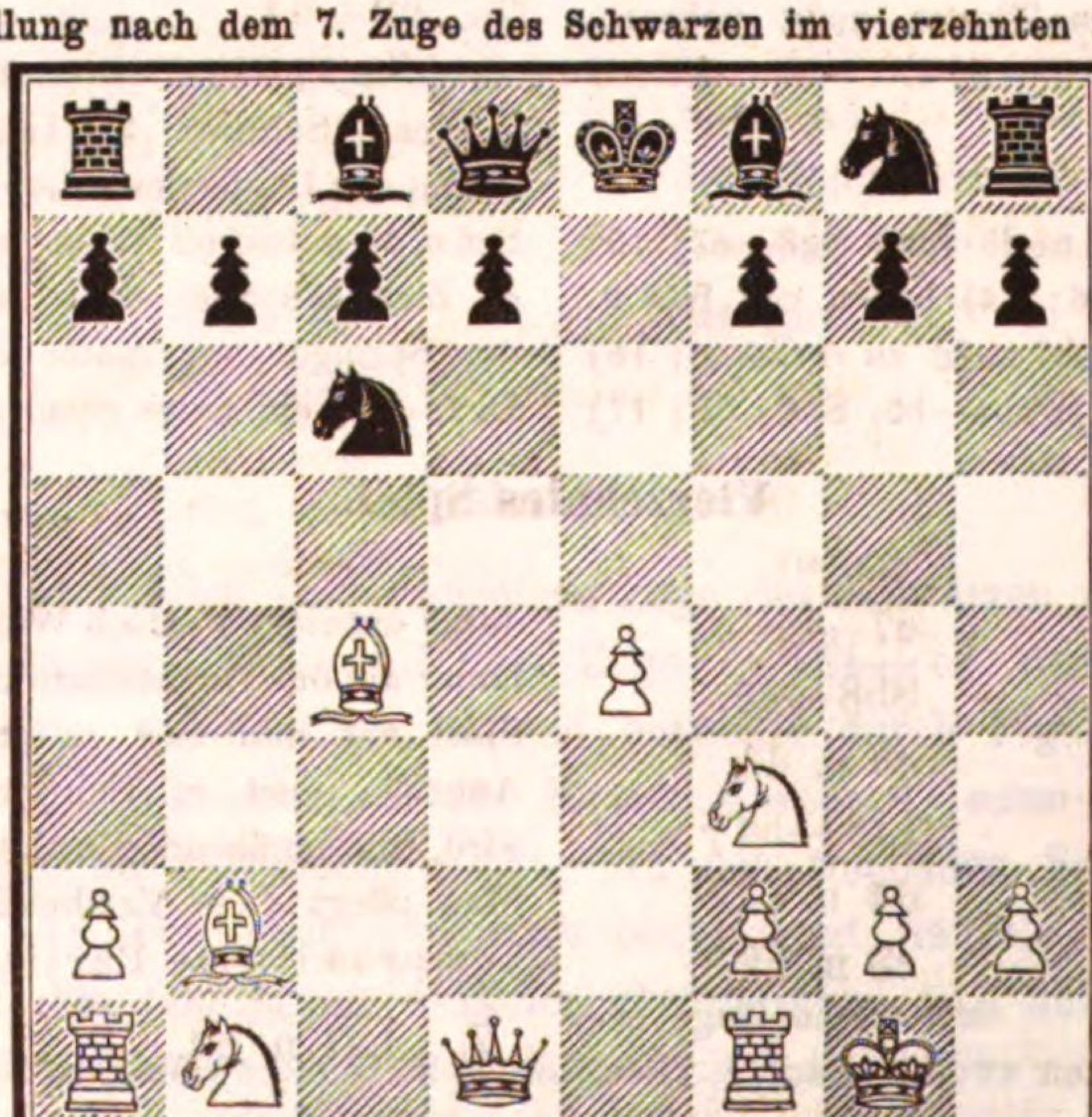
7. Lb4—f8.
8. Sb1—c3.

Der Angriff lässt sich mit 8) Dd1—d5 fortsetzen; es ist jedoch vortheilhafter, die Dame erst im entscheidenden Augenblicke in die Mitte des Gefechts zu führen. Auch e4—e5 ist sehr stark, siehe 15. Spiel.

8. Sg8—h6.
9. e4—e5. Lf8—e7.
10. Sc3—e4. 0—0.
11. Dd1—d2. d7—d6.
12. Se4—f6 † und Weiss hat ein ausgezeichnetes Spiel.

Fünfzehntes Spiel.

Stellung nach dem 7. Zuge des Schwarzen im vierzehnten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
8. e4—e5.	Lf8—e7.
	Am besten.
9. Dd1—d5.	Sg8—h6.
10. Lb2—c1.	0—0.
11. Lc1 n. h6.	g7 n. h6.
12. Dd5—e4.	Kg8—g7.
13. Lc4—d3.	Tf8—h8.
14. De4—g4 †	Le7—g5.
15. h2—h4.	d7—d6.
16. Dg4—g3.	Sc6 n. e5.
17. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
18. h4 n. g5.	Dd8 n. g5 und

Schwarz hat drei Bauern gegen eine Figur.

Sechszehntes Spiel.

Siehe das vorletzte Diagramm.

Weiss.	Schwarz.
7.	**Ke8—f8.**
8. e4—e5.	Dd8—e7.
9. a2—a3.	

Dieser Zug, so unscheinbar er aussieht, ist vielleicht der stärkste, der auf dem ganzen Brette gemacht werden kann, denn er zwingt den Läufer, entweder nach c5 zu gehen und der Entwickelung des Springers b1 nach d2 oder c3 nicht mehr hinderlich zu sein oder auf a5 dem eigenen Springer dieses sehr wichtige Feld vorläufig unzugänglich zu machen.

Weiss.	Schwarz.
9.	Lb4—c5.
10. Sb1—c3.	d7—d6.
11. Sc3—d5.	De7—d7.
12. Tf1—e1.	d6 n. e5.
13. Lb2 n. e5.	Sc6 n. e5.
14. Sf3 n. e5 und gewinnt.	

Siebenzehntes Spiel.

Siehe das vorletzte Diagramm.

Weiss.	Schwarz.
7.	**f7—f6.**
8. Dd1—b3.	Sg8—h6.
9. e4—e5.	

Weiss kann auch 8) Sf3—g5 ziehen und hat ebenfalls einen sehr starken Angriff.

Weiss.	Schwarz.
9.	Lb4—e7. Am besten.
10. e5 n. f6.	Le7 n. f6.
11. Tf1—e1 †.	Ke8—f8.
12. Sb1—c3.	d7—d6.
13. Sc3—d5.	Lf6 n. b2.
14. Db3 n. b2 und hat ein vorzügliches Spiel.	

Achtzehntes Spiel.

Siehe das vorletzte Diagramm.

Weiss.	Schwarz.
7.	**Sg8—f6.**
8. Sf3—g5.	0—0.
9. e4—e5.	d7—d5.
10. e5 n. f6.	d5 n. c4.
11. Dd1—h5.	h7—h6.
12. Sg5—e4.	c4—c3.
13. Sb1 n. c3.	

Weiss muss gewinnen.

Auch die Vertheidigungen 9) Sf6—e8, Sf6—g4, o. h7—h6, hätten zu keinem besseren Resultate geführt, dagegen ist folgende Fortsetzung noch zu erwähnen:

Weiss.	Schwarz.
9.	Sc6 n. e5.
10. Lb2 n. e5.	d7—d5.
11. Lc4—d3.	Sf6—g4.
12. Sg5—f3.	Sg4 n. e5.
13. Sf3 n. e5.	Dd8—f6.
14. f2—f4.	Lb4—c5.
15. Kg1—h1.	g7—g6.

16. Ld3—c2 und Schwarz hat drei Bauern für eine Figur, Weiss jedoch die bessere Stellung.

Neunzehntes Spiel.

Die Spiele 13 bis 18 setzen für Weiss im 6. Zuge die Rochade voraus. Es kann jedoch auch ein guter Angriff mit 6) b2 n. c3 unternommen werden.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Lf1—c4.	Lf8—b4†
5.	c2—c3.	d4 n. c3.
6.	**b2 n. c3.**	Lb4—a5.
7.	e4—e5.	

Eine gute Fortsetzung des Angriffs ist hier auch 0—0. Siehe 20. Spiel.

7.		d7—d5 oder:
7.		Sg8—e7.
8.	Lc1—a3.	0—0.
9.	0—0.	Kg8—h8.
10.	Tf1—e1.	

Schwarz hat zwar einen Bauer weniger, aber eine sehr gute Stellung.

8. Dd1 n. d5.

Hier kann auch geschehen.

8.	Lc4 n. d5.	Sg8—e7.
9.	Ld5 n. c6†	Se7 n. c6.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Dd1 n. d8†	Sc6 n. d8 und

die Spiele sind gleich.

oder

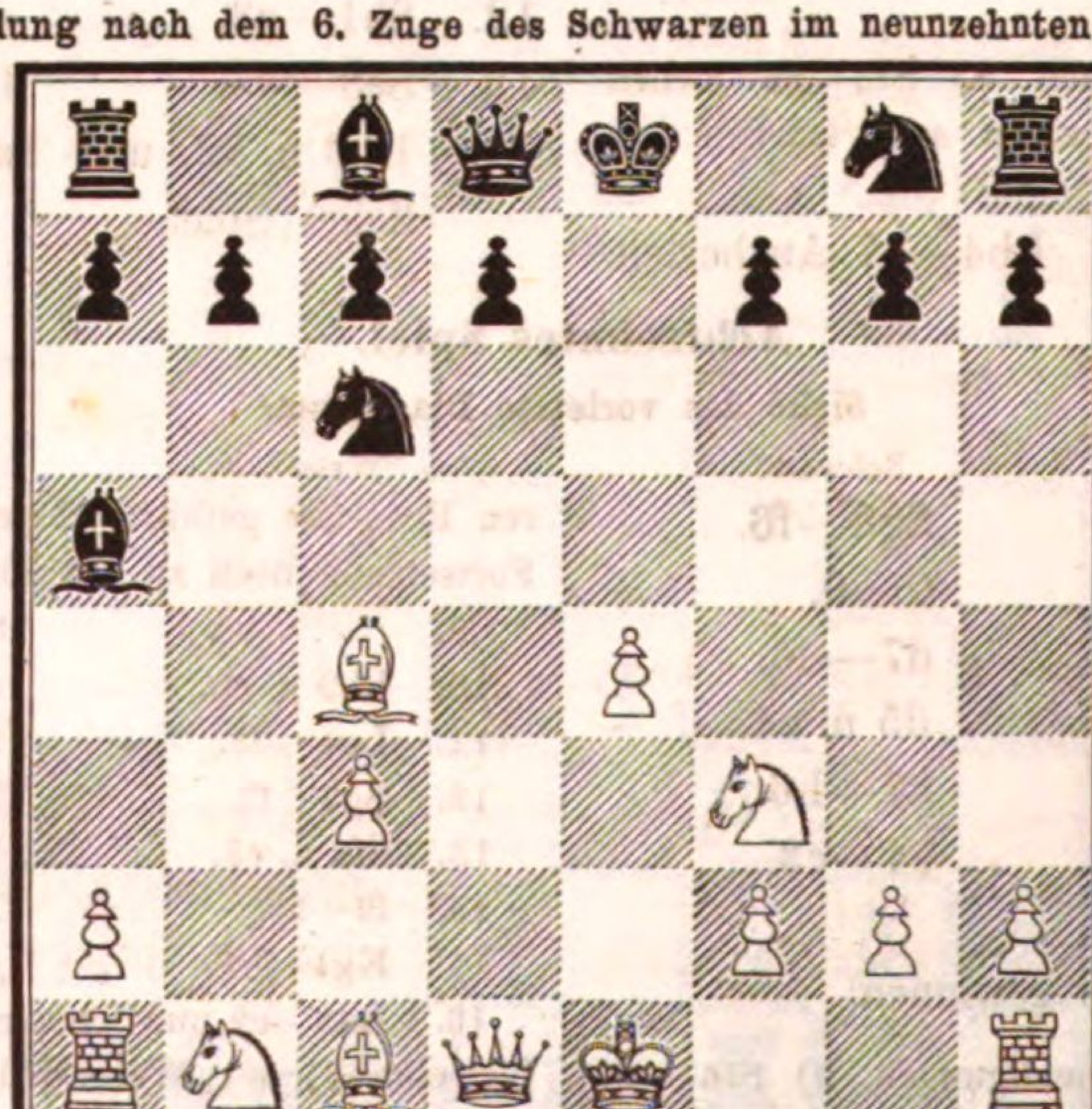
8.	e5 n. d6.	Dd8 n. d6.
9.	Dd1—b3,	Lc8—e6.
10.	0—0.	Sg8—e7.
11.	Lc1—a3.	Le6 n. c4.
12.	Db3 n. c4.	Dd6—d5.
13.	Dc4 n. d5.	Se7 n. d5.
14.	Tf1—e1†	Sd4—e7.
15.	Sf3—e5.	Sc6 n. e5.
16.	Te1 n. e5.	0—0—0. Schwarz

hat das bessere Spiel, denn der einstehende Springer darf nicht genommen werden.

8.		Dd8 n. d5.
9.	Lc4 n. d5.	Sg8—e7.
10.	Ld5 n. c6†	Se7 n. c6.
11.	Lc1—f4.	0—0.
12.	0—0.	Tf8—e8.
13.	h2—h3.	Die Spiele sind gleich.

Zwanzigstes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im neunzehnten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
7. 0—0.	d7—d6.

Auf Sg8—e7 folgt Sf3—g5 mit Vortheil.

8. e4—e5.	Lc8—e6.

Wenn 8) d6 n. e5 geschieht, folgt Lc 4n. f7† und auf 9) Ke8 n. f7† Sf3 n. e5† mit Vortheil.

Weiss.	Schwarz.
9. Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
10. Dd1—b3.	Dd8—c8.
11. e5 n. d6.	c7 n. d6.

12. Sf3—g5 und Weiss hat das bessere Spiel.

Einundzwanzigstes Spiel.

1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.
4. **Sf3 n. d4.**	

In den vorangegangenen Spielen liess Weiss den Bauer d4 einstehen, um den Angriff mit Lf1—c4 fortzusetzen. Der Zug 4) Sf3 n. d4 führt zu einem weniger lebhaften Angriff, ist jedoch ebenfalls eine gute Fortsetzung des Spiels.

4.	Lf8—c5.

Mit Sc6 n. d4 kommen wir zur Stellung des 1. Spiels. Nachtheilig für Schwarz wäre Dd8—h4, siehe das nächste Spiel.

5. Sd4 n. c6.	Dd8—f6.
6. Dd1—f3.	Df5 n. f3.
7. g2 n. f3.	b7 n. c6.
8. Lc1—f4.	d7 n. d6.
9. Lf1—c4.	Lc8—e6.
10. Sb1—d2.	

Die Spiele stehen gleich.

Zweiundzwanzigstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.
4. Sf3 n. d4.	**Dd8—h4.**
5. Sd4—b5 am besten.	

Weniger vortheilhaft ist:

5. Dd1—d3.	Sg8—f6.

Schwarz bekommt auch ein sehr gutes Spiel mit Sc6—e5.

6. Sd4 n. c6.	d7 n. c6.
7. e4—e5.	Lf8—c5.
8. Lc1—e3.	

Wenn Weiss 8) e5 n. f6, so gewinnt Schwarz mindestens die Dame.

8.	Lc5 n. e3.
9. Dd3 n. e3.	Sf6—g4.
10. De3—e2.	Dh4—e7.
11. f2—f4.	De7—b4† und gewinnt einen Bauer bei besserer Stellung.

oder:

5. Sb1—c3.	Lf8—b4.
6. Dd1—d3.	Lb4 n. c3†
7. b2 n. c3.	Sg8—f6 und hat das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.
5.	Lf8—c5.

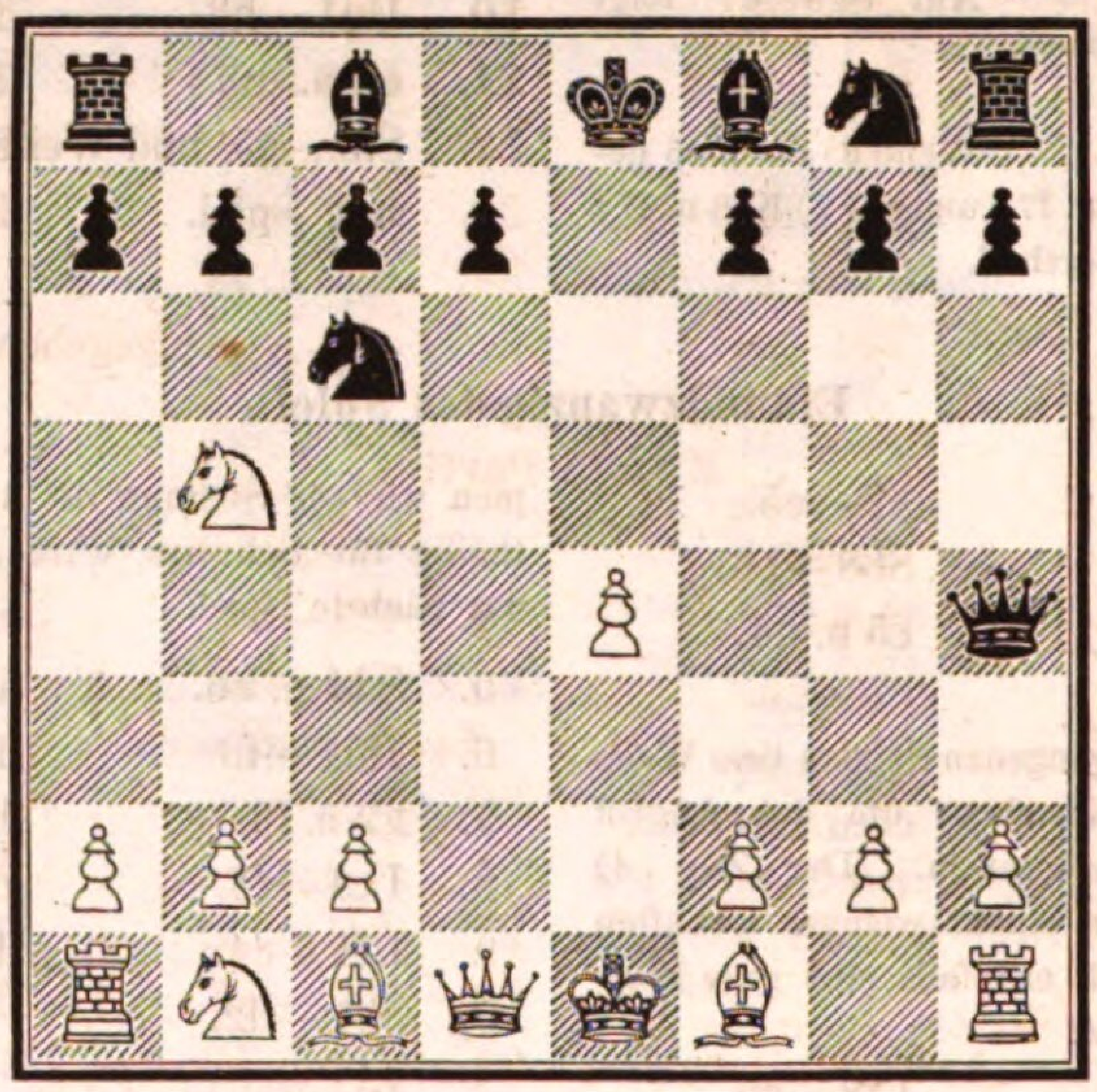
Den Zug Dh4 n. e4† behandelt das 23. Spiel.

6. Dd1—f3.	Sc6—d4.
7. Sb5 n. c7†	Ke8—d8.
8. Df3—f4.	Sd4 n. c2†
9. Ke1—d1.	Dh4 n. f4.
10. Lc1 n. f4.	Sc2 n. a1.

11. Sc7 n. a8 und Weiss hat das bei weitem bessere Spiel, denn Schwarz kann den Springer a1 nicht retten.

Dreiundzwanzigstes Spiel.

Stellung nach dem 5. Zuge des Weissen im zweiundzwanzigsten Spiel.



	Weiss.	Schwarz.
5.		**Dh4 n. e4†**
6.	Lf1—e2.	Ke8—d8.

Schwarz kann den Bauer g2 wegen Le2—f3 nicht nehmen. Ein nichts weniger als vortheilhafter Zug ist auch:

	Weiss.	Schwarz.
6.		Lf8—b4†

um später auf a5 den Bauer c7 zu decken.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Lc1—d2.	Ke8—d8.
8.	0—0 und hat das bessere Spiel.	

	Weiss.	Schwarz.
7.	0—0.	a7—a6.
8.	Sb5—c3.	De4—e8.
9.	Sc3—d5 und Weiss hat das bei weitem bessere Spiel.	

Gespielte Partien.

Erste Partie.

	v. d. Lasa. Weiss.	Dufresne. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Sf3 n. d4.	Sc6 n. d4.
5.	Dd1 n. d4.	Sg8—e7.
6.	Lf1—c4.	Se7—c6.
7.	Dd4—d5.	Dd8—f6.
8.	0—0.	Lf8—e7.
9.	Sb1—c3.	0—0.
10.	Dd5—h5.	Df6—g6.
11.	Dh5 n. g6.	h7 n. g6.
12.	Sc3—d5.	Le7—d8.
13.	f2—f4.	d7—d6.
14.	Lc1—d2.	Lc8—e6.
15.	Ld2—c3.	Le6 n. d5.
16.	Lc4 n. d5.	Ta8—b8.
17.	g2—g4.	Ld8—f6.
18.	g4—g5.	Lf6 n. c3.
19.	b2 n. c3.	Sc6—e7.
20.	Ld5—b3.	Tb8—d8.
21.	Ta1—d1.	b7—b5.

	Weiss.	Schwarz.
22.	f4—f5.	g6 n. f5.
23.	e4 n. f5.	g7—g6.
24.	f5—f6.	Se7—f5.
25.	Td1—d3.	Td8—e8.
26.	Tf1 n. f5.	g6 n. f5.
27.	g5—g6.	Te8—e4.
28.	Td3—g3.	Te4—g4.
29.	Tg3 n. g4.	f5 n. g4.
30.	Kg1—f2.	c7—c6.
31.	Lb3 n. f7†	Tf8 n. f7.
32.	g6 n. f7†	Kg8 n. f7.
33.	Kf2—g3.	Kf7 n. f6.
34.	Kg3 n. g4.	

Aufgegeben.

Zweite Partie.

	Anderssen. Weiss.	Staunton. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
5.	0—0.	

Ein schwacher Zug.

5.		d7—d6.
6.	c2—c3.	Sg8—f6.

Weiss kann jetzt die Bauern auf der Mitte verbinden. Besser wäre d4 n. c3, 7) Sb1 n. c3, Sg8—e7.

7.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
8.	Sb1—c3.	Lc8—g4.
9.	Lc1—e3.	0—0.
10.	a2—a3.	Dd8—e7.
11.	Dd1—d3.	Lg4 n. f3.
12.	g2 n. f3.	De7—d7.
13.	Kg1—g2.	Sf6—h5.
14.	Sc3—e2.	Sc6—e7.
15.	Se2—g3.	Sh5 n. g3.
16.	h2 n. g3.	d6—d5.
17.	Lc4—a2.	Ta8—d8.
18.	Ta1—d1.	c7—c6.
	Weiss.	**Schwarz.**
19.	Tf1—h1.	Se7—g6.
20.	Th1—h5.	

Besser ist e4 n. d5.

20.		d5 n. e4.
21.	f3 n. e4.	Dd7—g4.
22.	Td1—h1.	Td8 n. d4.
23.	Dd3—c3.	Td4 n. e4.
24.	Th5 n. h7.	Lb6—d4.
25.	Le3 n. d4.	Te4 n. d4.

Mit diesem Zuge ist das Spiel verloren, indem 26) Th1—h4, Sg6 n. h4† 27) Th7 n. h4 folgt. Schwarz konnte aber durch 25) Sg6—f4† das Spiel unentschieden machen:

25.		Sg6—f4†
26.	Kg2—h2.	Kg8 n. h7.
27.	g3 n. f4.	Te4 n. f4

mit der Absicht nach f3 zu gehen. Weiss hat kein günstiges Gegenspiel mehr. Hingegen würde er bei Tf8—h8 durch:

28.	La2 n. f7.	Te4 n. f4.
29.	Dc3—g3., gewonnen haben.	

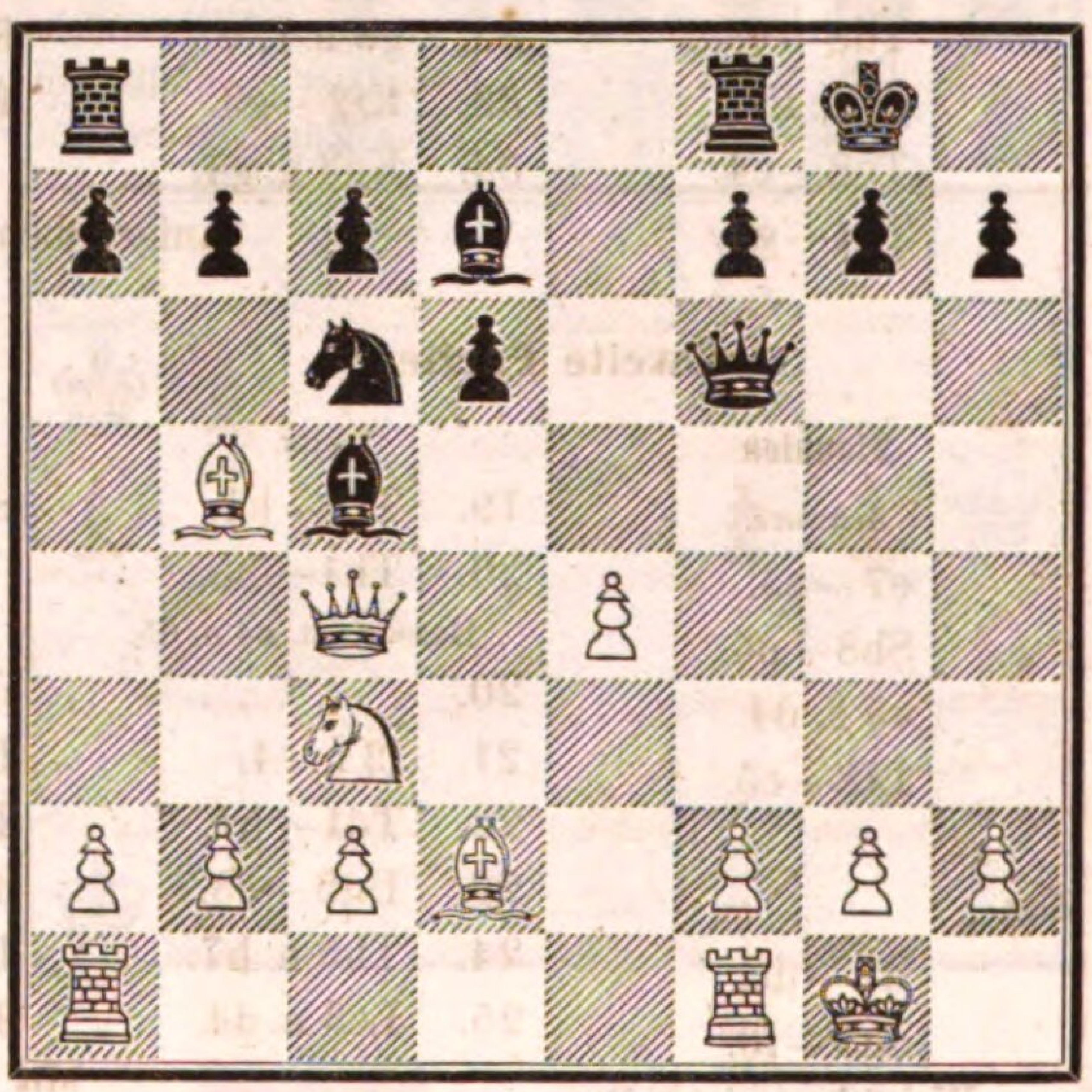
Dagegen führt folgende Spielart zum Remis;

26.	Kg2—g1.	Dg4—d1†
27.	Kg1—h2.	Dd1 n. d4.
28.	Kh2—g1.	Dd4—d1† u. s. w.

Dritte Partie.

	Edinburgh. Weiss.	London. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	Sc6 n. d4.
4.	Sf3 n. d4.	e5 n. d4.
5.	Dd1 n. d4.	Sg8—e7.
6.	Lf1—c4.	Se7—c6.
7.	Dd4—d5.	Dd8—f6.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Sb1—c3.	Lf8—b4.
9.	Lc1—d2.	d7—d6.
10.	Lc4—b5.	Lc8—d7.
11.	Dd5—c4.	Lb4—c5.
12.	0—0.	0—0.



13. Dc4—d3.

Auf Sc3—d5 würde Dd8—h4 mit Vortheil folgen; nimmt dann Schwarz mit dem Springer den Bauer c7, so ist sein Spiel unrettbar verloren:

13.	Sc3—d5.	Df6—h4.
14.	Sd5 n. c7.	Ta8—c8.
15.	Sc7—d5.	Sc6—e5.
16.	Dc4—e2.	Ld7—g4.
17.	De2—e1.	Se5—f3 †
18.	g2 n. f3.	Lg4 n. f3

und Schwarz gewinnt.

13.		Sc6—e5.
14.	Dd3—g3.	Ld7 n. b5.
15.	Sc3 n. b5.	c7—c6.
16.	Sb5—c3.	Se5—c4.
17.	Ld2—g5.	Df6—g6.
18.	b2—b3.	f7—f6.
19.	Lg5—c1.	Dg6 n. g3.
20.	h2 n. g3.	Lc5—d4.
21.	b3 n. c4.	Ld4 n. c3.
22.	Ta1—b1.	b7—b6.

Weiss hat jetzt den Nachtheil zweier Doppelbauern, dafür ist jedoch die Position des feindlichen Läufers auf c3 eine sehr unglückliche.

23.	Tf1—d1.	Ta8—e8.
24.	Tb1—b3.	Lc3—a5.
25.	f2—f3.	f6—f5.
26.	e4 n. f5.	Te8—e2.
27.	g3—g4.	Te2 n. c2.
28.	Lc1—f4.	Tc2 n. c4.
29.	Lf4 n. d6.	Tf8—e8.
30.	Tb3—a3.	h7—h6.
31.	Ld6—c7.	Te8—e7.
32.	Td1—d8 †	Kg8—h7.
33.	Td8—c8.	Tc4—c1 †
34.	Kg1—h2.	Te7—e1.
35.	Kh2—h3.	Te1—h1 †
36.	Lc7—h2.	La5—c3.

Es sieht aus, als könnte Schwarz hier besser La5—d2 ziehen, um ihn nachher auf f4 zu placiren. Dies ist jedoch falsch:

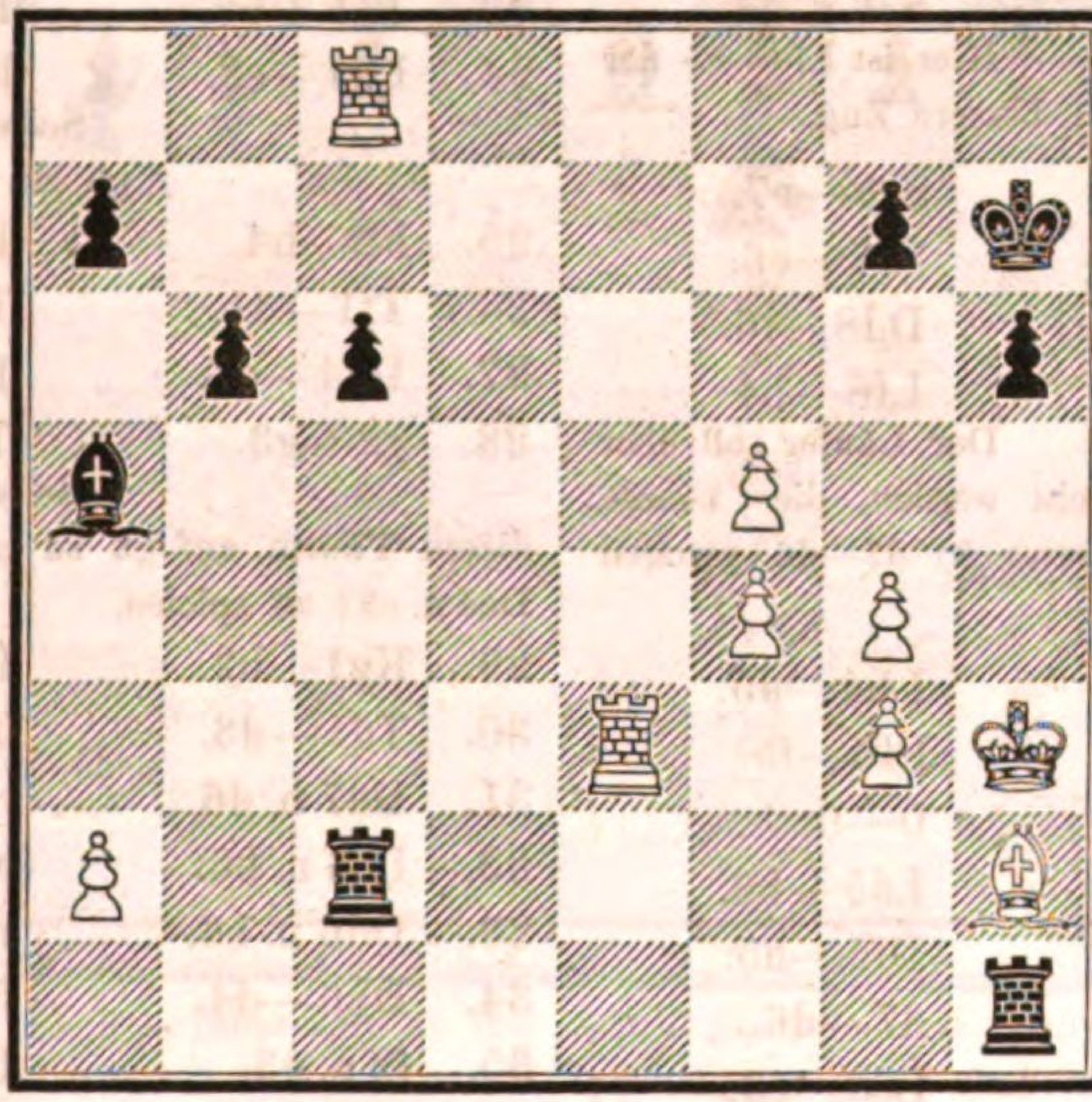
36.		La5—d2.
37.	Ta3—a4.	Ld2—e3.

	Weiss.	Schwarz.
38.	Ta4—e4.	Le3—g1.
39.	Te4—e8.	Th1 n. h2†
40.	Kh3—g3 und gewinnt.	

37.	f3—f4.	Lc3—d2.
38.	g2—g3.	Ld2—a5.

	Weiss.	Schwarz.
39.	Ta3—e3.	Tc1—c2.

Die Partie ist jetzt zu ihrer Krisis gelangt. Die Stellung ist sehr interessant. Weiss steht auf Matt, und Schwarz ist ebenfalls mit einem solchen in wenigen Zügen bedroht.



40.	g4—g5.	Th1 n. h2†
41.	Kh3—g4.	h6—h5†
42.	Kg4—f3.	Th2—f2†
43.	Kf3—e4.	g7—g6.
44.	Tc8—c7†	Kh7—g8.
45.	Ke4—e5.	Tc2—c5†
46.	Ke5—f6.	Tc5 n. f5†
47.	Kf6 n. g6.	Tf5—f8.
48.	Tc7—g7†	Kg8—h8.
49.	Kg6—h6.	

Jeder Zug des Weissen, vom 40. bis zu dieser Stellung, ist ein Meisterstück eben so tiefen wie richtigen Calcüls. Jetzt will Weiss den Thurm e3 zu Hülfe bringen, Tf8—g8, womit der Abtausch eines Thurms erzwungen wäre, verhindern und dem Bauer g5 zum Vorrücken Platz machen.

49.		La5—b4.

Zöge Schwarz hier einen der Thürme, so würde er in wenigen Zügen verlieren. z. B.:

49.		Tf2—d2.
50.	Te3—e6.	Tf8—d8.
51.	Tg7—h7†	Kh8—g8.
52.	Te6—g6†	Kg8—f8 u. gewinnt.

oder:

49.		Tf8—d8.
50.	Te3—e7.	a5—c3.
51.	Tg7—g6 und gewinnt.	

50.	Te3—e6.	Tf8—f5.
51.	Tg7—h7†	Kh8—g8.
52.	Te6—g6†	Kg8—f8.
53.	Tg6 n. c6.	Tf5—c5.
54.	Tc6—f6†	Kf8—e8.
55.	g5—g6.	Tc5—c3.
56.	g3—g4.	Lb4—f8†
57.	Tf6 n. f8†	Ke8 n. f8.
58.	g6—g7†	Kf8—f7.
59.	Th7—h8.	Tc3—c6†
60.	Kh6—h7	

und gewinnt.

Vierte Partie.

	Paulsen. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Sf3 n. d4.	Sc6 n. d4.

Hier ist Lf8—c5 der bessere Zug.

5.	Dd1 n. d4.	Sg8—e7.
6.	Lf1—c4.	Se7—c6.
7.	Dd4—d5.	Dd8—f6.
8.	0—0.	Lf8—b4

Der Läufer soll über a5 nach b6 gebracht werden, dies könnte nicht geschehen, wenn 8) d7—d6 gezogen würde.

9.	c2—c3.	Lb4—a5.
10.	e4—e5.	Df6—f5.
11.	Sb1—d2.	0—0.
12.	Sd2—f3.	La5—b6.
13.	Lc4—d3.	Df5—h5.
14.	Lc1—f4.	d7—d6.
15.	Ta1—e1.	Lc8—e6.
16.	Dd5—e4.	d6 n. e5.
17.	Sf3 n. e5.	Sc6 n. e5.
18.	Lf4 n. e5.	f7—f5.

Jetzt ist das schwarze Spiel vollkommen entwickelt.

	Weiss.	Schwarz.
19.	De4—a4.	Ta8—e8.
20.	Ld3—c4.	Dh5—f7.
21.	Lc4 n. e6.	Te8 n. e6.
22.	Le5—d4.	c7—c5.
23.	Te1 n. e6.	Df7 n. e6.
24.	Ld4—e3.	h7—h6.

Schwarz droht g7—g5 zu ziehen.

25.	h2—h4.	Kg8—h7.
26.	Tf1—d1.	Tf8—f6.
27.	Da4—d7.	De6—e4.
28.	g2—g3.	Tf6—g6.

Schwarz beabsichtigt diesen Thurm auf g3 zu opfern und dann De4 n. e3† zu spielen.

29.	Kg1—h2.	De4—f3.
30.	Td1—d6.	Tg6 n. d6.
31.	Dd7 n. d6.	c5—c4.
32.	Le3 n. b6.	a7 n. b6.
33.	Dd6 n. b6.	f5—f4.
34.	Db6—d4.	f4 n. g3†
35.	f2 n. g3.	Df3—e2†
36.	Kh2—g1.	De2—e1†
37.	Kg1—g2.	De1—e2†
38.	Dd4—f2.	De2—d3.
39.	a2—a4.	h6—h5.

Als Remis abgebrochen.

Fünfte Partie.

	Hampe. Weiss.	Horsky. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Lf1—c4.	d7—d6.
5.	c2—c3.	

Weiss giebt diesen Bauer, um Sb1 vortheilhaft zu entwickeln, oder im andern Falle das Centrum zu bekommen.

5.		Sc6—e5.

Ein schwacher Zug.

6.	c3 n. d4.	Se5 n. c4.
7.	Dd1—a4†	c7—c6.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Da4 n. c4.	Lc8—g4.
9.	Sf3—g5.	Dd8—d7.
10.	h2—h3.	Lg4—h5.
11.	Sb1—d2.	h7—h6.
12.	Sg5—f3.	Sg8—f6.
13.	Sf3—h4.	

Wie man bald sehen wird, ein nachtheiliger Zug.

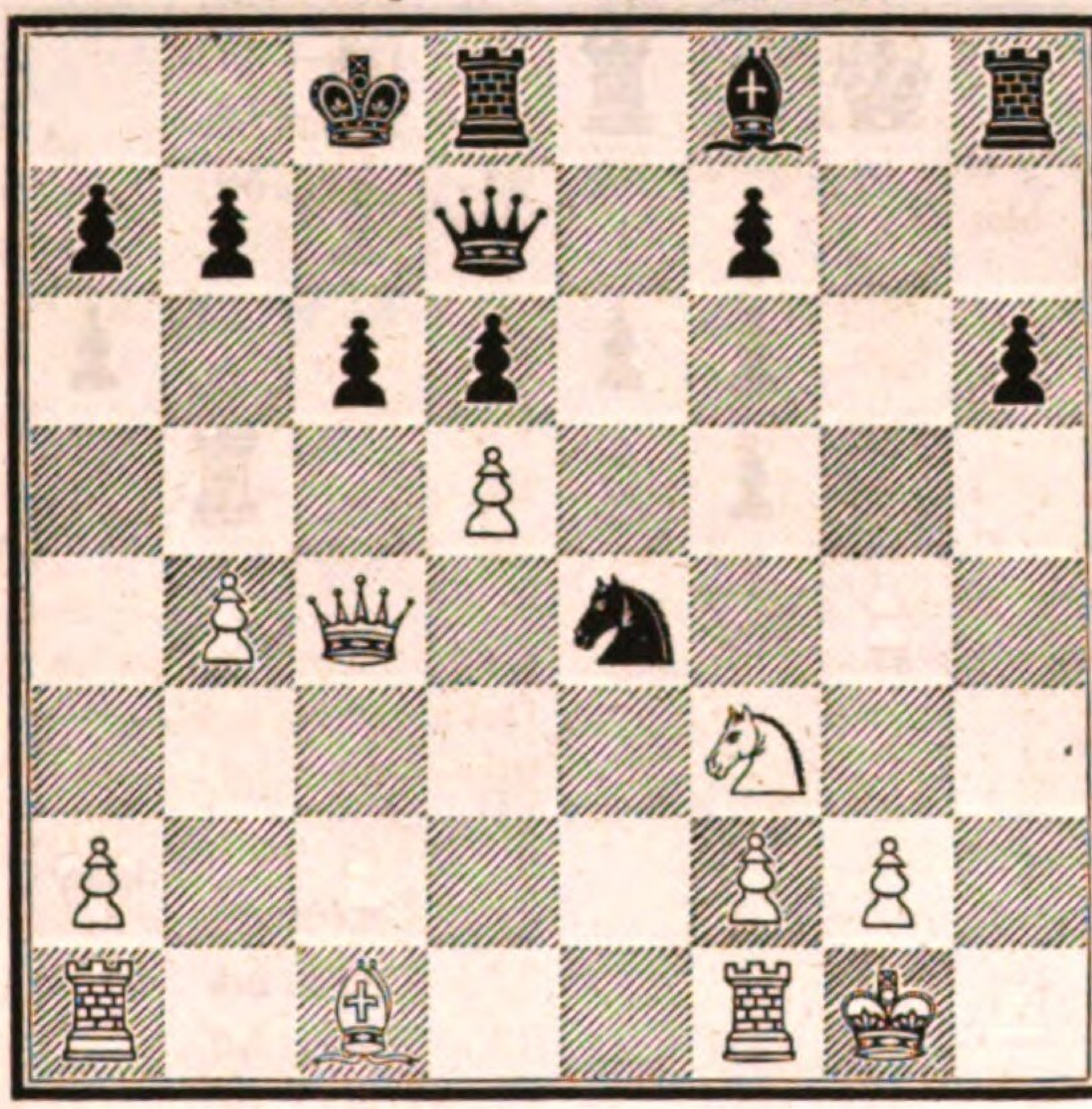
13.		0—0—0.
14.	0—0.	g7—g5.
15.	Sh4—f3.	

Der Springer kann nicht nach f5 gehen, denn es würde d6—d5 mit Vortheil folgen.

Weiss.	Schwarz.
15.	g5—g4.
16. h3 n. g4.	Lh5 n. g4.
17. b2—b4.	

Weiss hält es nun für rechtzeitig, den Angriff nach der Rochadeseite des schwarzen Königs zu richten.

Weiss.	Schwarz.
17.	Lg4 n. f3.
18. Sd2 n. f3.	Sf6 n. e4.
19. d4—d5.	



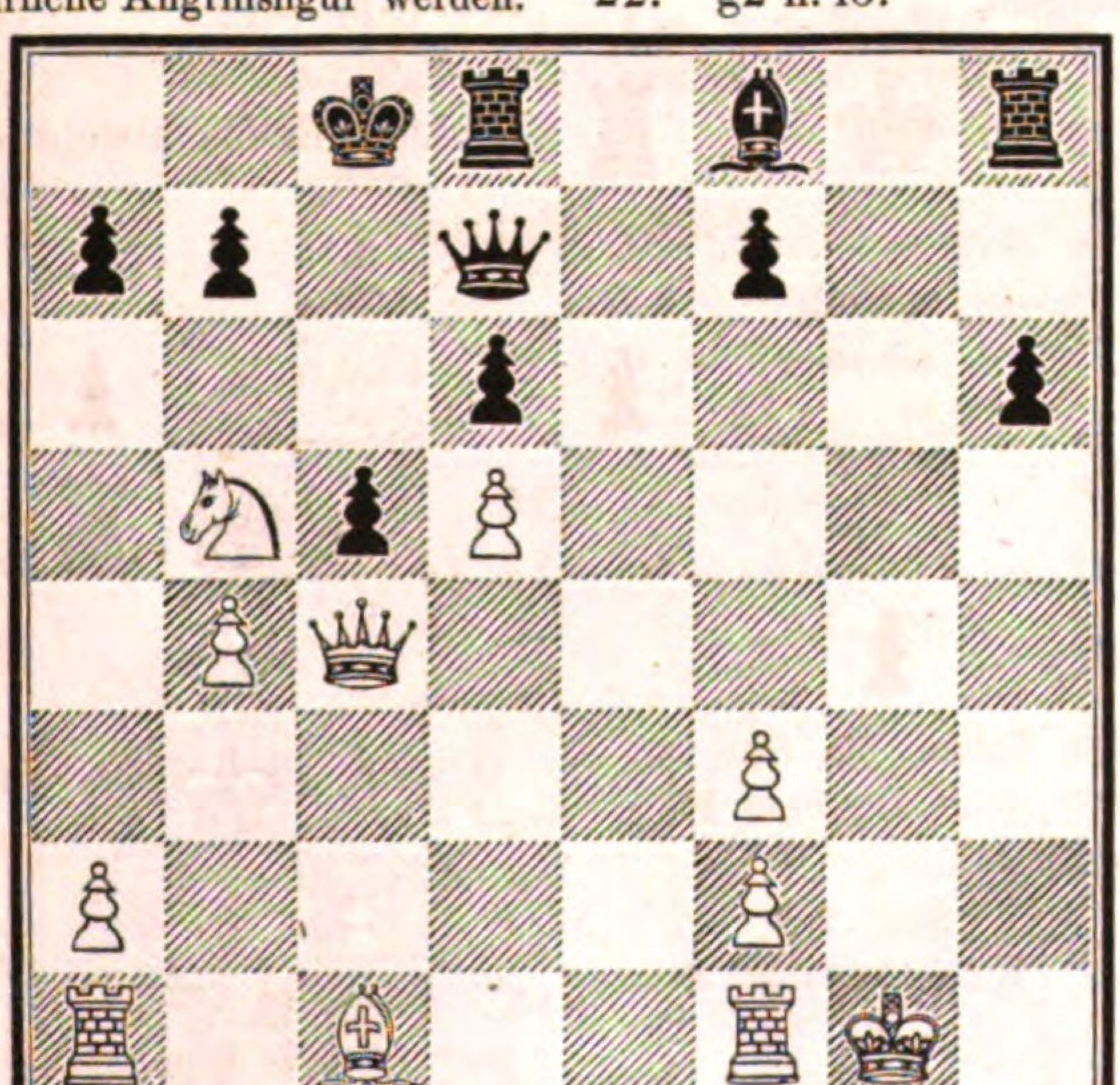
19.	Se4—g5.
20. Sf3—d4.	

Wenn Weiss mit dem Läufer den schwarzen Springer nähme, so würde Thurm h8 eine höchst gefährliche Angriffsfigur werden.

20.	c6—c5.
21. Sd4—b5.	Sg5—f3 †

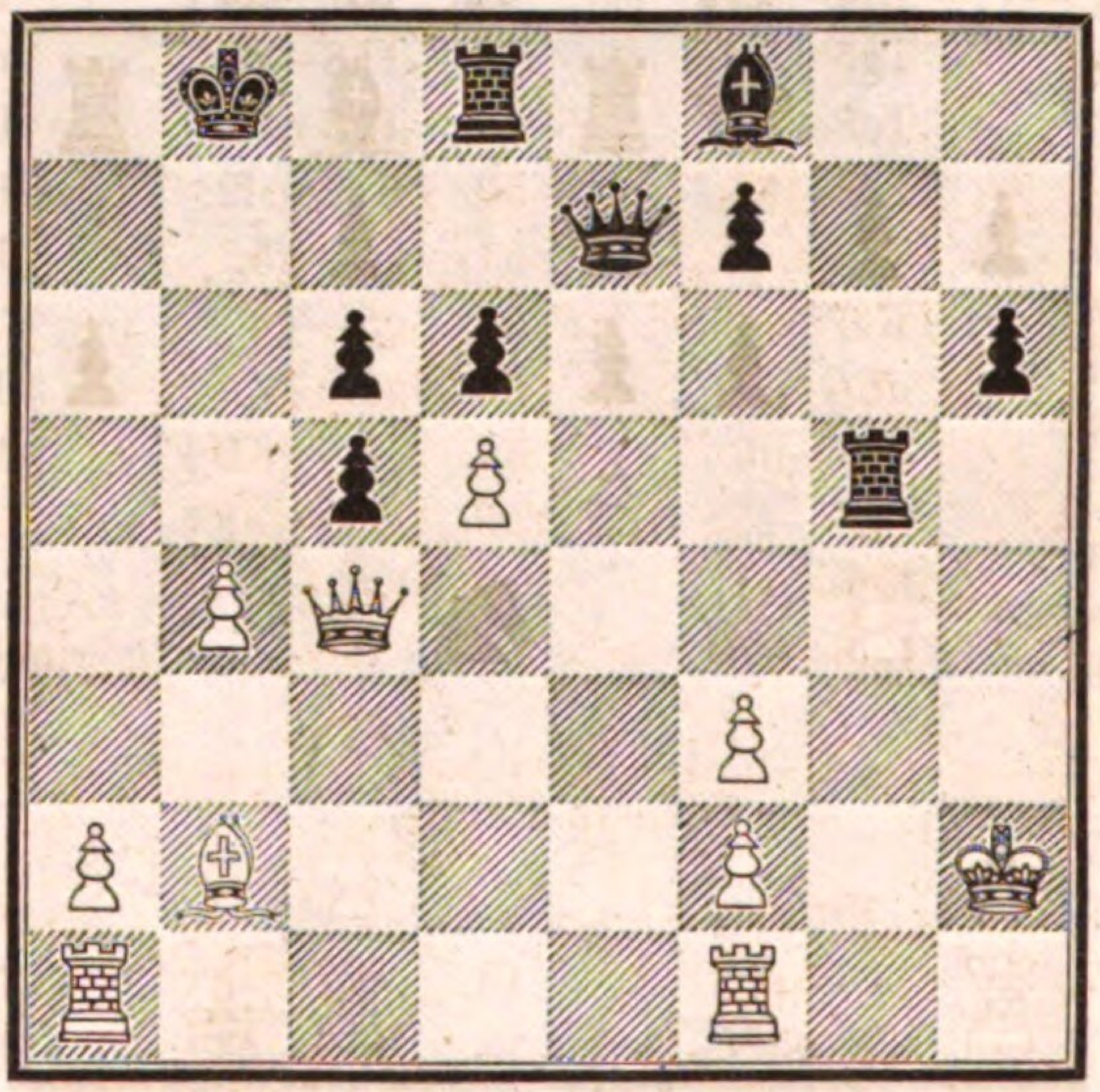
Ein sehr guter Zug, den Schwarz jedoch nicht genügend ausbeutet.

22. g2 n. f3.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
22.	Th8—g8 †	24. Lc1—b2.	Tg8—g5.
23. Kg1—h2.	Dd7—e7.	25. Sb5 n. a7 †	Kg8—h8.
		26. Sa7—c6 †	b7 n. c6.

Hier hätte wohl Lf8—g7 das Spiel gewonnen.

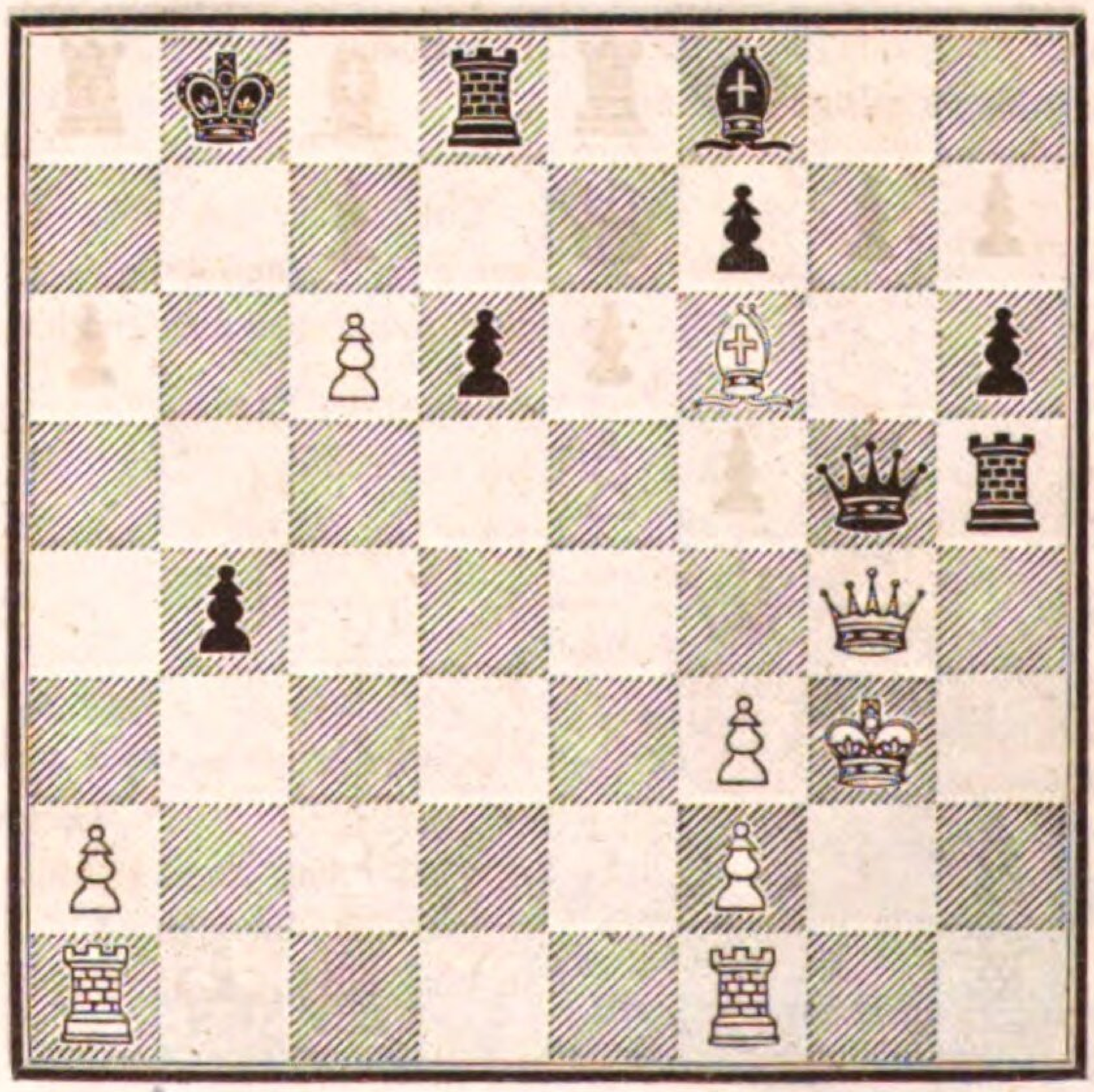


27. d5 n. c6. Tg5—h5. †
28. Kh2—g3. De7—g5 †
29. Dc4—g4. c5 n. b4.

Ein Fehler, wie aus dem nächsten Zuge der Weissen hervorgeht.

30. Lb2—f6.

Ein trefflicher Zug, durch den Weiss die Qualität gewinnt. Nimmt nämlich Schwarz den Läufer, so gewinnt Weiss durch Dg4 n. b4 †.



	Weiss.	Schwarz.
30.		Td8—c8.
31.	Lf6 n. g5.	Th5 n. g5.
32.	Ta1—b1.	d6—d5.
33.	Tf1—c1.	Kb8—c7.
34.	Kg3—h3.	Tg5 n. g4.
35.	f3 n. g4.	Tc8—a8.
36.	Tc1—c2.	Ta8—a6.
37.	Tb1—b3.	Ta6 n. c6.
38.	Tc2 n. c6 †	Kc7 n. c6.
39.	Tb3—f3.	d5—d4.
40.	Tf3 n. f7.	Lf8—d6.
41.	Kh3—g2.	Kc6—c5.
42.	Kg2—f3.	Kc5—c4.
43.	Tf7—f6.	Ld6—c5.
44.	Tf6 n. h6.	d4—d3.
45.	Th6—h1.	d3—d2.
46.	Kf3—e2.	Kc4—c3.
47.	Th1—h3 †	Kc3—c2.
48.	Th3—d3.	d2—d1D.
49.	Td3 n. d1.	Lc5 n. f2.
50.	Ke2 n. f2.	Kc2 n. d1.
51.	g4—g5.	Kd1—c2.
52.	g5—g6.	Kc2—b2.
53.	g6—g7.	Kb2 n. a2.
54.	g7—g8D †	b4—b3.
55.	Dg8—a8 †	Ka2—b1.
56.	Kf2—e2	

und gewinnt.

Sechste Partie.

	Löwenthal. Weiss.	Hampe. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Lf1—c4.	d7—d6.
5.	Sf3 n. d4.	Lf8—e7.
6.	f2—f4.	Le7—h4 †

Schwarz beabsichtigt durch dieses Schach die künftige Rochadestellung zu derangiren.

7.	g2—g3.	Lh4—f6.
8.	Sd4 n. c6.	b7 n. c6.
9.	0—0.	Lc8—e6.
10.	Dd1—d3.	Sg8—e7.
11.	Sb1—d2.	0—0.
12.	Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
13.	Sd2—f3.	Se7—c8.

Dieser Springer bewegt sich, weil e4—e5 den Läufer f6 zu erobern droht. g7—g6 war wohl der stärkere Zug.

14. e4—e5.

d6 n. e5 wäre für Schwarz vortheilhafter gewesen.

	Weiss.	Schwarz.
14.		Lf6—e7.
15.	Dd3—c4.	Dd8—d7.
16.	Sf3—d4.	d6—d5.
17.	Dc4 n. c6.	Dd7 n. c6.
18.	Sd4 n. c6.	Le7—c5 †
19.	Kg1—g2.	a7—a5.

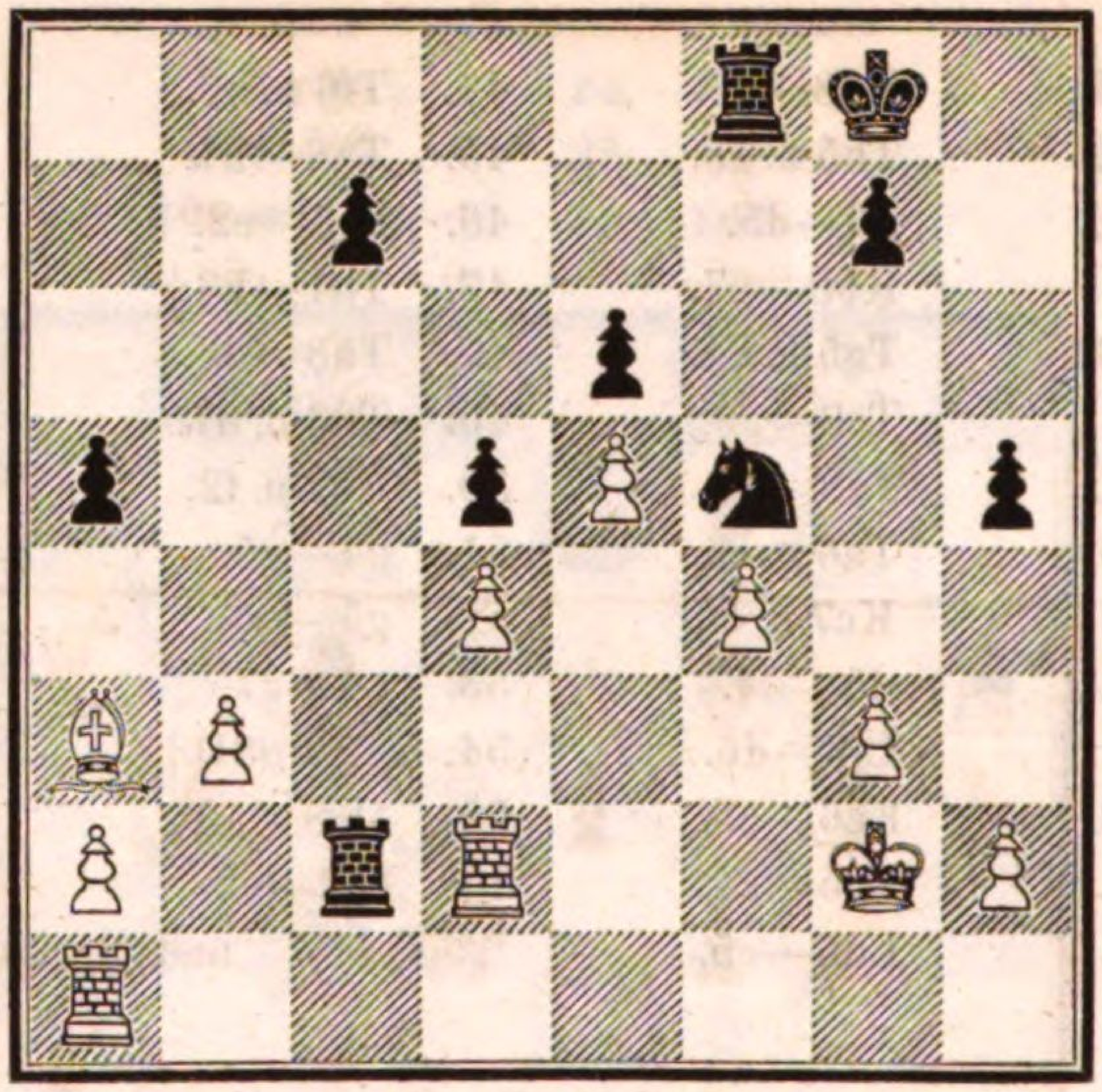
Um dem Springer den Rückzug abzuschneiden.

20.	c2—c3.	Ta8—a6.

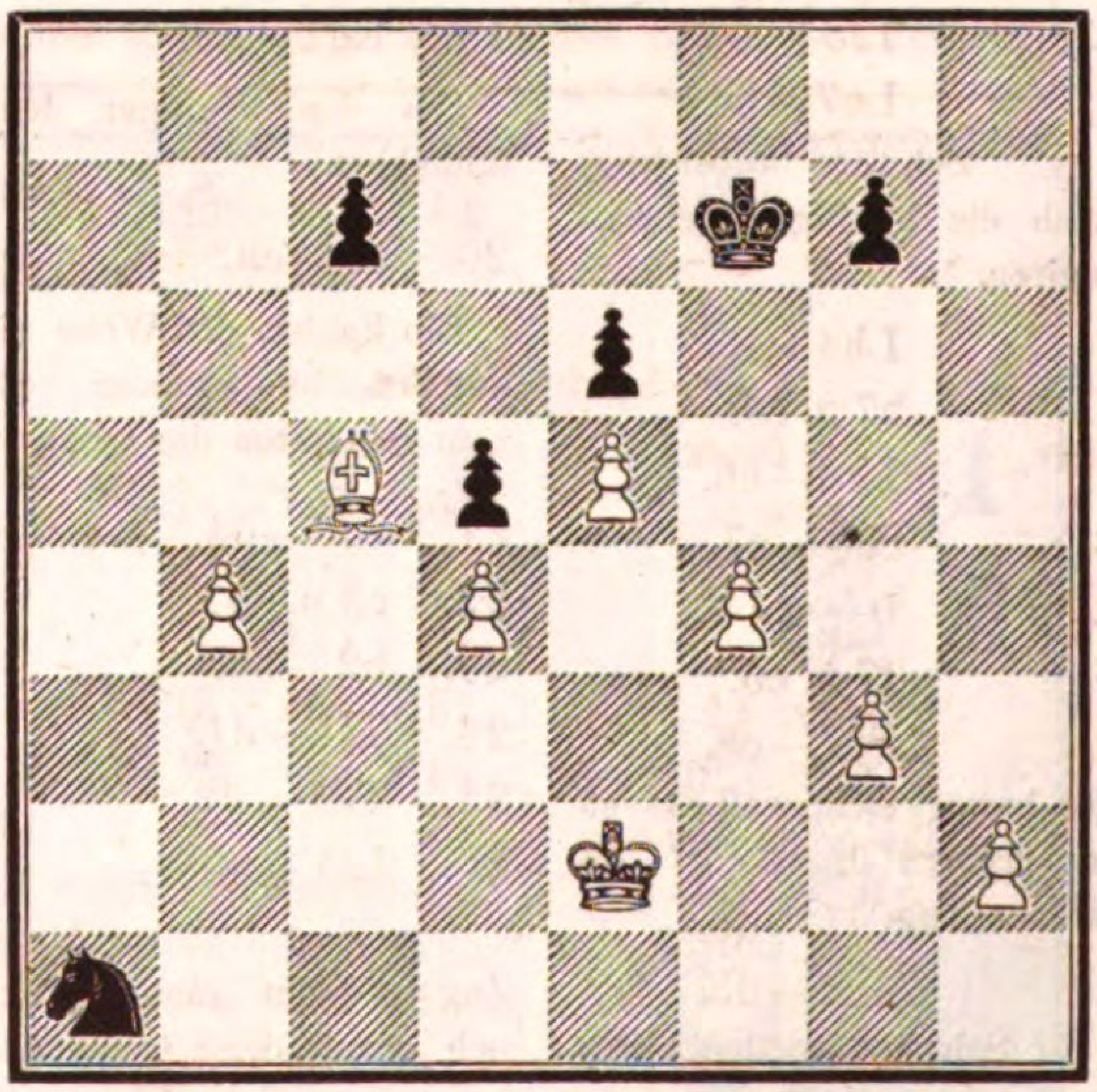
Ein Fehler, den Weiss nicht benutzt, denn auf Sc6—b8 und dann —d7 verliert Schwarz zum mindesten die Qualität.

21.	Sc6—d4.	Lc5 n. d4.
22.	c3 n. d4.	Sc8—e7.
23.	b2—b3.	Se7—f5.
24.	Tf1—d1.	Ta6—c6.
25.	Td1—d2.	h7—h5.
26.	Lc1—a3.	Tc6—c2.

Dieser sehr geistreiche Zug ist nicht ganz richtig, indem schliesslich durch diese Combination der Springer in eine missliche Lage geräth.



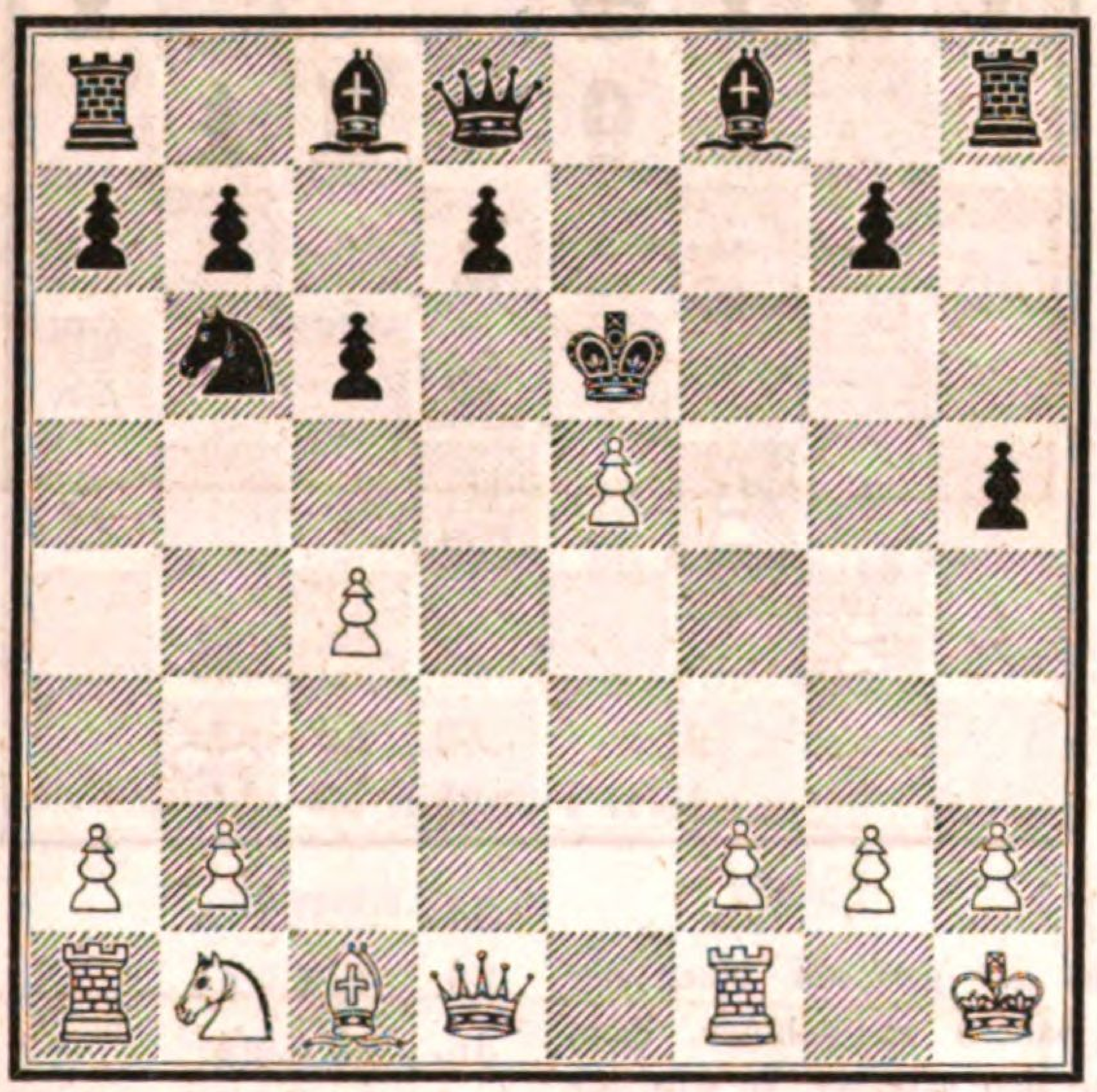
	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
27.	Td2 n. c2.	Sf5 – e3 †	31.	Kf2 – e2.	Kg8 – f7.
28.	Kg2 – f2.	Se3 n. c2.	32.	a2 – a3.	Sc2 – a1.
29.	La3 n. f8.	Sc2 n. a1.	33.	b3 – b4 und gewinnt.	
30.	Lf8 – c5.	Sa1 – c2.		(Siehe die Endspiele.)	



Siebente Partie.

	Cochrane. Weiss.	Walker. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	Sc6 n. d4.
4.	Sf3 n. e5.	Sd4—e6.
5.	Lf1—c4.	c7—c6.
6.	0—0.	Sg8—f6.
7.	Se5 n. f7.	Ke8 n. f7.
8.	Lc4 n. e6 †	Kf7 n. e6.
9.	e4—e5.	Sf6—d5.
10.	c2—c4.	Sd5—b6.
11.	Kg1—h1.	h7—h5.

Hier wäre wohl Lf8—c5 besser.



	Weiss.	Schwarz.
12.	f2—f4.	g7—g6.
13.	f4—f5 †	

Wenn der Bauer g6 nimmt, so gewinnt Dd1—f3.

13.		Ke6 n. e5.

14. Lc1—f4 † und Weiss gewann nach einigen Zügen die Partie.

Achte Partie.

	de la Bourdonnais. Weiss.	Mac Donnell. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Lf1—c4.	Dd8—f6.

Besser ist Sg8—f6.

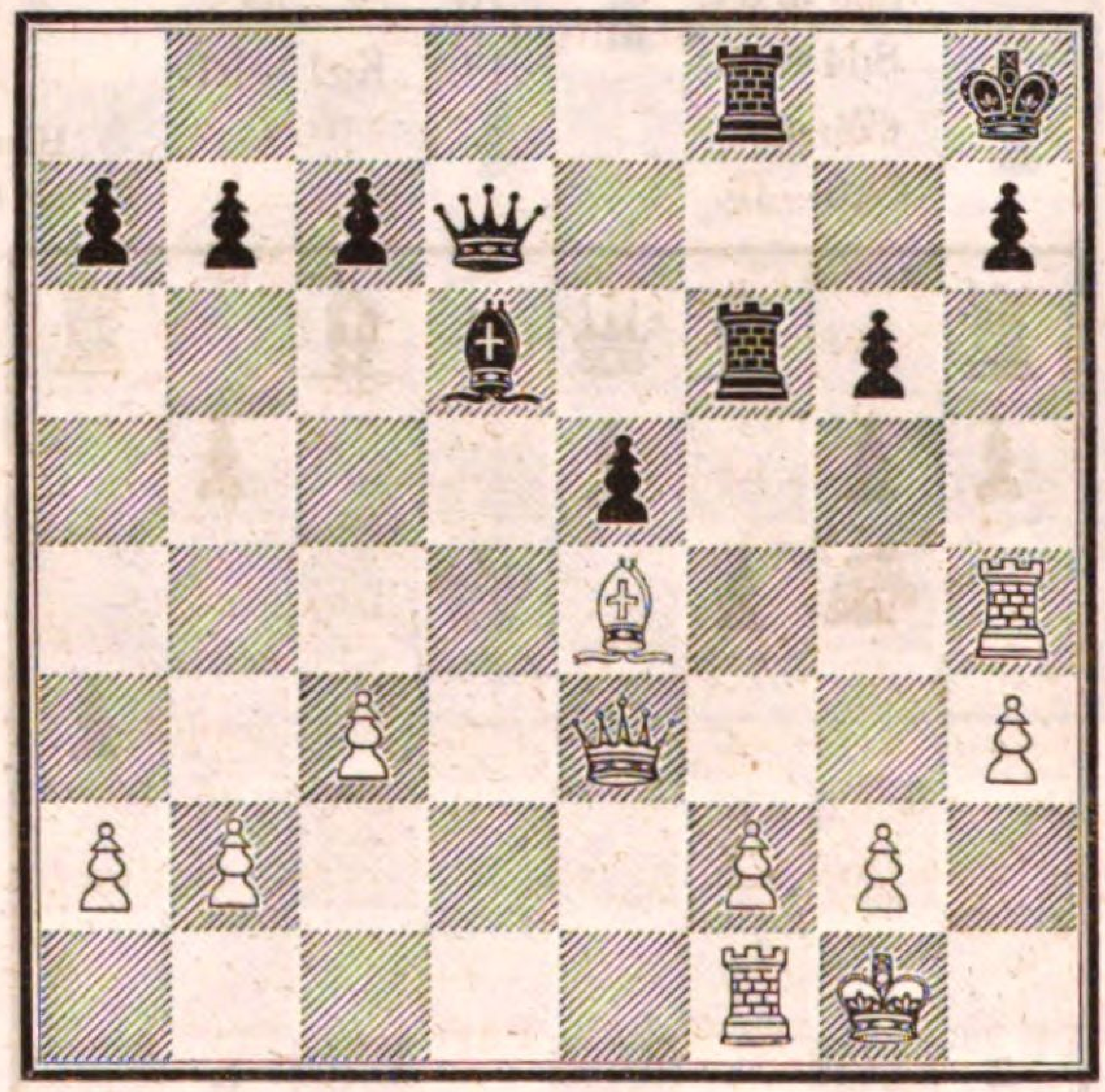
5.	0—0.	d7—d6.
6.	c2—c3.	d4—d3.
7.	Dd1 n. d3.	Df6—g6.
8.	Lc1—f4.	Lf8—e7.
9.	Sb1—d2.	Sg8—h6.
10.	Ta1—e1.	0—0.
11.	Sf3—d4.	Sc6—e5.
12.	Lf4 n. e5.	d6 n. e5.
13.	Sd4—f3.	Le7—d6.
14.	h2—h3.	Kg8—h8.

Schwarz durfte den h-Bauer nicht nehmen wegen:

15.	Sf3—h4.	Dg6—g5.
16.	Sd2—f3.	Dg5—g4.
17.	Kg1—h1.	

15.	Sf3—h4.	Dg6—h5.
16.	Dd3—g3.	f7—f5.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Sh4 n. f5.	Sh6 n. f5.
18.	e4 n. f5.	Lc8 n. f5.
19.	Sd2—e4.	Lf5 n. e4.
20.	Te1 n. e4.	Tf8—f6.
21.	Te4—h4.	Dh5—f5.
22.	Dg3—e3.	Df5—d7.
23.	Lc4—d3.	g7—g6.
24.	Ld3—e4.	Ta8—f8.



25. De3—g3.

Es wäre nicht gut gewesen, einen der preisgegebenen Bauern zu nehmen, denn nimmt die Dame den a-Bauer, so wird sie durch b7—b6 aus dem Spiele entfernt, und nimmt der Läufer den b-Bauer, so folgt Dd7—b5 und Ld6—c5.

25.		Dd7—g7.
26.	b2—b4.	a7—a5.
27.	a2—a3.	a5 n. b4.
28.	a3 n. b4.	c7—c5.
29.	Tf1—b1.	c5 n. b4.
30.	c3 n. b4.	Ld6—c7.
31.	Kg1—h1.	Tf6—b6.
32.	b4—b5.	Lc7—d8.
33.	Th4—g4.	g6—g5.

Schwarz beabsichtigt einen Bauern-Angriff gegen die feindliche Rochade.

34. Le4—f3.

Besser scheint Le4—d3 zu sein.

34.		h7—h5.
35.	Tg4—e4.	g5—g4.
36.	h3 n. g4.	

Stärker ist Lf3—e2.

36.		h5 n. g4.
37.	Dg3 n. g4.	Tb6—h6†
38.	Kh1—g1.	Dg7—h7.
39.	g2—g3.	Tf8—g8.
40.	Dg4—c8.	Ld8—b6.
41.	Dc8—c3.	Tg8 n. g3†
42.	Kg1—f1.	Lc6—d4.
43.	Dc3—c8†	Tg3—g8.
44.	Dc8—c4.	Th6—h1†

Anstatt dieses Zuges hätte Schwarz nach Lewis durch Th6—h2 das Spiel gewinnen müssen.

45.	Kf1—e2.	Th1 n. b1.
46.	Te4 n. d4.	

Um, wenn der Bauer wieder nimmt, durch fortwährendes Schach auf den Feldern d4, d8, h4 das Spiel remis zu halten.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
46.		Tb1—b2 †	49.	Kd2—e2.	Dh7—h6.
47.	Td4—d2.	Tb2 n. d2 †	50.	Dc4—c3. Als unentschieden abgebrochen.	
48.	Ke2 n. d2.	Tg8—d8 †			

Neunte Partie.

	Cochrane. Weiss.	Popert. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.	11.	Sb1—d2.	Lc8—f5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.	12.	Sf3 n. e5.	Sc6 n. e5.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.	13.	Db3—b5 †	Se5—c6.
4.	Lf1—c4.	Lf8—b4 †	14.	Tf1—e1 †	Lf5—e6.
5.	c2—c3.	d4 n. c3.	15.	Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
6.	b2 n. c3.	Lb4—a5.	16.	Db5 n. b7.	Ta8—d8.
7.	e4—e5.	d7—d6.	17.	Db7 n. c6 †	Ke8—f7.
8.	Dd1—b3.	Dd8—e7.	18.	Sd2—e4.	Sg8—e7.
9.	0—0.	d6 n. e5.	19.	Sf3—g5 †	Df6 n. g5.
10.	Lc1—a3.	De7—f6.	20.	Dc6 n. e6 † und gewinnt.	

Zehnte Partie.

	Cochrane. Weiss.	Deschappelles. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
5.	Sf3—g5.	Sc6—e5.

Der richtige Zug ist hier Springer g8—h6.

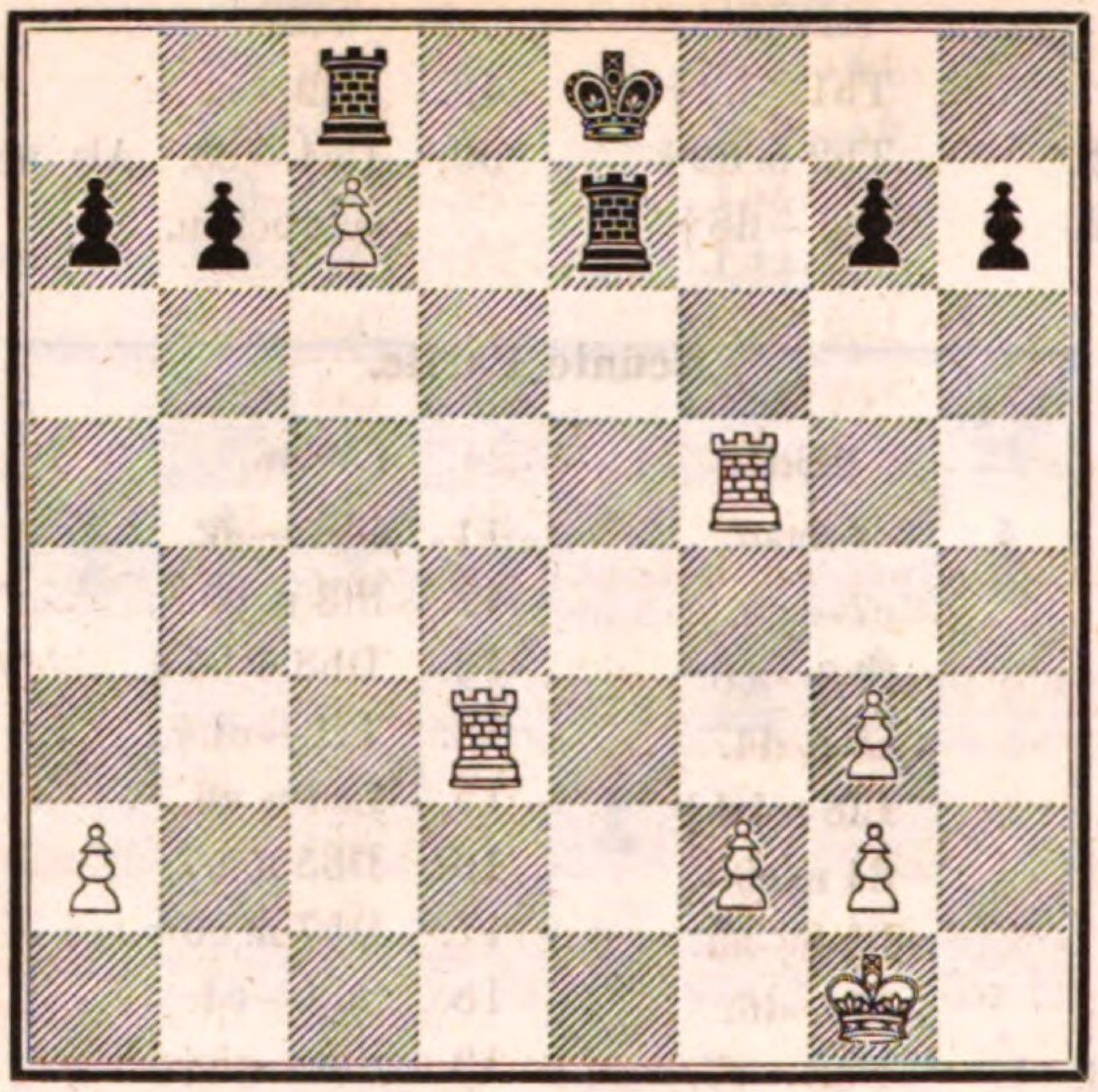
	Weiss.	Schwarz.
6.	Lc4 n. f7 †	Se5 n. f7.
7.	Sg5 n. f7.	Lc5—b4 †
8.	c2—c3.	d4 n. c3.
9.	b2 n. c3.	Lb4 n.. c3 †
10.	Sh1 n. c3.	Ke8 n. f7.
11.	Dd1—d5 †	Kf7—f8.
12.	Lc1—a3 †	d7—d6.
13.	e4—e5.	Dd8—g5.
14.	e5 n. d6.	Dg5 n. d5.
15.	d6 n. c7 †	Kf8—f7.
16.	Sc3 n. d5.	Lc8—d7.
17.	0—0.	Ta8—c8.
18.	La3—d6.	Kf7—e6.
19.	Ld6—g3.	Ld7—c6.

Wenn statt dessen der König den Springer nimmt, so folgt:

Ta1—d1 †	Kd5—c6 (am besten.)
Td1—d6 †	Kc6 n. c7.
Tf1—d1 und gewinnt.	

	Weiss.	Schwarz.
20.	Ta1—d1.	Lc6 n. d5.
21.	Tf1—e1 †	Ke6—f6.
22.	Td1 n. d5.	Sg8—h6.
23.	Td5—a5.	Sh6—f5.
24.	Ta5—c5.	Sf5 n. g3.
25.	h2 n. g3.	Kf6—f7.
26.	Te1—d1.	Th8—e8.
27.	Td1—d6.	Te8—e7.
28.	Tc5—f5 †	Kf7—e8.

Ein Fehlzug, durch den Schwarz das Spiel, das wohl noch zu halten war, verlor.



29.	Td6—d8†	Tc8 n. d8.
30.	Tf5—f8†	Ke8 n. f8.
31.	c7 n. d8 D†	und gewinnt.

Eilfte Partie.

	Walker. Weiss.	Cochrane. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Lf1—c4.	Lf8—b4†
5.	c2—c3.	d4 n. c3.
6.	b2 n. c3.	

Stärker scheint 6) 0—0.

6.		Lb4—a5.
7.	e4—e5.	d7—d6.

Besser ist 7) Sg8—e7.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Dd1—b3.	Dd8—e7.
9.	0—0.	d6 n. e5.
10.	Lc1—a3.	De7—f6.
11.	Sb1—d2.	Sg8—e7.
12.	Sd2—e4.	Df6—f4.
13.	La3 n. e7.	Sc6 n. e7.
14.	Db3—b5†	Lc8—d7.
15.	Db5 n. a5.	Df4 n. e4.
16.	Lc4 n. f7†	Ke8—f8.
17.	Tf1—e1.	De4—f5.
18.	Sf3 n. e5.	Se7—c6.
19.	Da5—c5†	Sc6—e7.
20.	Se5—g6†	Kf8 n. f7.
21.	Sg6 n. h8†	Ta8 n. h8.
22.	Dc5 n. e7†	Kf7—g6.
23.	Te1—e3.	Th8—g8.
24.	Ta1—e1 und gewinnt.	

Zwölfte Partie.

	London. Weiss.	Edinburgh. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
5.	c2—c3.	Dd8—e7.

Besser ist 5) Sg8—f6, womit die für Schwarz günstige Stellung im Giuoco piano hergestellt ist.

	Weiss.	Schwarz.
6.	0—0.	d4 n. c3.
7.	Sb1 n. c3.	d7—d6.
8.	Sc3—d5.	De7—d7.
9.	b2—b4.	Sc6 n. b4.
10.	Sd5 n. b4.	Lc5 n. b4.
11.	Sf3—g5.	Sg8—h6.
12.	Lc1—b2.	Ke8—f8.

Man sieht jetzt, wie vortheilhaft es für Weiss war, den b-Bauer preiszugeben; würde Schwarz 12) 0—0 spielen, so gewinnt Weiss mit Dd1—d4.

13.	Dd1—b3.	Dd7—e7.
14.	Sg5 n. f7.	Sh6 n. f7.
15.	Db3 n. b4.	Sf7—e5.
16.	f2—f4.	Se5 n. c4.
17.	Db4 n. c4.	De7—f7.
18.	Dc4—c3.	Lc8—e6.
19.	f4—f5.	Le6—c4.
20.	Tf1—f4.	b7—b5.
21.	e4—e5.	d6 n. e5.
22.	Dc3 n. e5.	h7—h6.
23.	Ta1—e1.	Th8—h7.
24.	f5—f6.	g7—g5.
25.	Tf4—f5.	a7—a5.
26.	De5—c5 †	Kf8—g8.

Jetzt machte Weiss einen Fehlzug und verlor. Es musste jedoch, wie folgt, gewinnen:

27.	Te1—e7.	Df7—h5.
28.	f6—f7 †	Th7 n. f7.
29.	Dc5—d4.	Kg8—f8.
30.	Te7—e1 und gewinnt.	

Dreizehnte Partie.

	Horwitz. Weiss.	Staunton. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Sf3 n. d4.	Dd8—h4.
5.	Sd4—b5.	Dh4 n. e4 †
6.	Lf1—e2.	De4—e5.

Mit diesem Zuge ist der Verlust des schwarzen Spiels entschieden.

7.	f2—f4.	De5—c5.
8.	Sb5 n. c7 †	Ke8—d8.
9.	Sc7 n. a8.	Sg8—f6.
10.	Sb1—c3.	Lf8—e7.
11.	Dd1—d2.	

Weiss macht diesen Zug, um später mit Sc3—a4 die Dame von dem Felde zu vertreiben, auf dem sie seine Rochade behindert.

11.		Th8—e8.
12.	Sc3—a4.	Dc5—f5.
13.	0—0.	Sf6—e4.
14.	Dd2—d3.	Df5—e6.

Um im nächsten Zuge Se4—c5 zu ziehen.

	Weiss.	Schwarz.
15.	f4—f5.	De6—f6.
16.	Lc1—f4.	

Weiss konnte mit der Dame den Springer nicht nehmen, weil Le7—c5 † folgen würde.

16.		Le7—d6.

Um das Matt auf c7 zu decken.

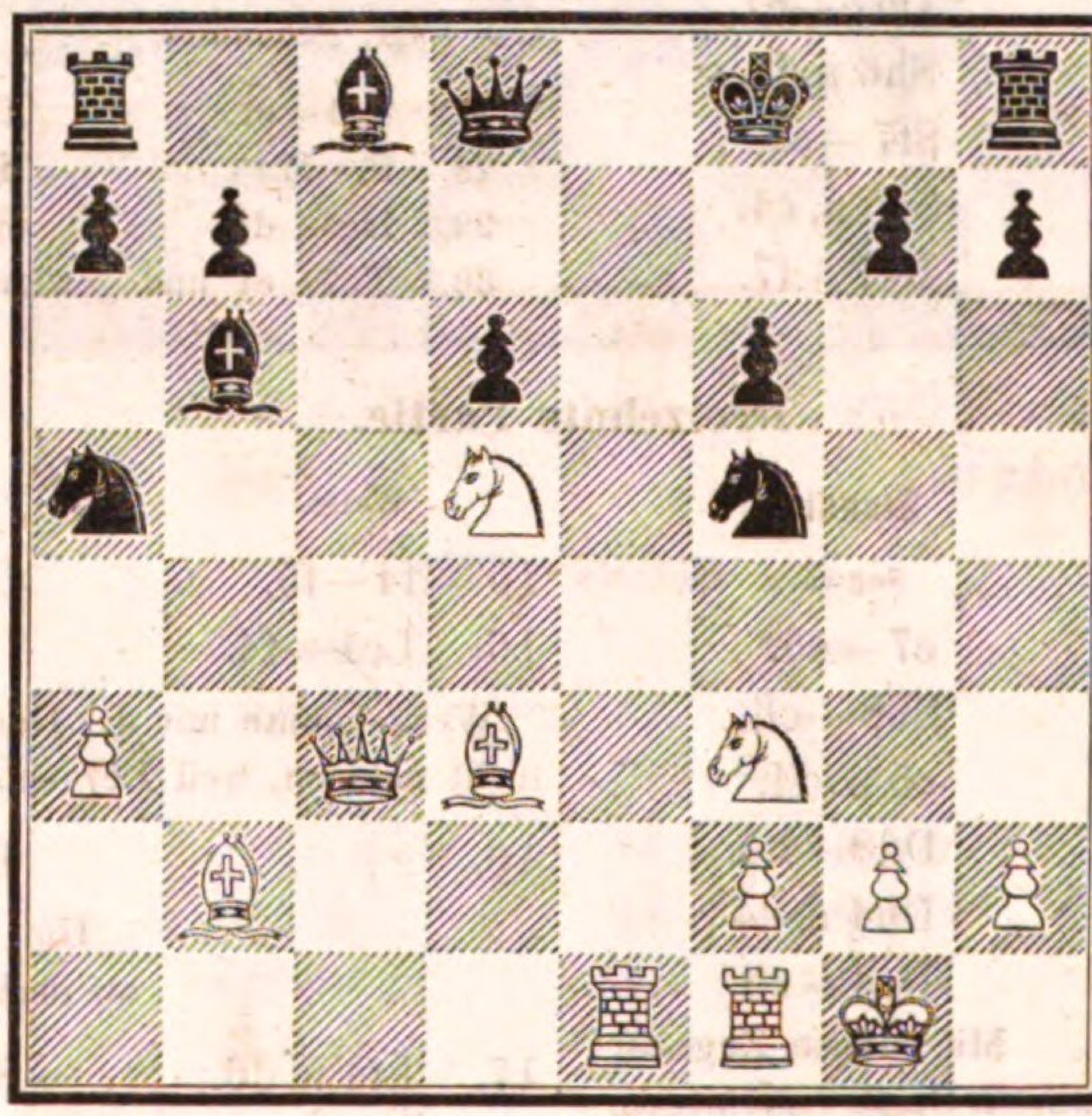
17.	Lf4 n. d6.	Se4 n. d6.
18.	Ta1—d1.	Sc6—b4.
19.	Dd3 n. d6.	Df6 n. d6.
20.	Td1 n. d6.	Te8 n. e2.
21.	c2—c3.	Sb4—c2.
22.	f5—f6.	g7—g6.
23.	Tf1—d1.	Sc2—e3.
24.	Td6—d2.	Te2 n. g2.
25.	Td2 n. g2.	Se3 n. d1.
26.	Tg2—e2.	b7—b6.
27.	Te2—e1.	b6—b5.
28.	Sa4—c5.	Sd1 n. b2.
29.	Te1—e7.	d7—d6.
30.	Sb5—c7 †	

und gewinnt.

Vierzehnte Partie.

Greville. Weiss.	Kieseritzky. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.
4. Lf1—c4.	Lf8—b4†
5. c2—c3.	d4 n. c3.
6. 0—0.	c3 n. b2.
7. Lc1 n. b2.	Ke8—f8.
8. e4—e5.	d7—d6.
9. Dd1—b3.	Sg8—h6.
10. e5 n. d6.	c7 n. d6.
11. a2—a3.	L4b—a5.
12. Sb1—c3.	La5—b6.
13. Sc3—d5.	Sc6—a5.
14. Db3—c3.	Sh6—f5.
15. Lc4—d3.	f7—f6.
16. Ta1—e1.	

Weiss droht hiermit den Springer f5 zu nehmen und den Thurm auf e7 zu stellen.



16.	Sa5—c6.
17. Sd5 n. b6.	a7 n. b6.
18. Sf3—g5.	Ta8—a5.
19. Ld3 n. f5.	Ta5 n. f5.
20. Sg5—e6†	Lc8 n. e6.
21. Te1 n. e6.	Tf5—e5.
22. Dc3—h3.	Te5—b5.

Schwarz wagt es nicht den Thurm zu tauschen, wegen der drohenden Stellung, die die Dame dann auf e6 einnimmt.

23. Lb2—c1.	Kf8—f7.
24. f2—f4.	h7—h6.

Um im nächsten Zuge Th8—e8 ziehen zu können.

25. Tf1—e1.	d6—d5.

Jetzt ist das Spiel nicht mehr zu halten, Th8—f8 wäre stärker gewesen.

26. Dh3—h5†	g7—g6.
27. Dh5—e2.	

Weiss droht den Thurm b5 zu nehmen.

27.	Sc6—e5.

Besser scheint Tb5—c5 zu sein.

28. f4 n. e5.	Kf7 n. e6.
29. e5 n. f6†	

Schwarz giebt das Spiel auf.

Fünfzehnte Partie.

	Kennedy. Weiss.	Greville. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	Sf3 n. d4.	Lf8—c5.
5.	Sd4 n. c6.	Dd8—f6.
6.	Dd1—d2.	d7 n. c6.
7.	Sb1—c3.	Lc8—e6.
8.	Lf1—d3.	0—0—0.
9.	Dd2—f4.	h7—h6.
10.	Df4 n. f6.	Sg8 n. f6.
11.	0—0.	g7—g5.
12.	Sc3—e2.	g5—g4.

	Weiss.	Schwarz.
13.	b2—b3.	Th8—g8.

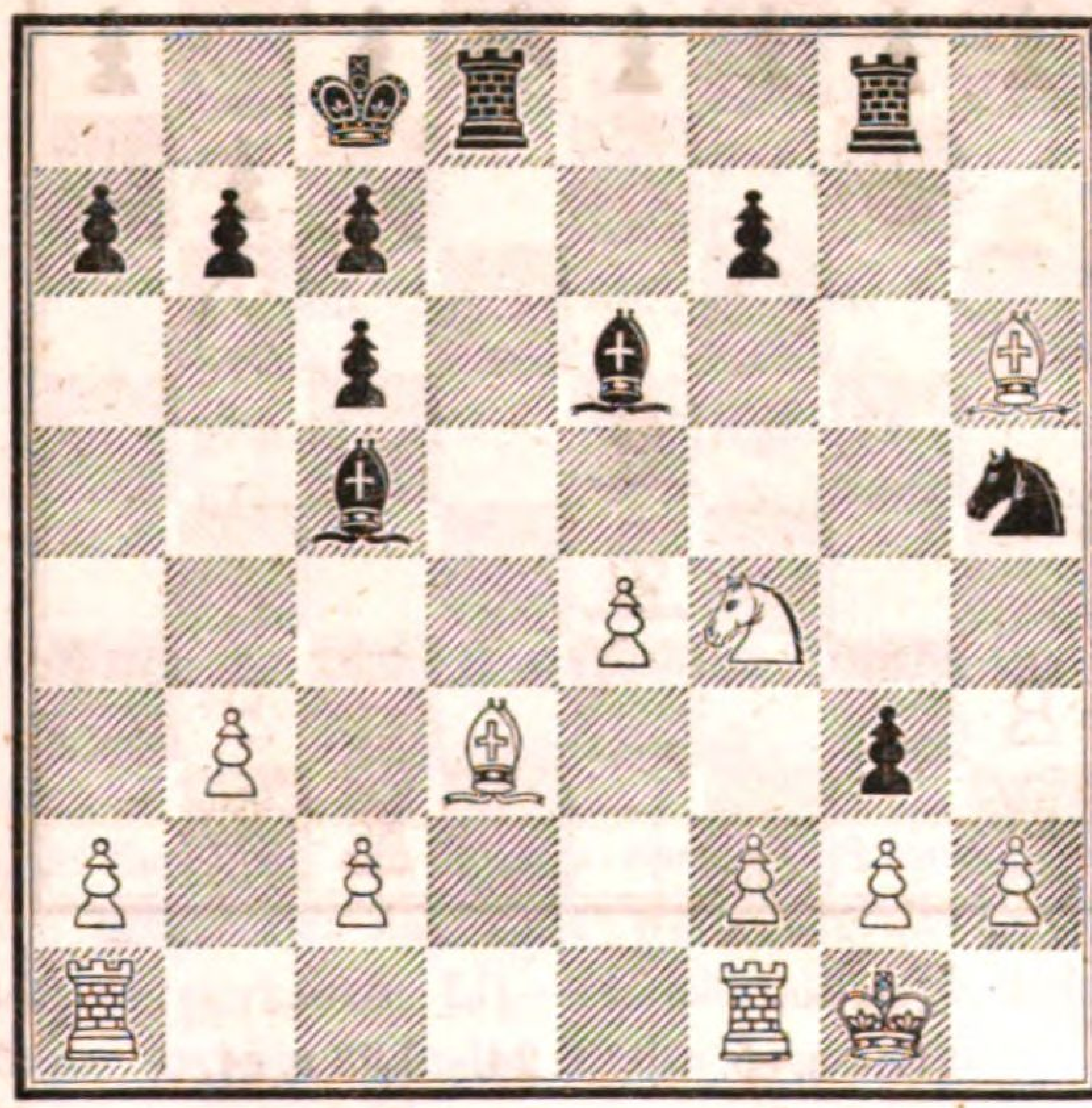
Schwarz giebt den Bauer h6 auf, um für den Thurm eine freie Linie zu gewinnen.

14.	Lc1 n. h6.	Sf6—h5.
15.	Se2—f4.	

Dieser Zug giebt Schwarz Gelegenheit, auf sehr elegante Art den Angriff fortzusetzen. Vielleicht wäre g2—g3 stärker gewesen.

15.		g4—g3.

Schwarz lässt die Figur einstehen, da diese, wie aus dem nächsten Zuge hervorgeht, mit Vortheil wieder zurückgewonnen wird.



16.	Sf4 n. h5.	g3 n. f2 †
17.	Kg1—h1.	Tg8—h8.
18.	Lh6—g5.	Td8—g8.
19.	Sh5—g7.	

Um, im Falle der Springer genommen wird, mit dem Läufer nach f6 zu gehen.

19.		Lc5—d6.
20.	h2—h3.	Le6 n. h3.
21.	g2 n. h3.	Tg8 n. g7.

Wenn der Läufer g5 sich entfernt, so sagt Th8 — h3 Schachmatt.

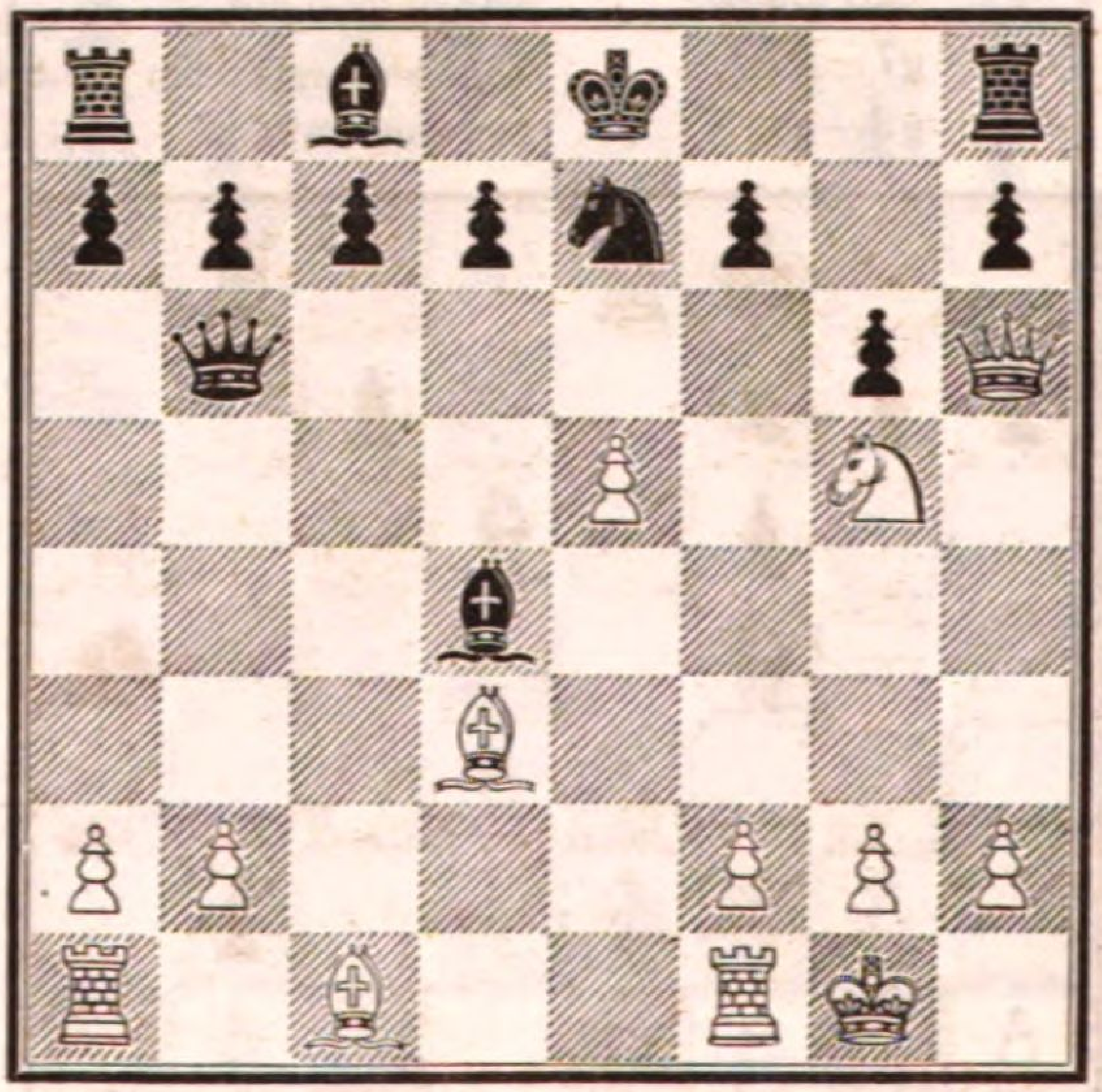
22.	Tf1 n. f2.	Th8 n. h3 †
23.	Kh1—g1.	Tg7 n. g5 †
24.	Tf2—g2.	Ld6—c5 †
25.	Kg1—f1.	Th3—h1 †
26.	Kf1—e2.	Tg5 n. g2 †
27.	Ke2—f3.	Tg2—f2 †
28.	Kf3—g3.	Th1 n. a1

und gewinnt.

Sechszehnte Partie.

	Philadelphia. Weiss.	New-York. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	Sc6 n. d4.
4.	Sf3 n. d4.	e5 n. d4.
5.	Lf1—c4.	Dd8—f6.
6.	0—0.	Lf8—c5.
7.	e4—e5.	Df6—f5.
8.	c2—c3.	d4 n. c3.
9.	Sb1 n. c3.	Sg8—e7.
10.	Lc4—d3.	Df5—e6.
11.	Sc3—e4.	Lc5—d4.
12.	Se4—g5.	De6—b6.
13.	Dd1—h5.	g7—g6.
14.	Dh5—h6.	

Weiss giebt den Bauer e5 auf. Es ist dies Opfer, wie aus dem nächsten Zuge hervorgeht, wohl motivirt.



	Weiss.	Schwarz.
14.		Ld4 n. e5.
15.	Tf1—e1.	Db6—f6.
16.	Sg5—f3.	d7—d6.
17.	Lc1—g5.	Df6—e6.
18.	Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
19.	Ta1—c1.	Th8—f8.
20.	Ld3—c4.	De6—f5.
21.	Lg5 n. e7.	Ke8 n. e7.
22.	f2—f4.	e5—e4.
23.	Lc4—d3.	Lc8—e6.
24.	Ld3 n. e4.	Df5—a5.
25.	Dh6—h4†	Ke7—d7.
26.	Te1—d1†	Kd7—e8.
27.	Kg1—h1.	c7—c6.
28.	Tc1 n. c6.	Ta8—d8.
29.	Tc6—c1.	Td8 n. d1†
30.	Tc1 n. d1.	h7—h5.
31.	Dh4—f6.	Le6—c8.
32.	Le4 n. b7.	

Aufgegeben.

Siebenzehnte Partie.

Lustig.		Récsi.				
	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.	
1.	e2—e4.	e7—e5.	21.	Sf5—h4 †	Kg6—h5.	
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.	22.	Sh4—f5.	Kh5—g5.	
3.	d2—d4.	e5 n. d4.	23.	Sf5—g3.	Kg5—g6.	
4.	Lf1—c4.	Lf8—b4 †	24.	Td1—d5.	Lc5—b6.	
5.	c2—c3.	d4 n. c3.	25.	Td5 n. b5.	a7—a5.	
6.	0—0.	d7—d6.	26.	Tf1—d1.	Te8—d8.	
7.	b2 n. c3.	Lb4—c5.	27.	Td1—e1.	Td8—d2.	
8.	Lc1—g5.	Sg8—f6.	28.	Sg3—e4.	Td2—c2.	
9.	e4—e5.	Sc6 n. e5.	29.	Tb5—d5.	f6—f5.	
10.	Sf3 n. e5.	d6 n. e5.	30.	Td5—d2.	Tc2 n. d2.	
11.	Dd1 n. d8 †	Ke8 n. d8.	31.	Se4 n. d2.	Ta8—d8.	
12.	Lc4 n. f7.	Kd8—e7.	32.	Sd2—c4.	e5—e4.	
13.	Lf7—b3.	Lc8—e6.	33.	g2—g3.	Kg6—f6.	
14.	Sb1—d2.	Le6 n. b3.	34.	Kg1—g2.	Td8—d3.	
15.	a2 n. b3.	Ke7—f7.	35.	Sc4—e3.	Lb6 n. e3.	
16.	Ta1—d1.	Th8—e8.	36.	Te1 n. e3.	Td3 n. e3.	
17.	Sd2—c4.	b7—b5.	37.	f2 n. e3.	c7—c5.	
18.	Sc4—e3.	h7—h6.	38.	c3—c4.	Kf6—g5.	
19.	Lg5 n. f6.	g7 n. f6.	39.	h2—h3.	h6—h5.	
20.	Se3—f5.	Kf7—g6.	40.	Kg2—f2.		

Als Remis abgebrochen.

Das Spiel des Läufer-Bauers der Dame im Königs-Springer-Spiel.

Wenn im 2. Zuge auf den Königs-Springer Schwarz mit dem Damen-Springer b8—c6 geantwortet hat, kann Weiss mit c2—c3 den Angriff fortsetzen, der nicht so stark, wie Lf1—c4 oder d2—d4, jedoch vollkommen sicher ist, wie man aus den folgenden Spielen sehen wird.

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	**c2—c3.**	f7—f5.

Dieser Zug ist eine Art Gegen-Gambit, das Schwarz ohne Gefahr geben kann. Ausserdem kann Schwarz noch spielen 3) d7—d5 (3. Spiel), Sg8—f6 (4. Spiel) und Lf8—c5 (7. Spiel). Von diesen Zügen ist d7—d5 der stärkste, dagegen Lf8—c5 weniger zu empfehlen.

4. d2—d4.

Am besten. Es wäre für Weiss nicht vortheilhaft den Bauer f5 zu nehmen:

	Weiss.	Schwarz.
4.	e4 n. f5.	d7—d6.
5.	g2—g4.	h7—h5.
6.	Sf3—g1.	h5 n. g4.

Weiss.	Schwarz.
7. Dd1 n. g4.	Sg8—e7.
8. Lf1—d3.	g7—g6 und Schwarz gewinnt den Bauer mit einer besseren Stellung zurück.

Wenn Weiss 4) Lf1—b5 zieht, so antwortet Schwarz:

4) Lf1—b5.	f5 n. e4.
5. Lb5 n. c6.	d7 n. c6.
6. Sf3 n. e5.	Dd8—g5 und Schwarz gewinnt den Bauer g2.

4.	f5 n. e4.

Stärker ist d7—d6. (Siehe 2. Spiel.)

5. Sf3 n. e5.	Sg8—f6.
6. Lf1—b5.	

Weiss konnte auch Se5 n. c6 spielen, alsdann nimmt b7—c6, und die Spiele gleichen sich bald aus.

6.	a7—a6.

Auch Lf8—d6 kann hier mit Vortheil gezogen werden.

7. Lb5 n. c6.	b7 n. c6.

Wenn Schwarz mit dem Damenbauer nimmt, kann, wie folgt, gespielt werden:

7.	d7 n. c6.
8. Lc1—g5.	Lf8—d6.
9. Sb1—d2.	Lc8—f5.
10. Dd1—b3 und hat eine sehr gute Stellung.	

Weiss.	Schwarz.
8. Lc1—g5.	Ta8—b8.

Wenn Schwarz 8) Lf8—e7 zieht, so folgt 9) Lg5 n. f6 und später Dd1—h5† und auf 8) Lf8—d6 bekommt Weiss mit 9) Sb1—d2 ein gutes Spiel.

9. b2—b4.	Lc8—b7.
10. 0—0.	

Weiss konnte auch spielen:

10. Dd1—h4.	d7—d5.
11. 0—0.	

(Der Bauer c6 ist wegen Dd8—d7 nicht zu nehmen.)

11.	h7—h6.
12. Lg5—h4.	Dd8—d6.
13. Lh4—g3 und gewinnt.	

10.	d7—d5.
11. f2—f3.	Lf8—e7.

Wenn Schwarz h7—h6 zieht, so nimmt der Läufer den Springer. Nimmt ihn dann die Dame wieder, so folgt f3 n. e4 mit einem vorzüglichen Spiele. Nimmt Schwarz aber den Läufer mit dem Bauer, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

11.	h7—h6.
12. Lg5 n. f6.	g7 n. f6.
13. f3 n. e4.	f6 n. e5.
14. Dd1—h5† und setzt in fünf Zügen matt.	

12. f3 n. e4.	0—0 am besten.
13. Sb1—d2. Weiss hat einen Bauer mehr und eine bessere Stellung.	

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. c2—c3.	f7—f5.
4. d2—d4.	**d7—d6.**

Dieser Zug ist wohl stärker, als f5 n. e4. Die Stellung hat Aehnlichkeit mit der des Philidor'schen Springer-Spiels, jedoch ist hier der Damen-Springer des Schwarzen bereits entwickelt, ein Umstand, der die Vertheidigung bei weitem nachdrücklicher macht.

5. d4 n. e5.	f5 n. e4.

Weiss.	Schwarz.
6. Sf3—g5.	d6—d5.

Hier könnte Schwarz auch ohne Nachtheil d6 n. e5 oder Sc6 n. e5 ziehen.

7. e5—e6.	Sg8—h6.

Schwarz kann hier auch vielleicht spielen:

7.	Lf8—c5.
8. Sg5—f7.	Dd8—f6.
9. Lc1—e3.	Lc5 n. e3.
10. f2 n. e3.	Lc8 n. e6.
11. Sf7 n. h8.	0—0—0. Schwarz gewinnt den Springer h8 und hat

Weiss.	Schwarz.

alsdann zwar die Qualität verloren, jedoch eine sehr vortheilhafte Stellung.

8.	Lf1 — b5.	Dd8—d6.
9.	c3—c4.	d5 n. c4.

Hier könnte vielleicht auch Bauer a7 — a6 zur Vertheidigung dienen.

10.	Lb5 n. c4.	Dd6 n. d1 †
11.	Ke1 n. d1.	Sc6—d8 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

Drittes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	c2—c3.	**d7—d5.**
4.	Lf1 — b5.	d5 n. e4.

Wenn Schwarz statt dessen mit dem Damenläufer den feindlichen Königsspringer fesselt, so bekommt Weiss ein gutes Spiel.

4.		Lc8—g4.
5.	Dd1—a4.	Lg4 n. f3.
6.	Lb5 n. c6 †	b7 n. c6.
7.	Da4 n. c6 †	Ke8—e7.
8.	g2 n. f3 und Weiss muss gewinnen.	

5.	Sf3 n. e5.	Dd8—d5.

Am besten zieht Schwarz Dd8—g5, so folgt:

5.		Dd8—g5.
6.	Dd1—a4.	Dg5 n. e5.

Schwarz hätte mit Dg5 n. g2 in wenigen Zügen das Spiel verloren.

7.	Ld5 n. c6.	Ke8—d8.
8.	Da4 n. e4.	

Weiss hat einen Bauer mehr und die bessere Stellung.

6.	Dd1—a4.	Sg8—e7.

Wenn Schwarz statt dieses Zuges, 6) Dd5 n. e5 zieht, so gelangen wir zu der Stellung der letzten Variante.

7.	f2—f4.	e4 n. f3.

Es droht Lb5 — c4.

8.	Se5 n. f3.	a7 — a6.

Es kann auch Lc8—e6 geschehen.

9.	Lb5—c4.	Dd5—e4.
10.	Ke1—f2.	Lc8—e6.
11.	d2—d3.	De4—f5.
12.	Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
13.	Th1—e1.	0—0—0.
14.	d3—d4 und die Spiele stehen etwa gleich.	

Viertes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	c2—c3.	**Sg8—f6.**
4.	d2—d4.	d7—d5.

Am besten. Auch d7—d6 gewährt Schwarz keine vortheilhafte Vertheidigung, siehe 1. Partie. Ueber Sf6 n. e4 siehe 5. Partie.

5.	Lf1—b5.	

Wenn Weiss 5) d4 n. e5, so spielt Schwarz Sf6 n. e4 und die Spiele stehen gleich.

5.		Sf6 n. e4.
6.	Sf3 n. e5.	Lc8—d7.
7.	Dd1—b3.	Se4—d6.

Am besten.

8.	Lb5 n. c6.	

Auf Db3 n. d5 wäre Dd8 — e7 mit Vortheil gefolgt.

8.		Ld7 n. c6.
9.	0—0.	Lf8—e7 und die Spiele stehen gleich.

Fünftes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	c2—c3.	Sg8—f6.
4.	d2—d4.	**Sf6 n. e4.**
5.	d4 n. e5.	

(d4—d5 behandelt das nächste Spiel.)

5.		Lf8—c5.
6.	Dd1—d5.	Lc5 n. f2.
7.	Ke1—e2.	f7—f5.
8.	Sb1—d2.	

Weiss hat mit den Zügen Dd1—d5 und Ke1—e2 eine von den beiden Figuren zu erobern beabsichtigt. Eine Combination, die in verschiedenen Spielen vorkommt. Schwarz muss jetzt den Springer e4 decken, was nur mit dem Bauerzug f7—f5 geschehen kann. Würde Weiss den Bauer im nächsten Zuge en passant schlagen, so greift Schwarz mit De4—f6 die weisse Dame an, und rettet den Läufer f2.

8.		Sc6—e7.

Schlechter wäre Se4 n. d2. Es würde folgen:

8.		Se4 n. d2.
9.	Lc1 n. d2.	Lf2—b6.
10.	Ta1—e1.	Sc6—e7.

11. Dd5—c4 und wenn Schwarz d7—d5 zieht, wozu er genöthigt ist, um sein Spiel zu entwickeln, so tauscht Weiss die Bauern ab, und gewinnt später mit Ke2—d1 ein wichtiges Tempo.

9.	Dd5—b3.	d7—d5.
10.	e5 n. d6.	Dd8 n. d6.
11.	Sd2 n. e4.	f5 n. f4.
12.	Ke2 n. f2.	e4 n. f3.
13.	g2 n. f3.	Lc8—e6 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

Sechstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	c2—c3.	Sg8—f6.
4.	d2—d4.	Sf6 n. e4.
5.	**d4—d5.**	Lf8—c5.

Mit diesem Zuge giebt Schwarz eine Figur preis, erhält jedoch dafür einen sehr starken Angriff.

6.	d4 n. c5.	Lc5 n. f2†
7.	Ke1—e2.	b7 n. c6.

Mit diesem Zuge droht Schwarz auf a6† zu gehen und mindestens die weisse Dame zu gewinnen.

8.	Dd1—a4.	f7—f5 am besten.
9.	Sb1—d2.	0—0.
10.	Sd2 n. e4.	f5 n. e4.
11.	Da4 n. e4.	Lf2—b6.

Es wäre für Schwarz nicht gut zu spielen:

11.		d7—d5.
12.	De4 n. e5.	Tf8—e8.
13.	De5 n. e8†	Dd8 n. e8†

14. Ke2 n. f2 und Weiss hat zwei Figuren für die Dame bei günstiger Stellung.

12.	Lc1—g5.	Dd8—e8.
13.	Ta1—e1.	d7—d6.

Schwarz hat zwar nur zwei Bauern für die Figur, jedoch eine sehr gute Stellung.

Siebentes Spiel.

1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	c2—c3.	**Lf8—c5.**

Dieser Zug ist nicht vortheilhaft, wie man gleich sehen wird.

4.	b2—b4.	Lc5—b6.
5.	b4—b5.	Sc6—a5.
6.	Sf3 n. e5.	Dd8—e7.
7.	d2—d4.	d7—d6.

Weiss.	Schwarz.
8. Lc1—a3.	f7—f6.

Bei 8) De7—h4 bekommt Weiss ebenfalls das bessere Spiel.

8.	De7—h4.
9. Se5—f3.	Dh4 n. e4†
10. Lf1—e2.	

Das weisse Spiel ist jetzt vollkommen entwickelt und der Springer a5 nimmt auf dem Randfelde eine sehr ungünstige Stellung ein.

Weiss.	Schwarz.
9. Se5—f3.	De7 n. e4†
10. Lf1—e2.	Sg8—h6.
11. 0—0.	0—0.

12. Le2—d3 und Weiss hat ein gutes Spiel.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

Horwitz, Harrwitz und v. Carnap.	Perigal, Jones und Capt. Evans.
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. c2—c3.	Sg8—f6.
4. d2—d4.	d7—d6.
5. d4—d5.	Sc6—e7.
6. Sb1—a3.	c7—c6.
7. Lc1—g5.	Sf6 n. e4.
8. Lg5 n. e7.	Lf8 n. e7.
9. d5 n. c6.	0—0.

Hätte Schwarz gezogen 9) b7 n. c6, so hätte Weiss mit Dd1—a4 geantwortet, hierdurch jedoch auch keinen erheblichen Vortheil gehabt.

10. Dd1—d5.	Se4—c5.
11. b2—b4.	b7 n. c6.
12. Dd5 n. c6.	Lc8—b7.
13. Dc6—b5.	Lb7—a6.
14. Db5—c6.	Ta8—c8.
15. Dc6—d5.	La6—b7.
16. Dd5—d1.	Sc5—e4.

Schwarz hat jetzt eine siegreiche Stellung.

17. Sa3—b1.	Dd8—b6.

Schwarz hätte wohl besser hier den Bauer c3 genommen.

Weiss.	Schwarz.
18. Dd1—c2.	Db6 n. b4.
19. Lf1—d3.	Se4 n. c3.
20. Ld3 n. h7†	Kg8—h8.
21. 0—0.	Sc3—e4.
22. Dc2—d3.	Kh8 n. h7.
23. Sb1—d2.	Tc8—c3.
24. Dd3—e2.	Se4 n. d2.
25. Sf3 n. d2.	Db4—c5.

Hier wäre wohl Db4—c4 stärker.

26. Ta1—b1.	Dc5—c6.
27. f2—f4.	Tc3—e3.
28. De2—g4.	f7—f5.
29. Dg4—h5†	Kh7—g8.
30. Sd2—f3.	e5 n. f4.
31. Tf1—c1.	Dc6—e4.
32. a2—a4.	Te3—e2.
33. Kg1—h1.	Te2 n. g2.
34. Tc1—f1.	Tg2—g4.
35. Dh5—h3.	Le7—h4.

Um diesen Läufer nach f2 zu bringen.

36. a4—a5.	Tf8—f6.
37. a5—a6.	Lb7—c6.
38. Tb1—b8†	Kg8—h7.
39. Tb8—b3.	Tf6—h6 und

Weiss giebt die Partie auf.

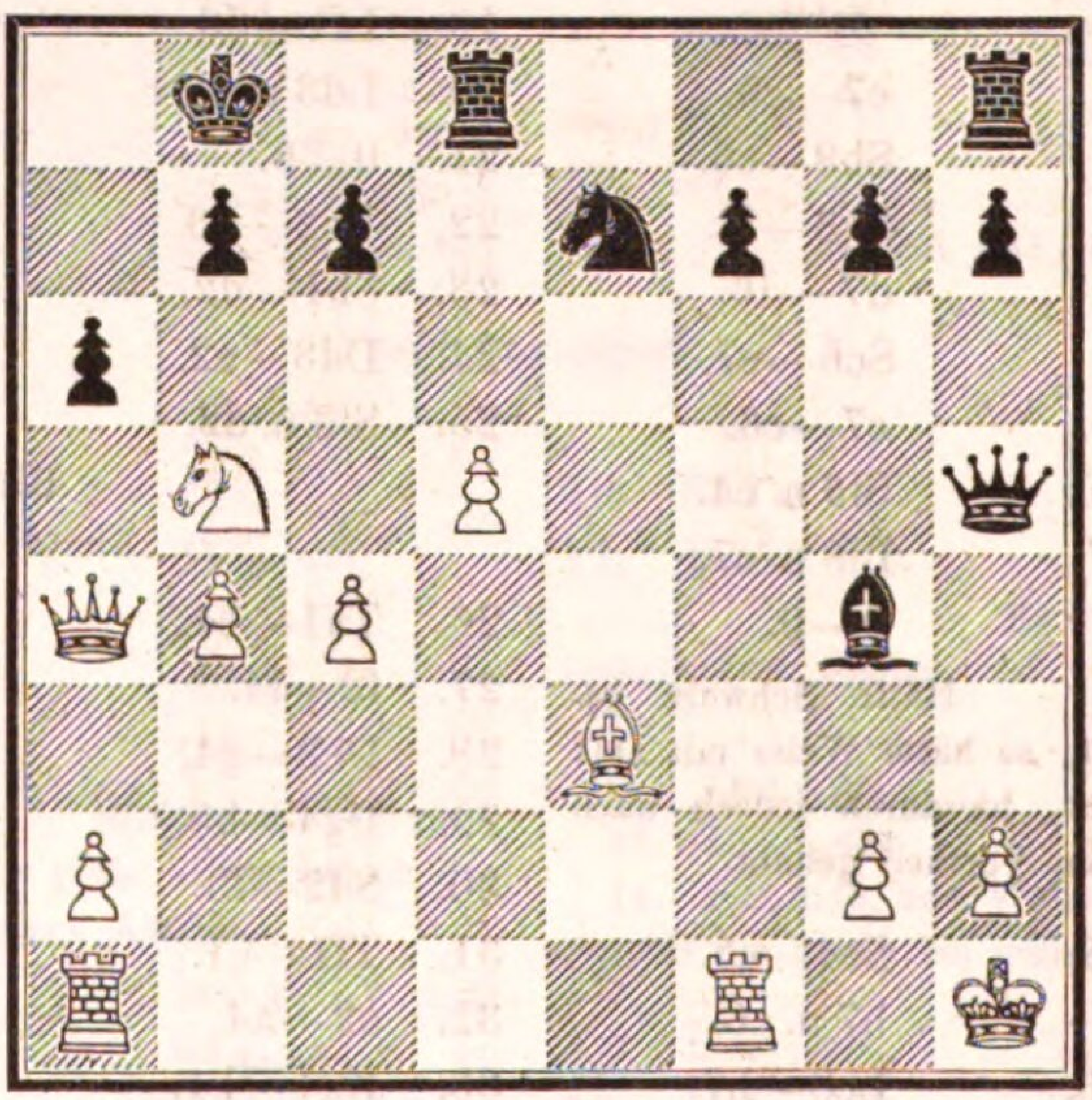
Zweite Partie.

	Harrwitz. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	c2—c3.	d7—d5.
4.	Lf1—b5.	d5 n. e4.
5.	Sf3 n. e5.	Dd8—d5.
6.	Dd1—a4.	Sg8—è7.
7.	f2—f4.	e4 n. f3.
8.	Se5 n. f3.	Lc8—e6.
9.	0—0.	0—0—0.
10.	d2—d4.	Dd5—h5.

	Weiss.	Schwarz.
11.	c3—c4.	Le6—g4.
12.	d4—d5.	Se7—f5.
13.	Lc1—f4.	Lf8—c5 †

Der Springer c6 kann nicht genommen werden, weil auf 13) Lf8—c5†, 14) Tf1—f2 geschehen muss, und der Sf3 verloren geht.

14.	Kg1—h1.	Sc6—e7.
15.	b2—b4.	Lc5—d4.
16.	Sf3 n. d4.	Sf5 n. d4.
17.	Sb1—c3.	Kc8—b8.
18.	Lf4—e3.	Sd4 n. b5.
19.	Sc3 n. b5.	a7—a6.



20. Sb5 n. c7.

Ein wohl motivirtes Opfer.

20.		Kb8 n. c7.
21.	d5—d6 †	Ke7 n. d6.
22.	Le3—f4 †	Kd6—e6.
23.	Ta1—e1 †	Lg4—e2.
24.	Tf1—f2.	Se7—f5.
25.	Te1 n. e2 †	Ke6—f6.
26.	Lf4—e5 †	Kf6—g6.
27.	g2—g4.	Dh5 n. g4.
28.	Tf2—g2.	h7—h5.
29.	Tg2—g4 †	h5 n. g4.
30.	Da4—c2.	Th8—h3.
31.	Dc2—e4.	Kg6—g5.
32.	De4—f4 †	

Aufgegeben.

Dritte Partie.

	Kennedy. Weiss.	Szén. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.	13.	c3—c4.	Dd7—f5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.	14.	Lg5—e3.	Sf6—g4.
3.	c2—c3.	f7—f5.	15.	Dd1—e2.	Sc6—b4.
4.	d2—d4.	d7—d6.	16.	0—0—0.	Sb4—d3 †
5.	Lf1—d3.	f5 n. e4.	17.	Kc1—b1.	Sg4 n. f2.
6.	Ld3 n. e4.	d6—d5.	18.	Td1—f1.	Df5—g6.
7.	Le4—c2.	e5—e4.	19.	La4—c2.	Sf2 n. h1.
8.	Sf3—e5.	Sg8—f6.	20.	Lc2 n. d3.	e4 n. d3.
9.	Lc1—g5.	Lf8—d6.	21.	De2—d1.	Ta8—b8.
10.	Lc2—a4.	Lc8—d7.	22.	Tf1 n. f8 †	Ld6 n. f8.
11.	Se5 n. d7.	Dd8 n. d7.	23.	Dd1—f3.	Dg6—f7.
12.	Sb1—d2.	0—0.		Weiss giebt die Partie auf.	

Vierte Partie.

	Pollmächer. Weiss.	Anderssen. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.	16.	h2 n. g3.	Sd5—e3.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.	17.	Se4—c5.	Td8—d6.
3.	e2—c3.	d7—d5.	18.	Sc5 n. b7.	Td6—h6.
4.	Lf1—b5.	d5 n. e4.	19.	Sf3—h4.	Dh5—d5.
5.	Sf3 n. e5.	Dd8—d5.	20.	Sb7—c5.	Th8—e8.
6.	Dd1—a4.	Sg8—e7.	21.	Sc5 n. a6 †	Kb8—c8.
7.	f2—f4.	e4 n. f3.	22.	Sa6—c5.	Kc8—d8.
8.	Se5 n. f3.	Dd5—h5.	23.	Ta1—e1.	Lg4—c8.
9.	0—0.	Lc8—g4.	24.	Da4—a8.	g7—g6.
10.	d2—d4.	0—0—0.	25.	Ld3—a6.	Sc6—a7.
11.	Lc1—f4.	Kc8—b8.	26.	Da8 n. d5 †	Se3 n. d5.
12.	Sb1—d2.	a7—a6.	27.	La6 n. c8.	Sa7 n. c8.
13.	Lb5—d3.	Se7—d5.	28.	Sc5—b7 †	Kd8—d7.
14.	Lf4—g3.	Lf8—d6.	29.	Tf1 n. f7 †	Schwarz giebt die Partie auf.
15.	Sd2—e4.	Ld6 n. g3.			

Fünfte Partie.

	Horwitz. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.	5.	b4—b5.	Sc6—a5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.	6.	Sf3 n. e5.	Dd8—e7.
3.	c2—c3.	Lf8—c5.	7.	d2—d4.	d7—d6.
4.	b2—b4.	Lc5—b6.	8.	Lc1—a3.	f7—f6.
			9.	Se5—f3.	De7 n. e4 †

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
10.	Lf1—e2.	Sg8—h6.	25.	Tf1—e1.	d6—d5.
11.	0—0.	0—0.	26.	Le4—f3.	Lc4 n. a2.
12.	Le2—d3.	De4—g4.	27.	Te1—d1.	La2—b3.
13.	La3—b4.	Dg4—e6.	28.	Lf3 n. d5 †	Lb3 n. d5.
14.	Tf1—e1.	De6—f7.	29.	Td1 n. d5.	Sa5—c6.
15.	d4—d5.	Sh6—g4.	30.	Ta1—c1.	Sc6 n. b4.

Weiss beabsichtigt mit Dd1—a4 den Springer a5 zu erobern.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
			31.	c3 n. b4.	Ta8—a2.
			32.	h2—h3.	Te8—e2
16.	Te1—f1.	Sg4—e5.	33.	Tc1 n. c7.	h7—h6.
17.	Sf3 n. e5.	f6 n. e5.	34.	Td5—d8 †	Kg8—h7.
18.	Sb1—d2.	Df7 n. d5.	35.	Td8—d7.	Te2 n. f2.
19.	Sd2—c4.	e5—e4.	36.	Td7 n. g7 †	Kh7—h8.
20.	Sc4 n. b6.	a7 n. b6.	37.	Tc7 n. b7.	Tf2—b2.
21.	Ld3—c2.	Dd5 n. d1.	38.	Tg7—g6.	h6—h5.
22.	Lc2 n. d1	Lc8—e6.	39.	Tg6—g5.	h5—h4.
23.	Ld1—c2.	Tf8—e8.	40.	Tb7 n. b6.	Kh8—h7.
24.	Lc2 n. e4.	Le6—c4.	41.	Tg5—g4 und gewinnt.	

Sechste Partie.

	Jansens. Weiss.	Falkbeer. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.	21.	Ta1—e1.	Te8 n. e1.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.	22.	Tf1 n. e1.	g7—g5.
3.	c2—c3.	Sg8—f6.	23.	Lf4 n. c7.	Lf6 n. c3.
4.	d2—d4.	d7—d5.	24.	Te1—c1.	Td5—d2.
5.	Lf1—b5.	Sf6 n. e4.	25.	h2—h4.	Lc3—f6.
6.	Sf3 n. e5.	Lc8—d7.	26.	h4 n. g5.	Lf6 n. g5.
7.	Se5 n. d7.	Dd8 n. d7.	27.	f2—f4.	Lg5—f6.
8.	0—0.	Lf8—e7.	28.	Tc1—c6.	Kg8—g7.
9.	c3—c4.	0—0.	29.	a2—a3.	Td2—d3.
10.	Sb1—c3.	Se4 n. c3.	30.	Lc7—d6.	a6—a5.
11.	b2 n. c3.	a7—a6.	31.	g2—g4.	Lf6—b2.
12.	Lb5—a4.	Ta8—d8.	32.	g4—g5.	Lb2—c3.
13.	De1—e2.	Tf8—e8.	33.	Ld6—c7.	Lc3—b2.
14.	c4 n. d5.	Sc6 n. d4.	34.	Lc7—d6.	h7—h5.
15.	De2—d1.	Sd4—e2 †	35.	g5 n. h6 †	Kg7—h7.
16.	Kg1—h1.	b7—b5.	36.	Kh1—g2.	Lb2 n. a3.
17.	Dd1 n. e2.	Le7—f6.	37.	Ld6 n. a3.	Td3 n. a3.
18.	De2—f3.	b5 n. a4.	38.	Tc6—a6.	Ta3—a2 †
19.	Lc1—f4.	Dd2 n. d5.	39.	Kg2—f3.	a4—a3.
20.	Df3 n. d5.	Td8 n. d5.	40.	Kf3—e4.	Ta2—b2.
			41.	Ta6 n. a5.	a3—a2.

	Weiss.	Schwarz.
42.	Ke4 – f3.	Kh7 n. h6.
43.	Kf3 – e3.	f7 – f5.
44.	Ke3 – f3.	Kh6 – g6.
45.	Ta5 – a6 †	Kg6 – f7.
46.	Kf3 – e3.	Kf7 – e7.
47.	Ke3 – d3.	Ke7 – d7.
48.	Kd3 – c3.	Tb2 – f2.
49.	Kc3 – b3.	Kd7 – c7.
50.	Ta6 – a4.	Kc7 – c6.
51.	Ta4 – c4 †	Kc6 – d5.
52.	Tc4 – a4.	Tf2 n. f4.
53.	Ta4 n. a2.	Tf4 – f3 †
54.	Kb3 – b4.	Kd5 – d4.
55.	Ta2 – a8.	f5 – f4.
56.	Ta8 – d8 †	Kd4 – e3.
57.	Td8 – e8 †	Ke3 – f2.
58.	Te8 – f8.	Kf2 – e2.
59.	Kb4 – c4.	Tf3 – f1.
60.	Tf8 – e8 †	Ke2 – f2.
61.	Kc4 – d3.	f4 – f3.
62.	Kd3 – d2.	Tf1 – a1.
63.	Te8 – f8.	Kf2 – g2.
64.	Tf8 – g8 †	Kg2 – f1.
65.	Kd2 – e3.	f3 – f2 und gewinnt.

Siebente Partie.

	Capt. Evans. Weiss.	Horwitz. Schwarz.
1.	e2 – e4.	e7 – e5.
2.	Sg1 – f3.	Sb8 – c6.
3.	c2 – c3.	f7 – f5.
4.	d2 – d4.	e5 n. d4.
5.	e4 – e5.	d4 n. c3.

Schwarz hätte wohl jetzt besser gethan, d7—d5 zu ziehen und den Bauern d4 aufzugeben.

6.	Sb1 n. c3.	Lf8 – b4.
7.	Lc1 – g5.	Sg8 – e7.
8.	Lf1 – c4.	d7 – d5.
9.	e5 n. d6.	Dd8 n. d6.
10.	Dd1 – e2.	

Dieser Zug droht Ta1 – d1 und greift gleichzeitig den Springer e7 noch einmal an.

	Weiss.	Schwarz.
10.		Sc6 – d4.
11.	Sf3 n. d4.	Dd6 n. d4.
12.	0 – 0.	Lc8 – d7.

Die Stellung des Schwarzen ist jetzt sehr misslich. Auf Dd4 —g4 tauscht Weiss die Damen und setzt mit Sc3—b5 den Angriff fort.

13.	Sc3 – d5.	0 – 0 – 0 am besten.

Schwarz giebt zwar eine Figur auf, hat jedoch hierdurch Gelegenheit, seine übrigen Steine ins Spiel zu bringen.

14.	Lg5 n. e7.	Lb4 n. e7.

Ginge statt dessen Th8 – e8, so folgt Ta1 – d1 und gewinnt.

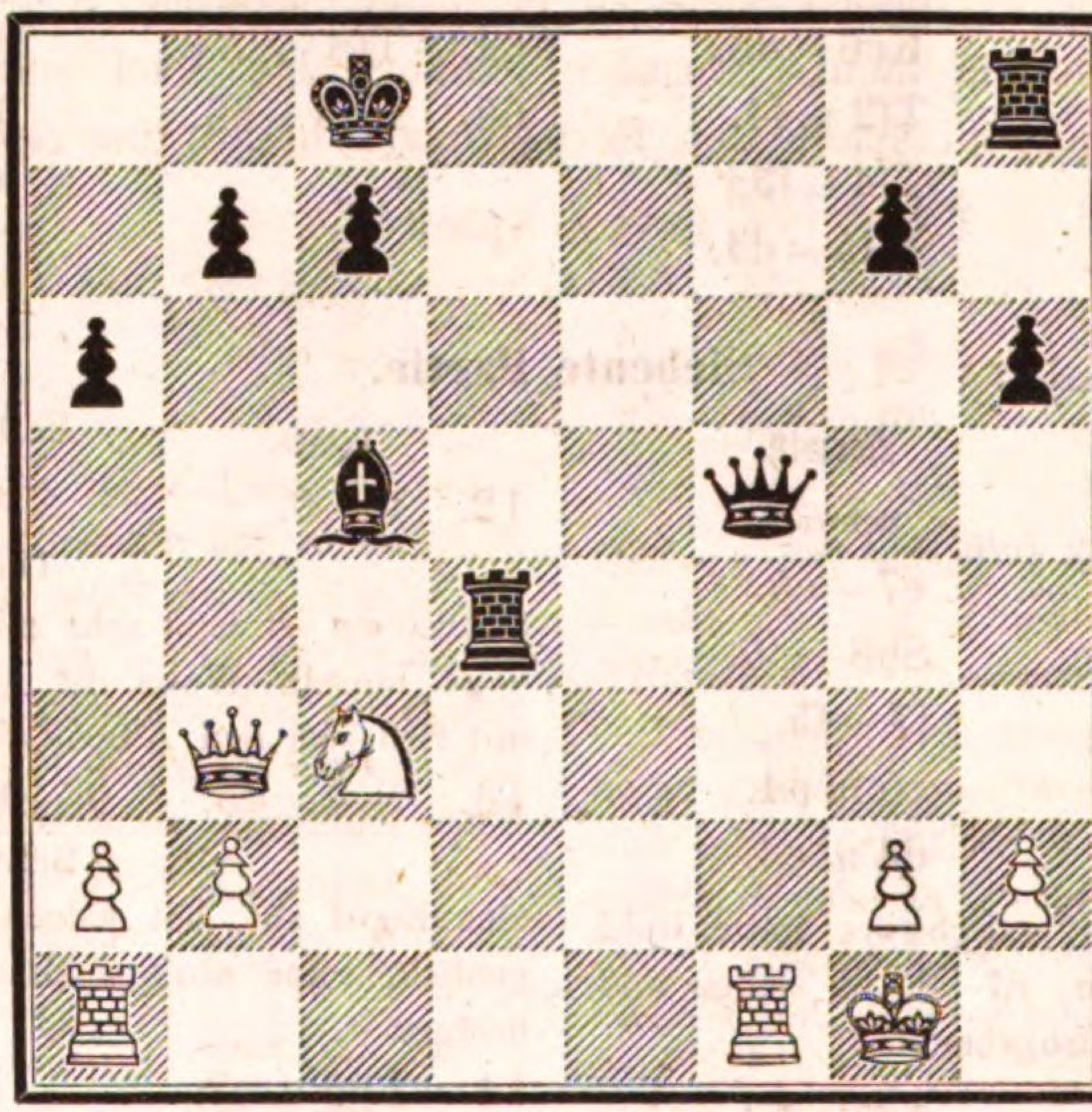
15.	Sd5 n. e7 †	Kc8 – b8.
16.	Tf1 – d1.	Dd4 – h4.
17.	Lc4 – b3.	Dh4 – h6.
18.	Td1 – d2.	f5 – f4.
19.	Ta1 – d1.	f4 – f3.
20.	De2 n. f3.	a7 – a6.
21.	Td2 n. d7 und gewinnt.	

Achte Partie.

	Perigal und Evans. Weiss.	Harrwitz und v. Carnap. Schwarz.
1.	e2 – e4.	e7 – e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	c2—c3.	d7—d5.
4.	Lf1—b5.	d5 n. e4.
5.	Sf3 n. e5.	Dd8—d5.
6.	Dd1—a4.	Sg8—e7.
7.	f2—f4.	e4 n. f3.

15

	Weiss.	Schwarz.
8.	Se5 n. f3.	a7—a6.
9.	Lb5—c4.	Dd5—e4 †
10.	Ke1—f2.	Lc8—e6.
11.	d2—d3.	De4—f5.
12.	Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
13.	Th1—e1.	0—0—0.
14.	d3—d4.	Se7—g6.
15.	Da4—b3.	e6—e5.
16.	Kf2—g1.	e5 n. d4.
17.	Lc1—g5.	Sg6—e7.
18.	c3 n. d4.	h7—h6.
19.	Lg5 n. e7.	Lf8 n. e7.
20.	Sb1—c3.	Sc6 n. d4.
21.	Sf3 n. d4.	Le7—c5.
22.	Te1—f1.	Td8 n. d4.



23.	Kg1—h1.	Df5—d7.
24.	Tf1—f7.	Dd7—g4.
25.	h2—h3.	Dg4—g6.

Hier konnte wohl besser h6—h5 geschehen.

26.	Sc3—d5.	Td4—d2.

Statt dessen musste Lc5—d6 geschehen.

27.	Tf7 n. c4 †	Kc8—d8.
28.	Sd5—f4.	Dg6—d6.
29.	Tc7 n. c5.	Dd6 n. f4.
30.	Db3 n. b7.	Td2—d7.
31.	Db7—c8 †	Kd8—e7.
32.	Ta1—e1 †	Ke7—f6.
33.	Dc8 n. d7.	Kf6—g6.
34.	Dd7—d3 †	Kg6—f6.
35.	Tc5—c6 †	Kf6—f7.
36.	Dd3—g6 †	Kf7—g8.
37.	Tc6—c8.	Schach und Matt.

Das Springer-Spiel des Lopez.

Nachdem im 2. Zuge auf den Königsspringer g1—f3, Sb8—c6 den angegriffenen Bauer gedeckt hat, kann Weiss mit 3) Lf1—b5 diese deckende Figur wiederum angreifen, um nach dem Abtausch des Läufers gegen den Springer den Bauer e5 zu gewinnen. Dies Spiel wird das Spiel des Lopez genannt. Man wird aus den folgenden Erörterungen ersehen, dass, wenn 4) Lb5 n. c6 geschehen ist und Schwarz wieder genommen hat, der Bauer e5 nur zum Schein verloren ist, und dass es daher für Weiss einiger Vorbereitungszüge bedarf, um zu diesem Ziele zu gelangen, während Schwarz inzwischen sich genügend decken kann. Dennoch gewährt das Spiel einen nachhaltigen Angriff, und gehört zu den besten Fortsetzungen des Springerspiels.

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	**Lf1—b5.**	Sg8—f6.

Dieser Zug gewährt eine gute Vertheidigung. Es kann ausserdem geschehen Lf8—c5, ein nicht allzukräftiger Vertheidigungszug (8. Spiel) oder Dd8—f6 (7. Spiel) oder a7—a6 (6. Spiel), neben Sg8—f6 die beste Vertheidigung, oder endlich Sg8—e7 (12. Spiel). Nicht zu empfehlen ist d7—d6, weil hierdurch der Läufer f8 eingesperrt wird, ausserdem auch dem Weissen Gelegenheit gegeben wird, durch Lb5 n. c6 einen Doppelbauer zu machen. Auf 3) Sc6—d4, antwortet Weiss mit 4) Lb5—c4 oder auch wie folgt:

3.		Sc6—d4.
4.	Sf3 n. d4.	e5 n. d4
5.	d2—d3.	Lf8—c5.
6.	Dd1—h5.	Dd8—e7.
7.	Lc1—g5.	De7—e5.
8.	Lb5—c4.	g7—g6.
9.	Dh5—h4.	h7—h6.
10.	Lg4—d2.	g6—g5.
11.	Dh4—g3.	d7—d6.

12. 0—0 u. Weiss hat eine bessere Stellung.

4. Dd1—e2.

Weiss droht den Springer abzutauschen, und dann den Bauer e5 zu nehmen. Statt dessen kann auch das Spiel mit 0—0 (4. Spiel) d2—d3 (2. Spiel), d2—d4 (3. Spiel), Sb1—c3 (5. Spiel) fortgesetzt werden.

	Weiss.	Schwarz.
4.		Lf8—e7.

Es könnte auch 4) a7—a6 oder auch Lf8—d6 geschehen. Letzterer Zug, der in den meisten Spielen nachtheilig ist, ist es in diesem Falle weniger, weil, wenn Lb5 n. c6 geschieht, der Damenläufer des Schwarzen frei wird, oder der Läufer b5, um sich an einer andern Stelle am Spiel zu betheiligen, ein Tempo verlieren müsste. Dagegen wäre 4) Lf8—c5 nicht zu empfehlen, indem Schwarz hierdurch einen Bauer verliert:

4.		Lf8—c5.
5.	Lb5 n. c6.	d7 n. c6.
6.	Sf3 n. e5.	Dd8—d4.
7.	Se5—d3.	Lc5—b6.

8. f2—f3 und hat bei gleicher Stellung einen Bauer mehr.

5. c2—c3.

Wenn Weiss statt dieses Zuges gleich den Springer nimmt, um den Bauer e5 zu gewinnen, so spielt Schwarz, wie folgt:

5.	Lb5 n. c6.	d7 n. c6.
6.	Sf3 n. e5.	Dd8—d4.
7.	Se5—f3.	Dd4 n. e4 u. hat

den Bauer zurückgewonnen.

5.		d7—d6.
6.	d2—d4.	e5 n. d4.
7.	Sf3 n. d4.	Lc8—d7.
8.	Sd4 n. c6.	Ld7 n. c6.
9.	Lb5 n. c6†	b7 n. c6 und

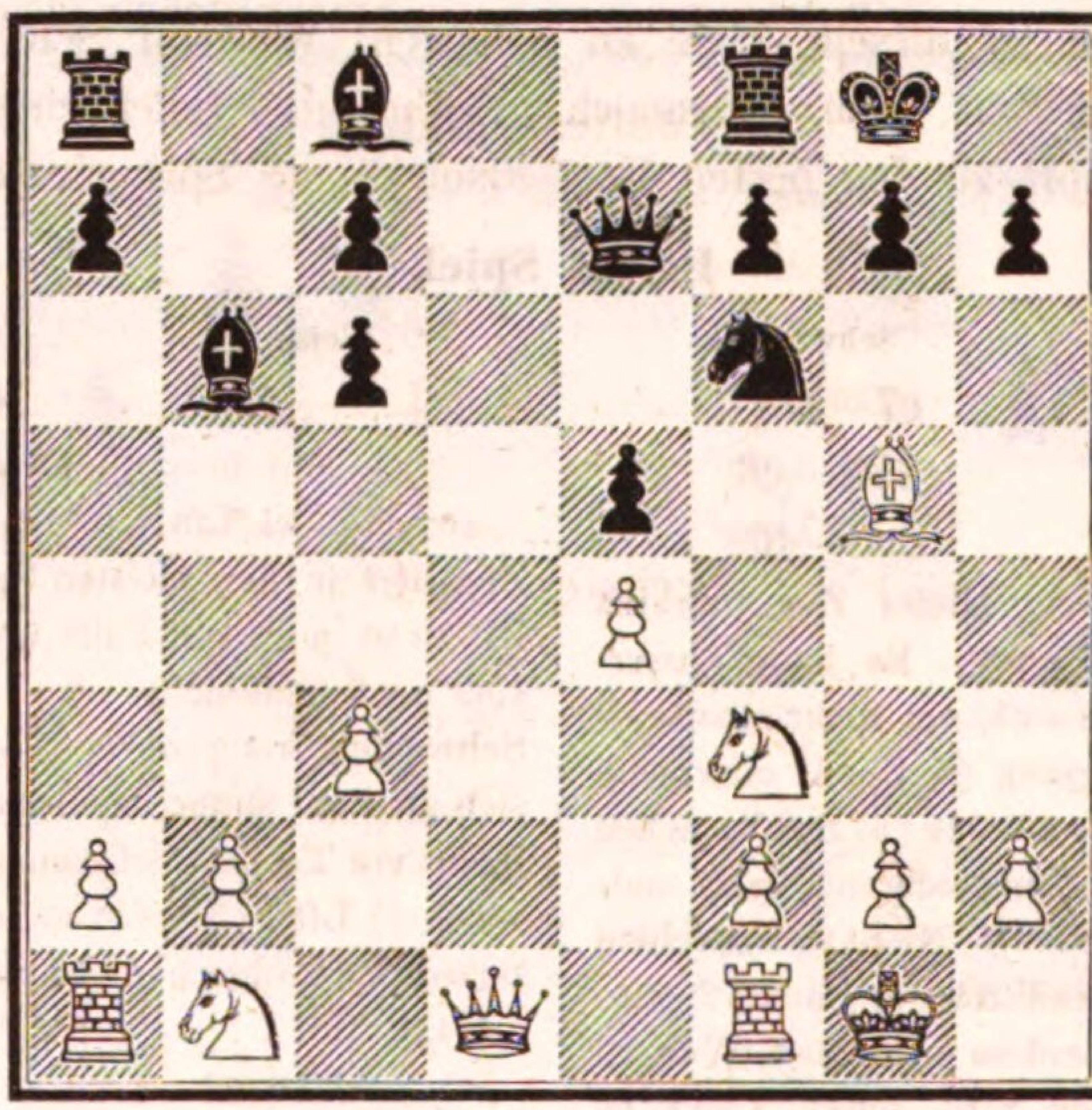
Weiss hat ein etwas freieres Spiel.

15*

Zweites Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	Sg8—f6.
4.	**d2—d3.**	Lf8—c5.
5.	c2—c3.	Dd8—e7 am besten.
6.	0—0.	0—0.
7.	d3—d4.	Lc5—b6. Viel besser, als e5 n. d4.
8.	Lc1—g5.	d7—d6.
9.	Lb5 n. c6.	b7 n. c6.
10.	d4 n. e5.	d6 n. e5.

Die Spiele stehen ungefähr gleich.



Drittes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	Sg8—f6.
4.	**d2—d4.**	Sc6 n. d4.

Schwarz kann auch den Bauer e4 mit dem Königsspringer nehmen.

4.		Sf6 n. e4.
5.	d4—d5.	Se4—d6.
6.	Lb5 n. c6.	b7 n. c6.
7.	d5 n. c6.	e5—e4.
8.	Sf3—d4.	d7 n. c6.
9.	Sd4 n. c6.	Dd8—d7 und die Spiele sind gleich.

5.	Sf3 n. d4.	e5 n. d4.
6.	e4—e5.	c7—c6.
7.	0—0 am besten.	c6 n. b5.
8.	Lc1—g5.	Lf8—e7.
9.	e5 n. f6.	Le7 n. f6.
10.	Tf1—e1 †	Ke8—f8.
11.	Lg5 n. f6.	Dd8 n. f6.
12.	Dd1—e2.	

Ueber c2—c3 siehe die Partie Morphy-Anderssen.

12.		g7—g6.
13.	De2 n. b5.	Kf8—g7.
14.	Sb1—d2 und das weisse Spiel ist besser, als das schwarze entwickelt.	

Viertes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	Sg8—f6.
4.	**0—0.**	Sf6 n. e4.
5.	Tf1—e1.	Se4—f6.
6.	Lb5 n. c6.	d7 n. c6.
7.	Te1 n. e5†	Lf8—e7.
8.	Dd1—e2.	

Um die Rochade zu verhindern.

	Weiss.	Schwarz.
8.		Sf6—d5.
9.	c2—c4.	Sd5—f4.
10.	De2—e4.	Sf4—g6.
11.	Te5—h5.	0—0 und die Spiele stehen gleich.

Fünftes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	Sg8—f6.
4.	**Sb1—c3.**	Lf8—c5.
5.	0—0.	d7—d6.
6.	d2—d3.	0—0.
7.	Lc1—g5.	Lc8—e6 und die Spiele stehen gleich.

Sechstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	**a7—a6.**

Ein sicheres, vielleicht das beste Vertheidigungsspiel.

4. Lb5 n. c6.

Der Läufer kann sich auch nach a4 zurückziehen, alsdann geschieht:

4.	Lb5—a4.	Lf8—c5.

Es kann auch Sg8—f6 ohne Nachtheil geschehen.

5.	c2—c3.	b7—b5.
6.	La4—b3.	d7—d6.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
9.	Lb3—d5.	Sg8—e7 und die Spiele stehen gleich.

4.		d7 n. c6.
5.	0—0.	

Besser als Sf3 n. e5, weil Schwarz alsdann mit Dd8—d4 den Bauer zurückgewinnen würde.

5.		Lf8—d6.
6.	d2—d4.	e5 n. d4.
7.	Dd1 n. d4.	f7—f6.
8.	Tf1—e1.	Sg8—e7.
9.	e4—e5.	f6 n. e5.
10.	Sf3 n. e5.	0—0.
11.	Lc1—g5.	Dd8—e8.
12.	Se5—c4.	Se7—f5.
13.	Dd4—d2.	De8—h5.
14.	Sc4 n. d6.	c7 n. d6.
15.	Sb1—c3 und die Spiele stehen gleich.	

Siebentes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	**Dd8—f6.**
4.	Sb1—c3.	Sg8—e7.
5.	d2—d3.	

Und Weiss hat ein besser entwickeltes Spiel. Schlechter wäre es, wenn Weiss im 4. Zuge c2—c3 gezogen hätte, das Spiel würde sich dann, wie folgt, gestalten:

Weiss.	Schwarz.
4. c2—c3	a7—a6.
5. Lb5 n. c6.	Df6 n. c6.
6. 0—0.	Dc6 n. e4.
7. Sf3 n. e5.	Lf8—e7.
8. Tf1—e1.	De4—f5
9. d2—d4.	d7—d6.
10. Se5—f3.	Lc8—e6 und die Spiele sind gleich.

Achtes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—b5.	**Lf8—c5.**

Dieser Zug ist nicht vortheilhaft.

Weiss.	Schwarz.
4. c2—c3.	Dd8—f6.

Die Züge 4) Sg8—f6 und d7—d6, endlich auch Sg8—e7 werden in den folgenden Spielen behandelt.

Weiss.	Schwarz.
5. 0—0.	Sg8—e7.
6. d2—d4.	e5 n. d4.
7. Lc1—g5.	Df6—g6.
8. Lg5 n. e7.	Sc6 n. e7.
9. c3 n. d4.	Lc5—b6.

Weiss hat eine etwas bessere Stellung. Wenn Weiss im 5. Zuge statt zu rochiren, mit dem Läufer den Springer nimmt, so nimmt Df6 wieder und Schwarz bekommt, wenn d2 n. d4 folgt, mit Dc6 n. e4† ein gutes Spiel. Geschieht aber 5) d2—d4, so folgt:

Weiss.	Schwarz.
5. d2—d4.	e5 n. d4.
6. e4—e5.	Df6—g6.

(Wenn Schwarz hier 6) Sc6 n. e5, so gewinnt Weiss eine Figur mit 7) Dd1—e2.)

Weiss.	Schwarz.
7. c3 n. d4.	Sc6 n. d4.
8. Sf3 n. d4.	Dg6—b6.
9. Lc1—e3.	Lc5 n. d4.
10. Le3 n. d4.	Db6 n. b5.
11. e5—e6.	Db5—g5.
12. e6 n. f7†	Ke8 n. f7 und hat einen Bauer mehr, bei sonst gleichem Spiel.

Neuntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—b5.	Lf8—c5.
4. c2—c3.	**d7—d6.**

Auch dieser Zug führt zu keiner ausreichenden Vertheidigung.

Weiss.	Schwarz.
5. d2—d4.	e5 n. d4.
6. c3 n. d4.	Lc5—b4†
7. Ke1—e2.	

Dies ist einer der wenigen Fälle, in denen es gleich in den ersten Zügen des Spiels vortheilhaft ist, mit dem Könige einen Zug zu machen. Weiss beabsichtigt im nächsten Zuge d4—d5 zu ziehen, und wenn Schwarz einen Vertheidigungszug macht, um den Springer zu retten, mit Dd1—a4 den Läufer b4 zu gefährden. Im Falle aber Weiss im 7. Zuge mit einer Figur den König deckte, so tauschte Schwarz diese gegen den Läufer b4 ab.

Weiss.	Schwarz.
7.	d6—d5

Wenn Schwarz statt dieses Zuges a7—a6 zieht, so nimmt Weiss mit Läufer b5 den Springer und gewinnt nachher mit Dd1—a4 eine Figur. Zieht aber Schwarz 7) Lc8—d7, so gewinnt Weiss ebenfalls mit 8) Dd1—a4.

Weiss.	Schwarz.
8. Dd1—a4.	d5 n. e4.
9. Lb5 n. c6†	b7 n. c6.
10. Da4 n. c6†	Lc8—d7.
11. Dc6 n. e4†	Weiss hat einen Bauer mehr und das bessere Spiel.

Zehntes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	**Sg8—f6.**
5.	d2—d4.	e5 n. d4.
6.	e4—e5.	Sf6—e4.

7. 0—0. Es kann auch Dd1—e2 oder c3 n. d4 mit Vortheil geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
7.		d7—d5.
8.	e5 n. d6	Se4 n. d6.
9.	Lc1—g5.	f7—f6.
10.	Lb5 n. c6.	b7 n. c6.
11.	Tf1—e1 †	Ke8—f8.

12. c3 n. d4 und Weiss hat eine viel bessere Stellung.

Eilftes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	**Sg8—e7.**
5.	0—0.	

Auch konnte d2—d4 hier mit Vortheil geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
5.		a7—a6.
6.	Lb5—a4.	0—0.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
9.	d4—d5.	Sc6—b8 und

Weiss hat eine bessere Stellung.

Zwölftes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	**Sg8—e7.**
4.	c2—c3.	a7—a6.
5.	Lb5 n. c6.	Se7 n. c6.
6.	d2—d4.	e5 n. d4.
7.	c3 n. d4.	Lf8—b4 †
8.	Sb1—c3.	0—0.
9.	0—0.	Lb4 n. c3.
10.	b2 n. c3.	d7—d5.
11.	e4—e5.	f7—f6 und die

Spiele sind ungefähr gleich.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

	Kennedy. Weiss.	Lowe. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	Dd8—e7.
5.	0—0.	d7—d6.
6.	d2—d4.	e5 n. d4.
7.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
8.	d4—d5.	a7—a6.
9.	Dd1—a4.	

Viel besser war Lb5—a4.

	Weiss.	Schwarz.
9.		a6 n. b5.
10.	Da4 n. a8.	Sc6—a7.
11.	Lc1—e3.	c7—c5.
12.	d5 n. c6.	Lb6 n. e3.
13.	f2 n. e3.	

Besser wäre c6 n. b7, womit Schwarz zum Abtausch der Damen gezwungen wurde.

	Weiss.	Schwarz.
13.		b7 n. c6.
14.	Sf3—d4.	De7—c7.
15.	b2—b4.	

Weiss muss seine Dame aus der gedrückten Lage, in der sie leicht, sobald Schwarz zur Rochade kommt, verloren gehen kann, zu befreien suchen. Es wird daher a2—a4

	Weiss.	Schwarz.

beabsichtigt, und zur Vorbereitung um b5—b4 zu hindern, b2—b4 gezogen.

	Weiss.	Schwarz.
15.		Sg8 — f6.
16.	a2—a4.	0 — 0.
17.	a4 n. b5.	Lc8 — a6.

Durch diesen Zug verliert Weiss die Dame, behält jedoch dafür zwei Thürme und eine sehr günstige Stellung.

	Weiss.	Schwarz.
18.	Da8 n. f8 †	Kg8 n. f8.
19.	Ta1 n. a6.	c6 n. b5.
20.	Sb1 — d2.	Dc7 — c3.
21.	Sd4 — f5.	g7 — g6.
22.	Sd2 — b1.	Dc3 — b3.
23.	Sf5 n. d6.	Db3 n. e3 †
24.	Kg1 — h1.	Sf6 — g4.
25.	Ta6—a2.	Sg4 — e5.
26.	Td6 n. f7.	Se5 n. f7.
27.	Ta2 — f2.	Sa7— c6.
28.	Tf2 n. f7 †	Kf8—g8.
29.	Tf7—f3.	De3 n. e4.
30.	Sb1 — c3.	De4 n. b4.
31.	Sc3—d5.	Db4 — d6.
32.	Sd5 — f6 †	Kg8—h8.
33.	Sf6—e8	

und gewinnt.

Zweite Partie.

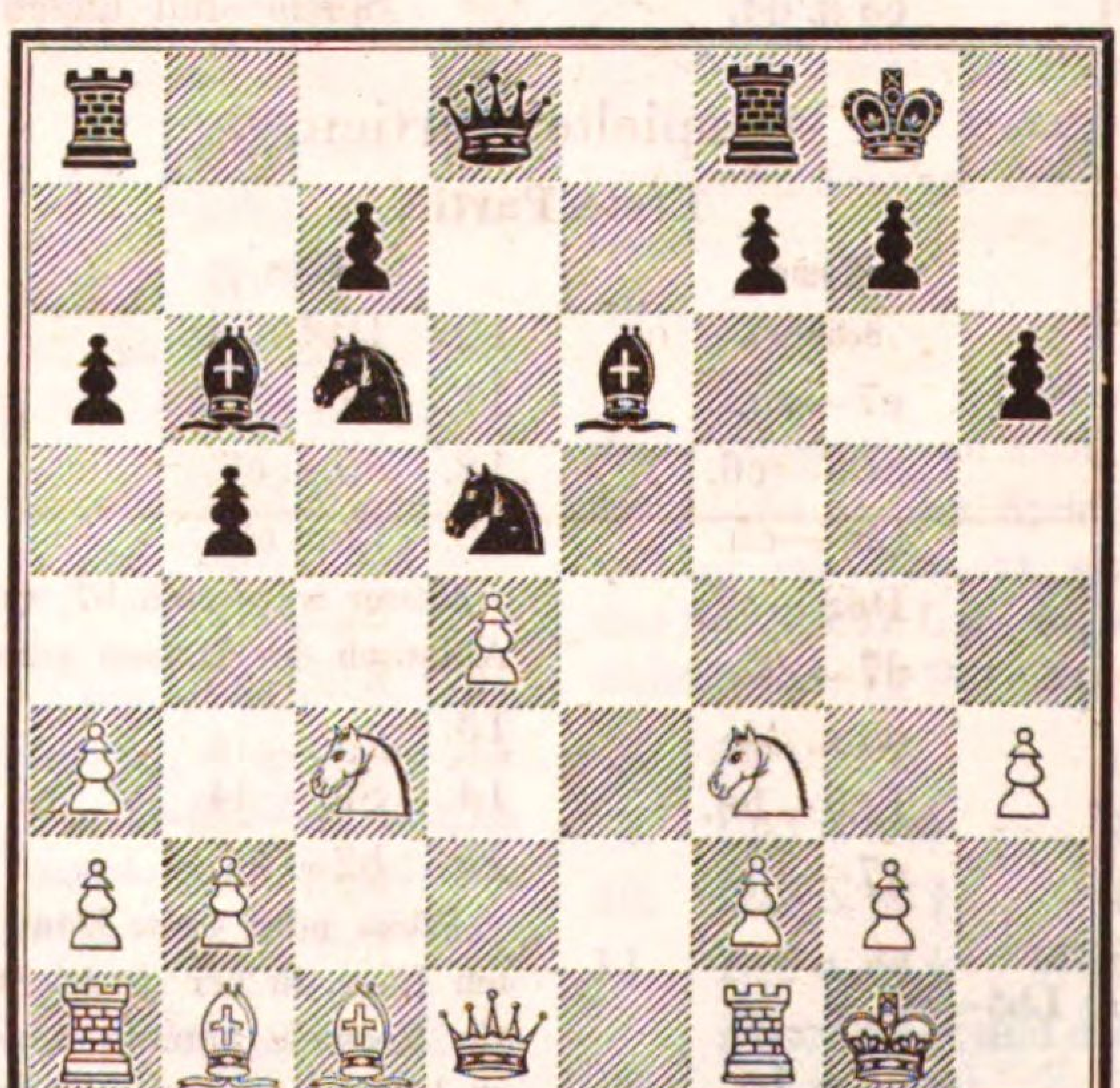
	Anderssen. Weiss.	Morphy. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1 — b5.	a7—a6.
4.	Lb5 — a4.	Sg8 — f6.
5.	d2 — d3.	Lf8—c5.
6.	c2—c3.	b7 — b5.
7.	La4 — c2.	

Weiss beabsichtigt diesen Läufer gegen die später zu erwartende Rochade des Schwarzen gerichtet zu halten.

	Weiss.	Schwarz.
7.		d7 — d5.
8.	e4 n. d5.	Sf6 n. d5.
9.	h2—h3.	0—0.
10.	0—0.	h7 — h6.
11.	d3—d4.	e5 n. d4.
12.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
13.	Sb1 — c3.	Sd5 — b4.
14.	Lc2—b1.	Lc8 — e6.

Schwarz würde durch die Wegnahme des Bauers d4 sein Spiel compromittiren.

	Weiss.	Schwarz.
15.	a2—a3.	Sb4—d5.



	Weiss.	Schwarz.
16.	Sc3—e2.	Sd5—f6.

Es droht Dd1—c2.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Lc1—e3.	Tf8—e8.
18.	Se2—g3.	Le6—c4.
19.	Sg3—f5.	Lc4 n. f1.
20.	Dd1 n. f1.	Sc6—e7.

Um den Springer f5 abzutauschen.

	Weiss.	Schwarz.
21.	Sf3—h4.	Se7 n. f5.
22.	Sh4 n. f5.	Dd8—d7.
23.	Le3 n. h6.	g7 n. h6.
24.	Df1—c1.	Lb6 n. d4.
25.	Dc1 n. h6.	Te8—e1 †
26.	Kg1—h2.	Sf6—e4.
27.	Lb1 n. e4.	Te1 n. e4.
28.	Dh6—g5 †	Kg8—f8.
29.	Dg5—h6 †	Kf8—e8.

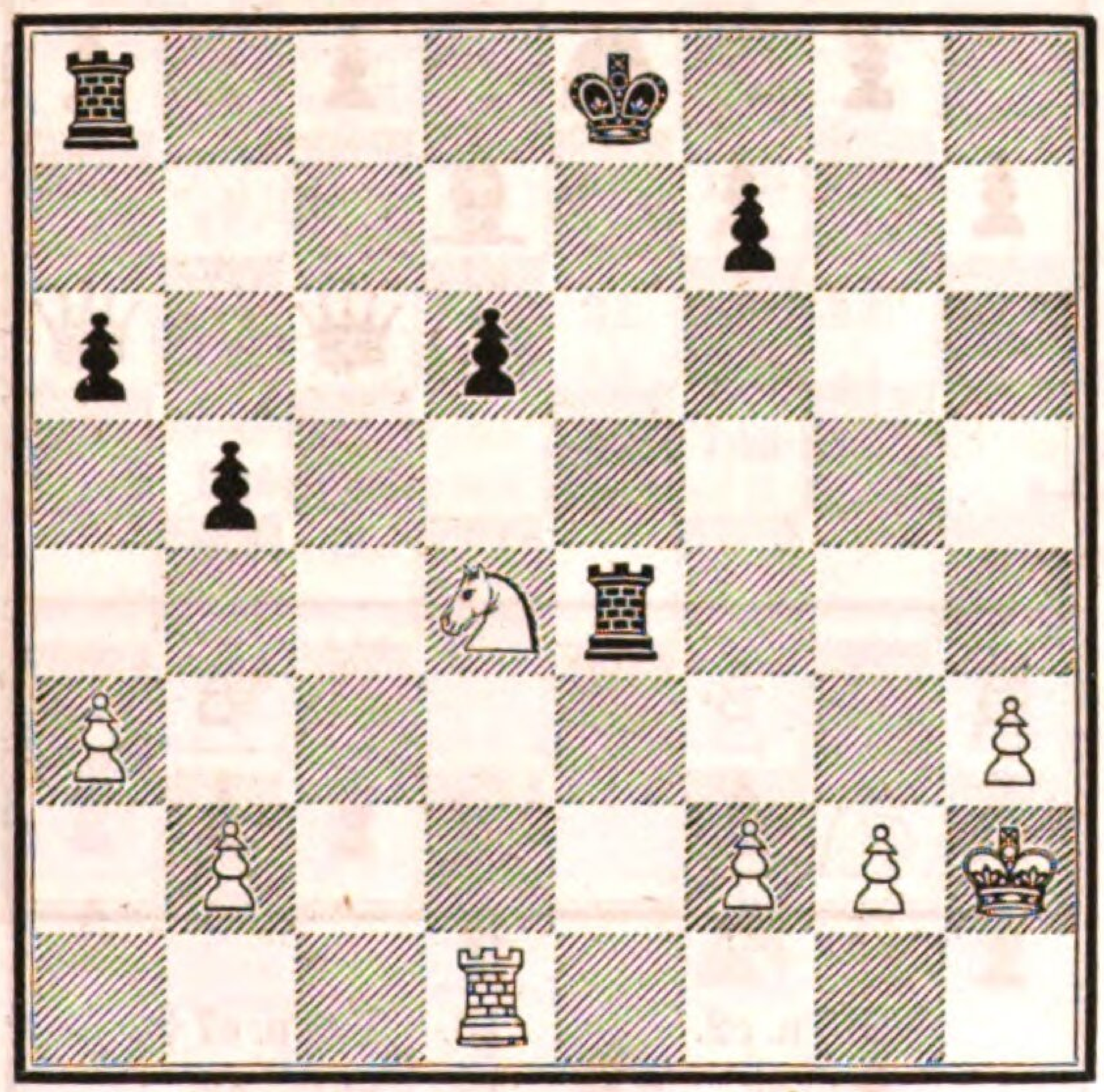
Schwarz will gewinnen; nach Kf8—g8 würde Weiss wieder auf g5 Schach geben.

	Weiss.	Schwarz.
30.	Sf5 n. d4.	Dd7—d6 †

Nimmt der Thurm e4 den Springer, so gewinnt Weiss durch Ta1—e1 † und dann Dh6—f8 †. Nimmt aber die Dame, so giebt Weiss mit Dh6—c6 † und erobert den Thurm a8.

	Weiss.	Schwarz.
31.	Dh6 n. d6.	c7 n. d6.
32.	Ta1—d1.	

Der richtige Zug, um das Spiel unentschieden zu machen, denn bessere Aussichten hat Weiss nicht.



	Weiss.	Schwarz.
32.		Ke8—f8.
33.	Td1—d2.	Ta8—e8.
34.	g2—g4.	Te8—e5.
35.	f2—f3.	Te4—e1.
36.	h3—h4.	Te5—d5.
37.	Kh2—g3.	a6—a5.
38.	h4—h5.	Kf8—g8.
39.	Kg3—f2.	Te1—e8.
40.	Kf2—g3.	Kg8—h7.
41.	Kg3—f4.	Te8—e7.
41.	Kf4—g3.	f7—f6.
43.	Kg3—f4.	Te7—e8.
44.	Kf4—g3.	Te8—e7.

Remis.

Dritte Partie.

	Löwenthal.	Brien und Wormald.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	a7—a6.
4.	Lb5—a4.	Sg8—f6.
5.	0—0.	Sf6 n. e4.
6.	Tf1—e1.	Se4—c5.
7.	La4 n. c6.	d7 n. c6.
8.	Sf3 n. e5.	Lc8—e6.

Hier konnte auch geschehen:

	Weiss.	Schwarz.
8.		Sc5—e6.
9.	Dd1—f3.	Dd8—f6.
10.	Df3 n. f6.	g7 n. f6.
11.	Se5—f3.	Lc8—d7 u. s. w.

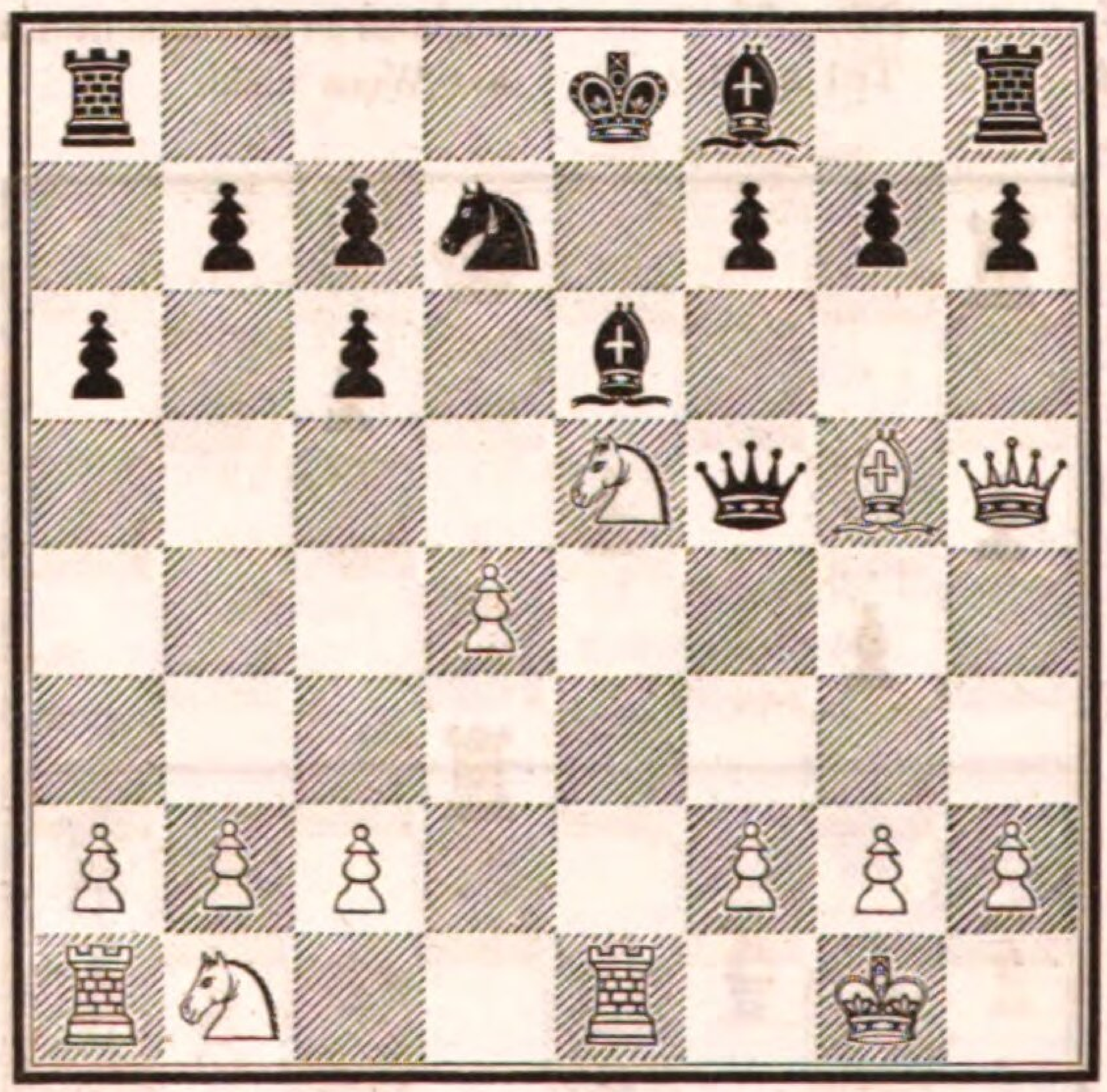
Am besten ist wohl 8) Lf8—e7.

9.	Dd1—h5.	Dd8—f6.

g7—g6 konnte nicht geschehen wegen:

10.	Se5 n. g6.	f7 n. g6.
11.	Dh5—e5.	Th8—g8.
12.	d2—d4 u. s. w.	

10.	d2—d4.	Sc5—d7.
11.	Lc1—g5.	Df6—f5.



12.	g2—g4.	Df5 n. c2.
13.	Se5 n. f7.	g7—g6.
14.	Sf7 n. h8.	

Durch das Opfer der Dame gewinnt Weiss das Spiel.

14.		g6 n. h5.
15.	Te1 n. e6†	Lf8—e7.
16.	Te6 n. e7†	Ke8—f8.
17.	Sb1—a3.	Dc2 n. b2.
18.	Ta1—e1.	Db2 n. a3.
19.	Te7 n. d7.	Da3—h3.
20.	Td7—f7†	Kf8—g8.
21.	Te1—e3	

und gewinnt.

Vierte Partie.

	Löwenthal. Weiss.	Morphy. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	Lf8—c5.
4.	c2—c3.	Dd8—e7.
5.	Rochirt.	f7—f6.

Eine neue Vertheidigung, sie hat den Zweck, im Centrum eine feste Defensive zu schaffen.

6.	d2—d4.	Lc5—b6.
7.	Sb1—a3.	Sc6—d8.
8.	Sa3—c4.	Sd8—f7.
9.	Sc4—e3.	c7—c6.
10.	Se3—f5.	De7—f8.
11.	Lb5—d3.	

Vielleicht wäre es besser, den Läufer einstehen zu lassen, und, um einen starken Angriff zu bekommen, den schwarzen Königsbauer mit dem Damenbauer zu nehmen.

11.		g7—g6.
12.	Sf5—g3.	d7—d6.
13.	a2—a4.	Lc8—g4.
14.	a4—a5.	Lb6—c7.
15.	h2—h3.	Lg4—d7.
16.	Dd1—b3.	Sf7—d8.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Tf1—e1.	Ld7—e6.
18.	Db3—c2.	Sg8—e7.
19.	b2—b4.	Df8—g7.
20.	c3—c4.	Rochirt.
21.	Lc1—e3.	Sd8—f7.
22.	d4—d5.	Le6—d7.
23.	Ta1—d1.	

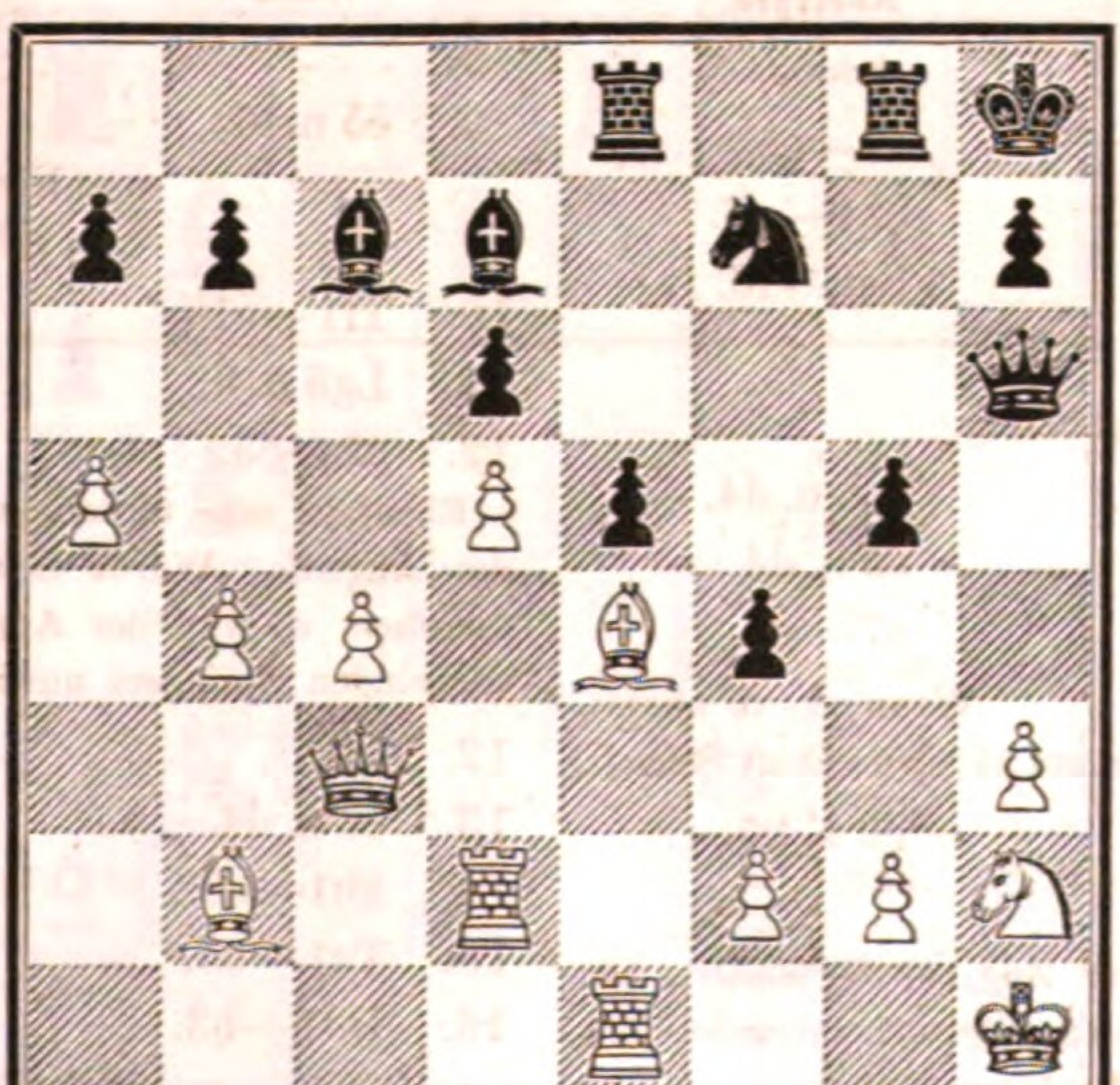
Weiss ist offenbar besser, als Schwarz entwickelt.

23.		Kg8—h8.
24.	Kg1—h1.	c6 n. d5.
25.	e4 n. d5.	f6—f5.
26.	Le3—c1.	

Um auf e5—e4 mit Lc1—b2 antworten zu können.

26.		Ta8—e8.
27.	Lc1—b2.	Se7—g8.
28.	Dc2—c3.	Sg8—f6.
29.	Ld3—b1.	Tf8—g8.
30.	Td1—d2.	Dg7—h6.
31.	Sf3—h2.	f5—f4.
32.	Sg3—e4.	Sf6 n. e4.
33.	Lb1 n. e4.	g6—g5.

Schwarz geht jetzt zum Angriff über.



Weiss.		Schwarz.
34.	f2—f3.	Dh6—h4.
35.	Te1—f1.	Sf7—h6.
36.	Td2—e2.	Sh6—f5.
37.	Le4 n. f5.	Ld7 n. f5.
38.	c4—c5.	Dh4—h6.
39.	Tf1—e1.	Tg8—f8.
40.	b4—b5.	Te8—c8.
41.	Dc3—a3.	

c5—c6 scheint solider zu sein.

41.		Kh8—g8.
42.	b5—b6.	a7 n. b6.
43.	c5 n. b6.	Lc7—d8.
44.	Te1—c1.	Tc8 n. c1 †
45.	Lb2 n. c1.	Dh6—g6.

Um mit Lf5 nach d3 gehen zu können.

46.	Da3—b4.	Lf5—d3.
47.	Te2—e1.	Ld8—e7.
48.	Sh2—g4.	Tf8—e8.
49.	Lc1—b2.	h7—h5.
50.	Sg4—f2.	g5—g4.
51.	Db4—c3.	

Dame — a4 wäre vielleicht besser, weil dadurch der Thurm e8 indirect angegriffen ist (Sf2 n. d3 droht), und auch der Le7 wegen Sf2 n. d3 nicht nach h4 gehen kann.

51.		Ld3—f5.
52.	f3 n. g4.	h5 n. g4.
53.	h3 n. g4.	Lf5 n. g4.
54.	Sf2 n. g4.	Dg6 n. g4.
55.	Te1—c1.	Kg8—f7.
56.	Dc3—h3.	Dg4 n. h3 †
57.	g2 n. h3.	f4—f3.
58.	Tc1—f1.	

a5—a6 ist besser.

58.		e5—e4.
59.	Lb2—d4.	Le7—f6.
60.	Ld4—e3.	Te8—a8.
61.	Le3—d2.	Lf6—d4.
62.	h3—h4.	Kf7—g6.
63.	Kh1—h2.	Ta8—f8.
64.	Kh2—g3.	f3—f2.
65.	Kg3—g2.	e4—e3.
66.	Ld2—e1.	Kg6—h5.
67.	Kg2—g3.	f2 n. e1 D †

und gewinnt.

Fünfte Partie.

Morphy..		Anderssen.
Weiss.		Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	Sg8—f6.
4.	d2—d4.	

Der beste Angriffszug.

4.		Sc6 n. d4.
5.	Sf3 n. d4.	e5 n. d4.
6.	e4—e5.	c7—c6.

Wenn e5—f6 nimmt, so giebt Schwarz auf a5 vortheilhaft Schach.

7.	Rochirt.	c6 n. b5.
8.	Lc1—g5.	

Ein sehr feiner Zug, er verhindert, wie aus den folgenden Zügen hervorgeht, den Schwarzen am Rochiren.

Weiss.		Schwarz.
8.		Lf8—e7.
9.	e5 n. f6.	Le7 n. f6.

Nimmt der Bauer g7, so geht Lg5—h6.

10.	Tf1—e1 †	Ke8—f8.
11.	Lg5 n. f6.	Dd8 n. f6.
12.	c2—c3.	

Ebenfalls sehr förderlich zur Verstärkung des Angriffs. Würde Schwarz die Bauern tauschen, so wird der Angriff des sich entwickelnden Springers unwiderstehlich.

12.		d7—d5.
13.	c3 n. d4.	Lc8—e6.
14.	Sb1—c3.	a7—a6.
15.	Te1—e5.	Ta8—d8.
16.	Dd1—b3.	Df6—e7.

Schwarz rettet hierdurch

Weiss.	Schwarz.

den Bauer d5, denn auf Sc3 n. d5 würde der Springer durch De7—d6 verloren sein.

17.	Ta1—e1.	g7—g5.

Besser wäre g7—g6.

18.	Db3—d1.	De7—f6.

Sonst würde d5 genommen werden.

Weiss.		Schwarz.
19.	Te1—e3.	Th8—g8.

Ein Fehler. Durch Df6—g6 hätte die Partie wohl gehalten werden können, g5—g4 konnte auch geschehen.

20.	Te5 n. e6.	f7 n. e6.
21.	Te3—f3.	Aufgegeben.

Sechste Partie.

	Staunton.	v. d. Lasa.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	Sg8—f6.
4.	Dd1—e2.	Lf8—d6.
5.	c2—c3.	0—0.
6.	d2—d3.	Tf8—e8.
7.	Lc1—g5.	h7—h6.
8.	Lg5—h4.	Dd8—e7.
9.	0—0.	Ld6—c5.
10.	Sb1—d2.	a7—a6.
11.	Lb5—a4.	

Es konnte auch ohne Nachtheil Lb5 n. c6 und dann d3—d4 geschehen.

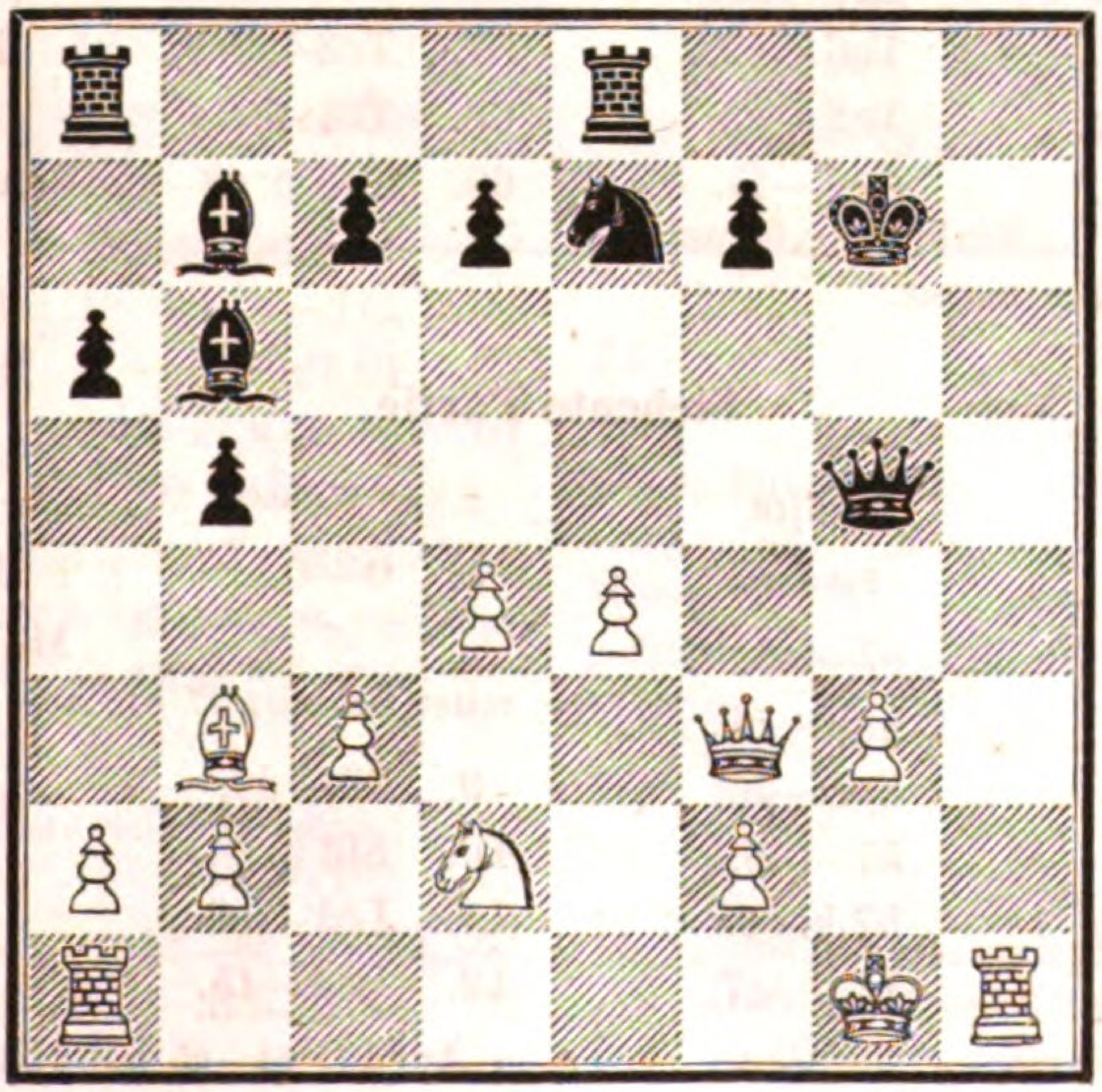
11.		b7—b5.
12.	La4—b3.	Lc8—b7.
13.	Lh4—g3.	g7—g5.

	Weiss.	Schwarz.
14.	h2—h4.	Sf6—h5.
15.	Kg1—h2.	Sh5—f4.
16.	Lg3 n. f4.	e5 n. f4.
17.	d3—d4.	Lc5—b6.
18.	h4 n. g5.	h6 n. g5.
19.	g2—g3.	

Hier hätte 19) Sf3—h4, g5 n. h4 und 20) De2—g4† geschehen können, jedoch zu keinem für Weiss günstigen Spiele geführt.

19.		g5—g4.
20.	Sf3—h4.	De7—g5.
21.	De2—d3.	Sc6—e7.
22.	Tf1—h1.	Kg8—g7.
23.	Kh2—g1.	f4—f3.
24.	Sh4 n. f3.	g4 n. f3.
25.	Dd3 n. f3.	

Weiss hat im Interesse des Angriffs eine Figur für zwei Bauern gegeben.



	Weiss.	Schwarz.
25.		f7—f5.
26.	Df3—d3.	Te8—h8.
27.	Kg1—g2.	Se7—g6.
28.	Dd3—e3.	Dg5 n. e3.
29.	f2 n. e3.	f5 n. e4.
30.	Ta1—f1.	d7—d5.
31.	Th1 n. h8.	Ta8 n. h8.
32.	a2—a4.	Lb7—c8.
33.	Tf1—f2.	c7—c6.
34.	a4 n. b5.	a6 n. b5.
35.	Kg2—g1.	Lb6—c7.

Ein Versehen. Besser wäre Th8—f8 oder Lc8—g4. Weiss spielt von jetzt ab vorzüglich.

36.	Sd2 n. e4.	Th8—e8.
37.	Se4—g5.	Lc7 n. g3.
38.	Tf2—f7 †	Kg7—h6.
39.	Sg5—f3.	Te8 n. e3.
40.	Kg1—g2.	Lg3—d6.
41.	Kg2—f2.	Te3—e7.
42.	Tf7—f6.	Te7—e6.
43.	Tf6—f7.	Ld6—e7.
44.	Lb3—c2.	Le7—g5.
45.	Tf7—c7.	

Auf 45) Lc2—f5, wäre Te6—e7 gefolgt.

45.		Sg6—e7.
46.	Kf2—g3.	Te6—e2.
47.	Lc2—d3.	Te2—e3.
48.	Ld3—b1.	Lc8—f5.

Ein Fehlzug, für welchen Kh6—h5 geschehen musste.

	Weiss.	Schwarz.
49.	Lb1 n. f5.	Se7 n. f5 †
50.	Kg3—g4.	Te3—e4 †
51.	Kg4 n. f5.	Te4—f4 †
52.	Kf5—e5.	Tf4 n. f3.
53.	Tc7 n. c6 †	Kh6—g7.
54.	Tc6—b6.	Lg5—c1.
55.	Tb6 n. b5.	Tf3—f2.
56.	b2—b4.	Lc1—b2.
57.	Tb5—c5.	Tf2—f3.
58.	Tc5—c7 †	Kg7—f8.
59.	b4—b5.	Tf3 n. c3.
60.	b5—b6.	Tc3—d3.

Schwarz kann auch durch:

60.		Tc3—b3.
61.	b6—b7.	Tb3—b4.
62.	Tc7—c8 †	Kf8—e7.
63.	b7—b8 D.	Lb2 n. d4 †

das Spiel remis machen.

61.	Ke5 n. d5.	Td3 n. d4 †
62.	Kd5—e6.	Td4—e4 †
63.	Ke6—d5.	Te4—e8.
64.	b6—b7.	Lb2—e5.
65.	Tc7—c8.	Le5—g3.
66.	Tc8—c3.	Lg3—b8.
67.	Tc3—f3 †	Kf8—e7.
68.	Tf3—e3 †	Ke7—d7.
69.	Te3 n. e8 und das Spiel bleibt unentschieden.	

Siebente Partie.

	Anderssen. Weiss.	Paulsen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	Sg8—f6.
4.	d2—d3.	d7—d6.
5.	Lb5 n. c6 †	b7 n. c6.
6.	h2—h3.	Lf8—e7.
7.	Sb1—c3.	0—0.

	Weiss.	Schwarz.
8.	0—0.	Sf6—e8.

Mit diesem Zuge bereitet Schwarz f7—f5 vor.

9.	d3—d4.	e5 n. d4.
10.	Sf3 n. d4.	Lc8—b7.
11.	Lc1—e3.	d6—d5.
12.	Sd4—f5.	

Auf 12) e4—e5 hätte Schwarz c6—c5 ge-

Weiss. Schwarz.

spielt und später mit d5—d4 eine Figur gewonnen.

12. Le7—f6.
13. Le3—c5. Se8—d6.
14. Tf1—e1. Tf8—e8.
15. Dd1—g4. Sd6 n. f5.
16. e4 n. f5. Dd8—d7.
17. Dg4—f3.

Um den Bauer f5 mit g2—g4 decken zu können.

17. a7—a5.

Schwarz beabsichtigt späterhin den Thurm a8 über a5 in's Spiel zu bringen.

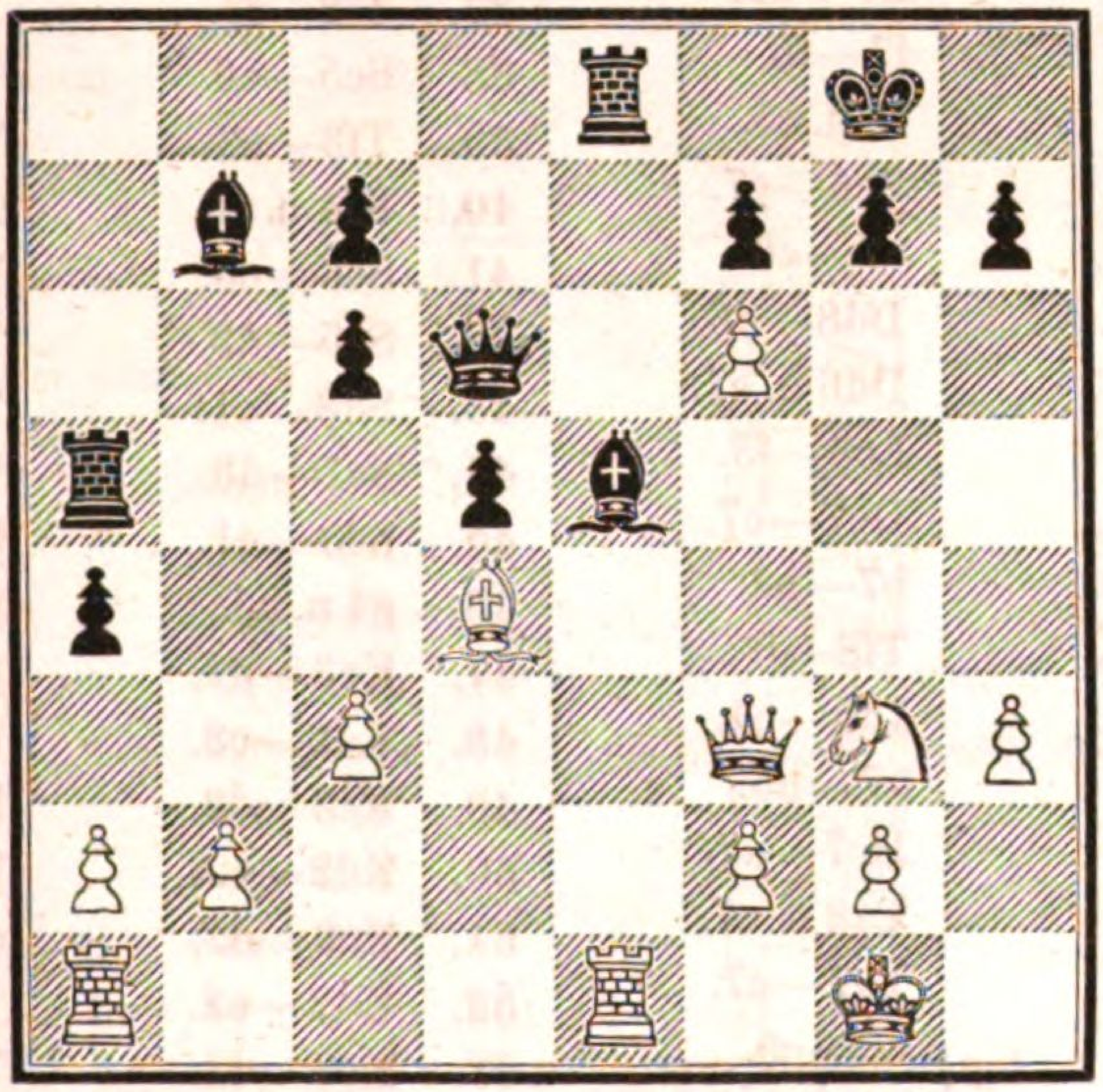
Weiss. Schwarz.

18. Sc3—e2. a5—a4.

Um Lf6 n. b2 spielen zu können.

19. c2—c3. Ta8—a5.
20. Lc5—d4. Dd7—d6.
21. Se2—g3. Lf6—e5.
22. f5—f6.

Ein sehr feiner Zug, der, wie man gleich sehen wird, dem Spiel eine für Weiss günstige Wendung giebt.



22. Dd6 n. f6.

Auf g7 n. f6 antwortet Weiss Sg3—f5.

23. Df3—h5. g7—g5.

Nothwendig, um den Läufer e5 nicht zu verlieren.

24. Dh5—e2.

Hier konnte Weiss vielleicht stärker h3—h4 spielen.

24. h3—h4. h7—h6. Am besten.
25. h4 n. g5. h6 n. g5.
26. Dh5—e2.

24. Df6—h8.

Ein Fehler. Schwarz musste Df6—g6 und auf 25) Ld4 n. e5, f7—f6 spielen. Man sieht ein, dass wenn Weiss, wie in der letzten Bemerkung ausgeführt, gespielt hätte, diese Vertheidigung wegen 26) De2—h5 nicht durchführbar wäre.

25. Ld4 n. e5. f7—f6.
26. De2—h5. Te8 n. e5.
27. Te1 n. e5. f6 n. e5.
28. Dh5—e8 † Kg8—g7.
29. Sg3—f5 † und gewinnt.

Achte Partie.

Löwenthal. Weiss.	Horwitz. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—b5.	Sg8—e7.
4. c2—c3.	a7—a6.
5. Lb5 n. c6.	Se7 n. c6.
6. d2—d4.	e5 n. d4.
7. c3 n. d4.	Lf8—b4†
8. Sb1—c3.	0—0.
9. 0—0.	Lb4 n. c3.
10. b2 n. c3.	d7—d5.
11. e4—e5.	f7—f6.
12. h2—h3.	f6 n. e5.
13. Sf3 n. e5.	Sc6—e7.
14. Ta1—b1.	c7—c6.
15. Lc1—g5.	Dd8—d6.
16. Lg5 n. e7.	Dd6 n. e7.
17. f2—f4.	Lc8—f5.
18. Tb1—b2.	De7—c7.
19. Dd1—b3.	b7—b5.
20. Db3—b4.	Tf8—f6.
21. Db4—c5.	Lf5—e4.
22. a2—a4.	h7—h6.
23. Tf1—f2.	Dc7—a7.
24. Dc5 n. a7.	Ta8 n. a7.
25. a4—c5.	Ta7—c7.
26. g2—g4.	c6—c5.

Schwarz hat jetzt eine günstige Stellung, die er sehr geschickt ausbeutet.

Weiss.	Schwarz.
27. h3—h4.	c5 n. d4.
28. c3 n. d4.	Tc7—c1†
29. Kg1—h2.	Tf6—f8.
30. f4—f5.	Tf8—c8.
31. Kh2—g3.	Tc8—c3†
32. Kg3—f4.	Tc1—d1.
33. Tb2—d2.	Td1—e1.
34. Se5—d7.	b5—b4.
35. Sd7—c5.	b4—b3.
36. Td2—b2.	Le4—c2.
37. Tf2—f3.	Tc3—c4.
38. Sc5—e6.	Tc4—b4.
39. Tf3—e3.	Te1 n. e3.
40. Kf4 n. e3.	Kg8—f7.
41. Se6—c5.	Kf7—f6.
42. Sc5—d3.	Tb4—a4.
43. Sd3—c1.	Ta4—b4.
44. Sc1—d3.	Tb4—c4.
45. Sd3—e1.	h6—h5.
46. g4 n. h5.	Kf6 n. f5.
47. Ke3—d2.	Tc4 n. d4†
48. Kd2—c3.	Td4—c4†
49. Kc3—d2.	Kf5—e4.
50. Kd2—e2.	Tc4—c3.
51. Ke2—d2.	d5—d4.
52. Kd2—e2.	Tc3—e3†
53. Ke2—d2.	Te3 n. e1 und

Weiss giebt die Partie auf.

Neunte Partie.

Hirschfeld. Weiss.	Mayet. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—b5.	a7—a6.
4. Lb5—a4.	Lf8—d6.
5. c2—c3.	h7—h6.
6. 0—0.	Sg8—e7.

Weiss.	Schwarz.
7. d2—d4.	Se7—g6.
8. Lc1—e3.	b7—b5.
9. La4—b3.	Lc8—b7.
10. d4 n. e5.	Sc6 n. e5.
11. Sf3 n. e5.	Sg6 n. e5.
12. f2—f4.	Se5—c4.
13. Lb3 n. c4.	b5 n. c4.

Weiss.	Schwarz.
14. e4—e5.	Ld6—e7.
15. Sb1—d2.	Lb7—d5.

Weiss beutet die Rückständigkeit des Damenbauers geschickt aus.

Weiss.	Schwarz.
16. Dd1—g4.	0—0.

Sehr gewagt.

Weiss.	Schwarz.
17. f4—f5.	Le7—g5.
18. Ta1—e1.	Ta8—b8.
19. f5—f6.	Ld5—e6.
20. Dg4—g3.	Lg5 n. e3 †
21. Te1 n. e3.	g7—g6.
22. Dg3—h4.	h6—h5.
23. Sd2—e4.	Le6—d5.
24. Dh4—f4.	Kg8—h7.
25. Se4—g5 †	Kh7—h8.

Auf 25) Kh7—g8 würde ebenfalls Sg5—e6 entscheiden.

26. Sg5—e6.

und gewinnt.

Zweiter Abschnitt.

Das Königs-Läufer-Spiel.

e2—e4. e7—e5.
Lf1—c4.

Dieses Spiel ist neben der im vorigen Abschnitt erörterten, die wichtigste Eröffnung der offnen Partie. Besonders wurde sie von Philidor geschätzt, der es für falsch hielt, die Officiere früher in Bewegung zu setzen, als bis die vor ihnen stehenden Bauern ihre Plätze verlassen. Diese Ansicht des grossen Schachmeisters ist indessen nicht richtig, und man darf daher die Eröffnung des Königsspringers für die stärkere halten. Die beste Erwiderung auf 2) Lf1—c4 ist Sg8—f6, ein Zug, der mindestens die Vortheile des Angriffs aufhebt, die der Anziehende zu haben pflegt. Philidor vertheidigte das schwarze Spiel mit 2) Lf8—c5, ein ebenfalls sicheres Gegenspiel, dessen Erörterung wir zuvörderst geben werden. Eine sehr interessante Erwiderung ist ein Gegen-Gambit im 2. Zuge: 2) f7—f5, das, wenn richtig gespielt, dem Spiele des Anziehenden den Vortheil giebt. Diese und einige andere Angriffe und Vertheidigungen des Königs-Läufer-Spiels behandelt der vorliegende Abschnitt.

Erste Vertheidigung.

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	**c7—c6.**

Schwarz beabsichtigt mit d7—d5 den weissen Läufer zurückzudrängen.

3.	Dd1—e2.	

(d2—d4 behandelt das folgende Spiel.)

3.		Sg8—f6.

Schwarz muss jetzt seinen Plan, mit d7—d5 vorzugehen, aufgeben, weil nach dem Abtausch der Bauern die Dame e2 den Bauer e5 mit Schach nehmen würde.

	Weiss.	Schwarz.
4.	f2—f4.	e5 n. f4.

Schwarz könnte hier auch, jedoch ebenfalls nicht mit dem besten Erfolge Lf8—c5 oder d7—d5 spielen.

5.	e4—e5.	Sf6—d5.
6.	d2—d4.	Lf8—e7.
7.	Lc4 n. d5.	Le7—h4†
8.	g2—g3.	f4 n. g3.
9.	Ld5 n. f7†	Ke8 n. f7.
10.	De2—f3†	Kf7—e8.
11.	h2 n. g3.	Lh4—e7 und

Weiss steht besser.

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	c7—c6.
3. **d2—d4.**	Sg8—f6.

Am besten. Dieser Zug gleicht die Spiele aus. Bei e5 n. d4 oder d7—d5 würde das Spiel für Weiss sich vortheilhaft gestalten. 4) d4 n. e. 5. Auf 4) Lc1—gs folgt Dd8—b5 mit Vortheil, auf 4) Sg1—f3 führt d7—d5 zu einem gleichen Spiele.

Weiss.	Schwarz.
4.	Dd8—a5 †
5. c2—c3.	Da5 n. e5.
6. Lc4—d3.	Lf8—c5.
7. f2—f4.	De5—e7.
8. e4—e5.	0—0 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

Zweite Vertheidigung. Philidor's Läufer-Spiel.

Erstes Spiel.

3. c2—c3. Sg8—f6.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	**Lf8—c5.**

Diese Vertheidigung ist sehr sicher, gewährt jedoch dem Angriff einen Spielraum, den er bei der stärkeren Vertheidigung Sg8—f6 bereits verloren hätte. Siehe dritte Vertheidigung.

3. c2—c3.

Dies ist die sogenannte classische Fortsetzung des Läuferspiels. Es könnte jedoch hier mindestens eben so stark mit Sg1—f3 in das Springerspiel eingelenkt werden. Ein Spiel dieser Art ist das 8.

3. Sg8—f6.

Schwarz stehen statt dieses Zuges verschiedene andere gute Vertheidigungen zu Gebote, z. B. Dd8—e7, Dd8—g5, d7—d5 und Sb8—c6. Siehe Spiele 2. bis 6. Schlecht wäre Dd8—h4 oder d7—d6.

3.	Dd8—h4.
4. Dd1—e2.	Sg8—f6.
5. d2—d4.	Lc5—b6 oder a.
6. d4 n. e5.	Sf6 n. e4.
7. g2—g3.	Lb6 n. f2 †
8. De2 n. f2.	Se4 n. f2.
9. g3 n. h4.	Sf2 n. h1.
10. Lc4—d5.	Sb8—c6.
11. Lc1—f4. Weiss bekommt zwei Figuren für den Thurm und hat das bessere Spiel.	

a.

5.	e5 n. d4.
6. e4—e5.	Sf6—g8.

Wenn der Springer nach h5 geht, so erobert ihn g2—g4.

7. Sg1—f3.	Dh4—h5.
8. c3 n. d4 und hat ein vorzügliches Spiel.	

Geschieht 3) d7—d6 so folgt:

3.	d7—d6.
4. d2—d4.	e5 n. d4.
5. c3 n. d4.	Lc5—b4 †
6. Sb1—c3.	Lb4 n. c3 †
7. b2 n. c3.	Sg8—e7.
8. Dd1—h5.	0—0.
9. Lc1—g5.	g7—g6.

Auf 9) h7—h6 kann Weiss mit Sg1—f3 den Läufer g5 einstehen lassen.

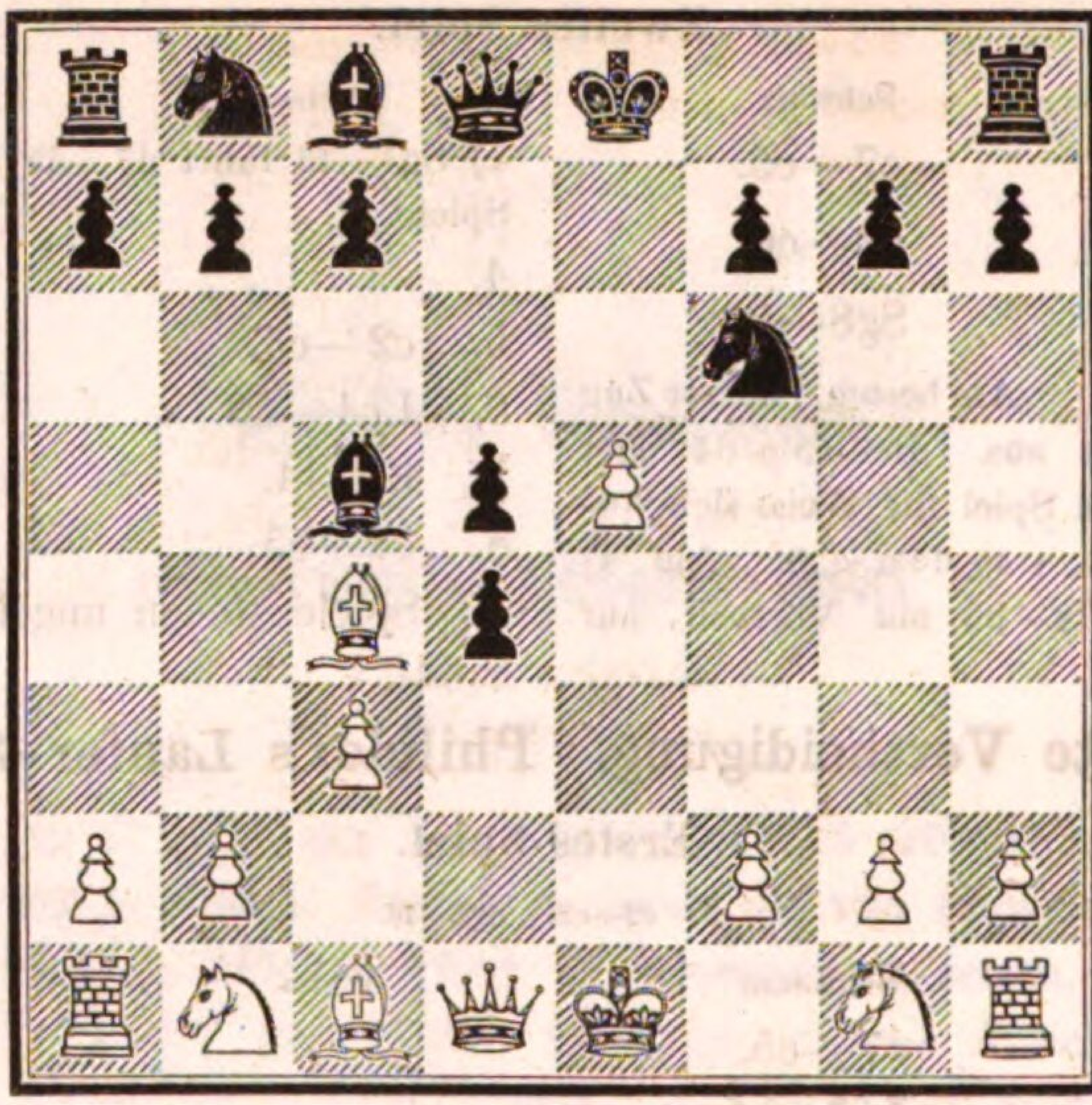
10. Dh5—h4.	Tf8—e8.
11. Lc4 n. f7 † und gewinnt.	

4. d2—d4. e5 n. d4.

Zöge sich der Läufer nach b6 zurück, so hat Weiss durch:

4.	Lc5—b6.
5. d4 n. e5.	Sf6 n. e4.
6. Dd1—d5 das bessere Spiel.	

5. e4—e5. d7—d5.



Weiss.	Schwarz.

Spielt Schwarz hier:

5.	Sf6—e4 so folgt:
6. Dd1—e2.	d7—d5,
7. e5 n. d6.	0—0.
8. d6 n. c7.	Dd8 n. c7.
9. De2 n. e4. und hat eine Figur gewonnen.	

Zieht Schwarz 5) Dd8—e7 so hat Weiss ebenfalls das bessere Spiel.

5.	Dd8—e7.
6. c3 n. d4.	Lc5—b4 †
7. Ke1—f1.	Sf6—e4.
8. Dd1—g4.	f7—f5.

[Zieht Schwarz 8) Se4—f6, so folgt 9) Dg4 n. g7. Zieht Schwarz aber Se4—d6, so folgt Lc4—e2. Zieht Schwarz 8) c7—c6, so nimmt die Dame den Springer und Weiss hat das bessere Spiel.]

9. Dg4—h5 †	g7—g6.
10. Dh5—h6.	c7—c6.
11. f2—f3.	d7—d5.
12. Lc4—e2 und Weiss gewinnt.	

6. e5 n. f6.

Wenn der Läufer nach b3 oder b5 geht, so gleichen sich die Spiele aus. z. B.:

6. Lc4—b3.	Sf6—e4.
7, c3 n. d4.	Dd8—h4.
8. Lc1—e3.	

Schlecht wäre g2—g3. Schwarz würde dann mit dem Springer den g-Bauer nehmen und später mit Dh4—e4 † geben.

Weiss.	Schwarz.
8.	Lc5—b4.
9. Ke1—f1 am besten.	
9.	c7—c6.
10. g2—g3.	Lc8—h3 †
11. Sg1 n. h3.	Dh4 n. h3 †
12. Kf1—g1.	h7—h6.

Um für den Springer einen Rückzug zu gewinnen, wenn er angegriffen wird.

13. Lb3—c2 und die Spiele stehen gleich.

Oder:

6. Lc4—b5 †	Lc8—d7.
7. Lb5 n. d7 †	Sf6 n. d7.
8. c3 n. d4.	Lc5—b4 †
9. Sb1—c3.	0—0.
10. Sg1—e2.	

Auf Dd1—b3 würde Sb8—c6 folgen und die Spiele wären dann ungefähr gleich.

6.	d5 n. c4.
7. f6 n. g7.	

Wenn 7) Dd1—e2 †, so deckt Schwarz mit Lc8—e6. Zu einem gleichen Spiele führt auch:

7. Dd1—h5.	0—0 am besten.
8. Dh5 n. c5.	Tf8—e8 †
9. Sg1—e2.	d4—d3.

(Geht Weiss mit dem König, so folgt

Weiss.	Schwarz.

d4 n. c3 und Schwarz gewinnt in wenigen Zügen.)

9. Lc1—e3.	d3 n. e2.
10. Sb1—d2.	Sb8—a6.
11. Dc5 n. c4.	Dd8 n. f6.
12. Dc4 n. e2 und die Spiele sind gleich.	

7.	Th8—g8.
8. Dd1—h5.	Dd8—e7 †

Weiss.	Schwarz.
9. Ke1—d1.	Tg8 n. g7.
10. Sg1—f3.	Sb8—c6.
11. Th1—e1.	Lc8—e6.
12. Te1 n. e6.	De7 n. e6.
13. Dh5 n. c5.	b7—b6.
14. Dc5—b5.	Tg7 n. g2.
15. c3 n. d4.	a7—a6

und Schwarz hat das bessere Spiel.

Zweites Spiel.

3. c2—c3. Dd8—e7.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. c2—c3.	**Dd8—e7.**
4. Sg1—f3.	d7—d6.

Wenn Schwarz statt dessen mit dem Läufer c5 den Bauer f2 nimmt, so bekommt Weiss das bessere Spiel.

4.	Lc5 n. f2 †
5. Ke1 n. f2.	De7—c5 †
6. d2—d4.	Dc5 n. c4.
7. Sf3 n. e5.	Dc4—e6.
8. Ta1—e1 und Weiss hat das bessere Spiel.	

5. d2—d4.

Weiss würde sein Spiel auch mit 5) 0—0 fortsetzen können.

5. e5 n. d4.

Es kann sich auch der Läufer c5 ohne Nachtheil nach b6 zurückziehen.

6. 0—0.

Weiss giebt im Interesse einer Positions-Verbesserung den Bauer d4 auf.

7.	d4 n. c3.
8. b2—b4.	

Weiss könnte auch Sb1 n. c3 ziehen, worauf Schwarz mit c7—c6 sich genügend vertheidigen würde.

7. Lc5—b6.

Mit dem Läufer den Bauer b4 zu nehmen, ist nachtheilig:

7.	Lc5 n. b4.
8. Dd1—a4 †	Sb8—c6.
9. Lc4—b5.	c3—c2. Am besten.

Weiss.	Schwarz.
10. Lb5 n. c6 †	Ke8—f8. Am besten.

(Wenn er mit dem Könige nach d8 geht, so nimmt die Dame den Läufer, nimmt dann der Bauer c2 den Springer b1, so antwortet Weiss mit Ta1 n. b1 und hat ein gutes Spiel.)

11. Lc6 n. b7.	Lc8 n. b7.
12. Da4 n. b4.	c2 n. b1D.
13. Ta1 n. b1.	Lb7 n. e4.
14. Tf1—e1.	f7—f5. Am besten.

Auf d6—d5 würde Db4—b7 folgen.

15. Sf3—g5.	De7—d7.

Es droht f2—f3.

16. Sg5 n. e4.	f5 n. e4.
17. Db4 n. e4 und Weiss hat das bessere Spiel.	

8. Sb1 n. c3. Sg8—f6.

Wenn Schwarz statt dieses Zuges Lc8—e6 zieht, so antwortet Weiss Sc3—d5 und erhält eine vortheilhafte Position, die wir bereits im schottischen Gambit erwähnt haben. Wenn 8) Lc8—g4 geschieht, so antwortet Weiss 9) Sc3—d5 und später a2—a4.

9. Sc3—d5.

Schlechter wäre Lc1—g5. z. B.:

9. Lc1—g5.	Lc8—e6.
10. Sc3—d5.	Le6 n. d5.
11. e4 n. d5.	0—0.
12. Tf1—e1.	De7—d8.

Schwarz hat einen Bauer mehr bei günstiger Stellung.

9. Sf6 n. d5.

Weiss.	Schwarz.
10. e4 n. d5.	0—0.
11. Lc1—b2.	Lc8—g4.
12. Tf1—e1.	De7—d8.

Weiss hat zwar einen Bauer weniger, jedoch einen sehr starken Angriff.

Drittes Spiel.

Italienische Vertheidigung.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. c2—c3.	**Dd8—g5.**

Nach diesem, zuerst von den Italienern angewandten Zuge wird die Vertheidigung benannt.

4. Dd1—f3. Am besten.

Ke1—f1 ist zwar ein sehr feiner Zug, jedoch nicht so stark wie Dd1—f3. Das Spiel kann dann, wie folgt, sich fortsetzen:

4. Ke1—f1.	Dg5—e7.

Dieser Zug ist der beste, Ginge die Dame nach f6 oder g6, so bliebe sie den Angriffen der leichten Figuren des Weissen ausgesetzt.

5. d2—d4.	Lc5—b6.
6. Sg1—f3.	d7—d6 und Schwarz hat das bessere Spiel.

4.	Dg5—g6. Am besten.
5. Sg1—e2.	d7—d6.

Schwarz kann hier auch ziehen:

5.	Sb8—c6.
6. d2—d3.	d7—d6.
7. Lc1—e3.	Lc5—b6.
8. Sb1—d2.	Sg8—e7.

Die Spiele sind gleich.

oder:

5.	Sg8—f6.
6. d2—d4.	e5 n. d4.

Auf Lc5—b6 folgt d4 n. e5 mit Vortheil.

7. e4—e5.	Sf6—e4.
8. c3 n. d4.	

Hier wäre Lc4 n. f7† nicht zu empfehlen.

8.	Lc5—b4†
9. Sb1—c3 und Weiss hat das bessere Spiel.	

6. d2—d4.	Lc5—b6.

Der beste Zug. Auf Lc8—g4 antwortet Weiss 7) Lc4 n. f7 und auf e5 n. d4 bekommt Weiss ebenfalls ein besseres Angriffsspiel.

7. d4 n. e5.	d6 n. e5.
8. Se2—g3.	Sg8—f6.
9. h2—h3 und die Spiele sind gleich.	

Viertes Spiel.

Lewis' Gegen-Gambit.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. c2—c3.	**d7—d5.**

Ein sehr lebhaftes Gegenspiel des Schwarzen, das jedoch bei correctem Spiel des Weissen für Schwarz nicht vortheilhaft ist.

4. Lc4 n. d5.

Auf e4 n. d5 folgt Lc5 n. f2† und Schwarz gewinnt dann mit Dd8—h4† den Stein mit besserer Stellung zurück.

4.	Sg8—f6.
5. Dd1—b3.	

Besser ist hier Dd1—f3. Siehe das folgende Spiel.

5.	Sf6 n. d5. Am besten.

Wenn Schwarz statt dessen rochirt, so entstehen folgende bemerkenswerthe Spiele:

5. Dd1—b3.	0—0.
6. Ld5 n. b7 oder b.	Lc8 n. b7.
7. Db3 n. b7.	Dd8—d3.
8. Db7 n. a8.	Dd3—a6 oder a.

Weiss.	Schwarz.
9. d2—d4.	Sb8—d7.
10. Da8 n. f8 †	Lc5 n. f8.
11. f2—f3.	e5 n. d4.
12. c3 n. d4.	Da6—d3 und Schwarz

hat das bessere Spiel.

a.

8.	c7—c6.
9. Da8—b7.	Dd3 n. e4 †
10. Sg1—e2.	De4 n. g2.
11. Th1—f1.	Sf6—g4.
12. d2—d4.	e5 n. d4.
13. c3 n. d4.	Sg4 n. h2.

14. Sb1—d2 und Weiss hat das bessere Spiel.

b.

5. Dd1—b3.	0—0.
6. Sg1—f3.	c7—c6.

Zieht Schwarz statt dessen 6) Sf6 n. d5, so nimmt Weiss mit der Dame wieder und die Spiele gleichen sich in wenigen Zügen aus.

7. Ld5 n. f7.	Tf8 n. f7.
8. Sf3 n. e5.	Dd8—e7.

Zieht Schwarz Lc5 n. f2 †, so folgt Ke1—f1.

Weiss.	Schwarz.
9. Db3 n. f7 †	De7 n. f7.
10. Se5 n. f7.	Kg8 n. f7.

11. d2—d4 und Weiss hat ein gutes Spiel.

6. e4 n. d5.

Das Spiel würde sich auch mit Db3 n. d5 nicht günstig gestalten.

6.	Dd8—g5.
7. Db3—a4 †	Lc8—d7.
8. Da4—e4.	Ld7—f5.
9. De4 n. e5 †	

Auf De4—f3 bekommt Schwarz mit e5—e4 ein gutes Spiel.

9.	Ke8—8.
10. De5—g3.	Th8—e8 †
11. Ke1—d1.	

Der Springer g1 darf nicht decken, weil Schwarz sonst die Damen tauscht, und mit Lf5—d3 gewinnt.

11.	Dg5—e7.
12. f2—f3.	Lc5 n. g1

und gewinnt.

Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. c2—c3.	d7—d5.
4. Lc4 n. d5.	Sg8—f6.
5. **Dd1—f3.**	Sf6 n. d5.
6. e4 n. d5.	0—0.
7. Sg1—e2.	f7—f5.
8. d2—d4.	e5 n. d4.
9. Se2 n. d4.	Lc5 n. d4.
10. c3 n. d4.	Tf8—e8 †
11. Lc1—e3.	g7—g5.
12. 0—0.	g5—g4.
13. Df3—g3.	Dd8 n. d5.
14. Dg3 n. c7.	

Weis hat das bessere Spiel.

Sechstes Spiel.

3. c2—c3. Sb8—c6.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. c2—c3.	**Sb8—c6.**

Dieser Zug ist nicht schlecht. Man muss jedoch, sobald Weiss im nächsten Zuge d2—d4 zieht, diesen Bauer nicht nehmen, sondern den Läufer nach b6 zurückziehen.

Weiss.	Schwarz.
4. d2—d4.	Lc5—b6.

Auf e5 n. d4 folgt:

4.	e5 n. d4.
5. Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7.
6. Dd1—h5 †	g7—g6.
7. Dh5 n. c5.	d7—d6.

8. Dc5—b5 und Weiss hat das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.
5. Sg1—e2.	

Zur Deckung des d-Bauers, der jetzt angegriffen war.

5.	Sg8—f6.
6. Dd1—d3.	0—0.
7. f2—f4.	e5 n. d4.
8. e4—e5.	d7—d5.
9. Lc4—b3.	Sf6—e4.
10. c3 n. d4.	f7—f5.
11. Sb1—c3.	Lc8—e6 und

die Spiele stehen gleich.

Siebentes Spiel.

3. Sg1—f3.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. **Sg1—f3.**	

Dieser Zug ist stärker, als c2—c3; denn, wie wir gesehen haben, stehen dem Nachziehenden gegen jenen Zug mehrere energische Gegenangriffe, wie der italienische und Lewis' Gegen-Gambit zu Gebote, in denen Weiss die Rolle einer verwickelten Vertheidigung zu spielen hat, und selbst für den besten Fall kaum mehr als ein gleiches Spiel erringt. Ausser 3) Sg1—f3 kann Weiss auch ziehen: Dd1—e2 (15. Spiel), Dd1—f3 (8. Spiel), Dd1—g4 (9. Spiel), Dd1—h5 (10. Spiel), d2—d4 (12. Spiel), b2—b4 (13. Spiel) und endlich f2—f4 (14. Spiel.)

3.	d7—d6.

Spielt Schwarz 3) Sg8—f6, so folgt:

3.	Sg8—f6.
4. Sf3 n. e5.	Sf6 n. e4.
5. Lc4 n. f7 †	Ke8—f8.
6. Dd1—f3.	Lc5 n. f2 †
7. Ke1—e2.	d7—d6.
8. Df3 n. e4.	d6 n. e5.
9. Th1—f1 und gewinnt.	

4. c2—c3.	

Hier kann auch mit Vortheil d2—d3 oder d2—d4 gezogen werden.

4.	Sg8—f6.

Schwarz könnte auch statt den Springer zu entwickeln, den Läufer c5 nach b6 zurückziehen, oder Dd8—e7 mit einer guten, wenn auch etwas beschränkten Stellung spielen. Spielt Schwarz 4) Lc8—e6, so tauscht Weiss die Läufer und geht dann mit der Dame nach b3. Mit 4) Sb8—c6 wird die Stellung dieselbe, deren im Giuoco piano bereits Erwähnung gethan ist, wenn nämlich auf 4) c2—c3 Schwarz mit d7—d6 antwortet. Zieht Schwarz 4) f7—f5, so antwortet Weiss vortheilhaft mit d2—d4 und wenn schliesslich 4) Lc8—g4, so gewinnt Weiss mit 5) Dd1—b3 mindestens einen Bauer.

5. d2—d4.	e5 n. d4.
6. c3 n. d4.	Lc5—b4 †

oder:

6.	Lc5—b6,
7. Sb1—c3.	Lc8—g4.

(Wenn Schwarz statt dessen 0—0, so zieht Weiss 8) Lc4—d3.)

8. Lc1—e3.	0—0.
9. Lc4—d3.	Sb8—c6.
10. Ld3—c2.	Lg4 n. f3.
11. g2 n. f3 u. das Spiel des Schwarzen ist einem heftigen Angriffe ausgesetzt.	

7. Lc1—d2.	Lb4 n. d2 †
8. Sb1 n. d2.	d6—d5.

Rochirt Schwarz statt dieses Zuges, so zieht Weiss Lc4—d3. Nimmt Schwarz 8) den Bauer e4, so folgt Lc4 n. f7 †.

9. e4 n. d5.	Sf6 n. d5.
10. Dd1—b3.	c7—c6.
11. 0—0.	0—0.

Das weisse Spiel ist etwas besser entwickelt.

Achtes Spiel.

3. Dd1—f3.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. **Dd1—f3.**	

Ein mangelhafter Angriff. Auf diesem Felde ist die weisse Dame der Entwickelung des Springers g1 hinderlich.

Weiss.	Schwarz.
3.	Sg8—f6.
4. g2—g4.	

Hätte Weiss 4) Df3—g3 gezogen, so würde Schwarz rochirt haben.

Weiss.	Schwarz.
4.	d7—d5.
5. Lc4 n. d5.	Lc8 n. g4.
6. Df3—b3.	Sf6 n. d5.
7. e4 n. d5.	

Würde die Dame den Bauer b7 nehmen, so würde sie mit Sd5—b6 und Lg4—c8 erobert werden.

Weiss.	Schwarz.
7.	Lc5—b6.
8. Db3—g3.	Dd8—f6 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

Neuntes Spiel.

3. Dd1—g4.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. **Dd1—g4.**	

Dieser Zug ist eben so mangelhaft, wie der vorige.

Weiss.	Schwarz.
3.	Dd8—f6.
4. d2—d4.	Lc5 n. d4.
5. Sg1—f3.	Sb8—c6.
6. **Dg4—g3.**	

Es droht d7—d5.

Weiss.	Schwarz.
6.	d7—d6.
7. Lc1—g5.	Df6—g6.
8. Sb1—d2.	h7—h6. Schwarz

steht im Vortheil.

Zehntes Spiel.

3. Dd1—h5.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. **Dd1—h5.**	

Auch dieser Zug ist ein voreiliges Eindringen der Dame in das Gegenspiel.

Weiss.	Schwarz.
3.	Dd8—e7.

Am besten. Es könnte jedoch auch Dd8—f6 geschehen.

Weiss.	Schwarz.
4. Sg1—f3.	d7—d6.

Es könnte auch 4) Sg8—f6 gespielt werden, und auf Dh5 n. e5 mit Lc4 n. f2† das Spiel fortgesetzt werden. Hierdurch würden alsdann nach Abtausch der Damen die Spiele ungefähr gleich sein.

Weiss.	Schwarz.
5. Sf3—g5.	Sg8—f6.

Als ein sicherer Zug könnte jetzt auch Sg8—h6 empfohlen werden.

Weiss.	Schwarz.
6. Dh5 n. f7†	

(Lc4 n. f7† behandelt das nächste Spiel.)

Weiss.	Schwarz.
6.	De7 n. f7.
7. Lc4 n. f7†	

Schlecht wäre 7) Sg5 n. f7 wegen Th8—f8, 8) Sf7—g5, h7—h6; 9) Sg5—f3, Sf6 n. e4; 10) 0—0, Se4 n. f2; 11) Tf1 n. f2 12) Kg1 n. f2, e5—e4 und Schwarz hat das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.
7.	Ke8—e7.
8. Lf7—c4.	h7—h6.
9. Sg5—f3.	Sf6 n. e4.
10. 0—0.	Ke7—d8.

Um den Zügen Sf3—h4 oder d2—d4 zuvor zu kommen.

Weiss.	Schwarz.
11. d2—d3.	Se4—f6 u. die

Spiele sind gleich.

Eilftes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
3.	Dd1—h5.	Dd8—e7.
4.	Sg1—f3.	d7—d6.
5.	Sf3—g5.	Sg8—f6.
6.	**Lc4 n. f7†**	Ke8—d8.
7.	Dh5—h4.	

Geht die Dame nach e2 zurück, so verliert Weiss durch h7—h6 eine Figur.

	Weiss.	Schwarz.
7.		Th8—f8.
8.	Lf7—c4.	Sf6—g4 am besten.
9.	0—0.	Tf8 n. f2 u. gewinnt.

Zwölftes Spiel.

3. d2—d4.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
3.	**d2—d4.**	

Dieser Zug ist ein nutzloses Opfer.

	Weiss.	Schwarz.
3.		Lc5 n. d4.
4.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
5.	c2—c3.	Ld4—b6.
6.	Sf3—g5.	Sg8—h6.
7.	Dd1—h5.	0—0 u. Schwarz kann den gewonnenen Bauer genügend vertheidigen.

Dreizehntes Spiel.

3. b2—b4.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
3.	**b2—b4.**	

Ebenfalls ein Angriff, den Schwarz mit Vortheil zurückschlagen kann. Weiss beabsichtigt mit c2—c3 ein Tempo zur Bildung des Centrums zu gewinnen und zu demselben Zweck, wie man gleich sehen wird, einen zweiten Bauer zugeben.

	Weiss.	Schwarz.
3.		Lc5 n. b4.
4.	f2—f4.	

Statt dieses Zuges konnte Weiss auch c2—c3 ziehen und dann mit Sg1—f3 fortfahren, alsdann hätte das Spiel eine Stellung des Evans-Gambit angenommen.

	Weiss.	Schwarz.
4.		d7—d5 am besten.

Schlecht wäre e5 n. f4.

	Weiss.	Schwarz.
4.		e5 n. f4.
5.	Sg1—f3.	Dd8—e7.
6.	Dd1—e2.	Sg8—f6.
7.	e4—e5.	Sf6—h5.
8.	c2—c3.	Lb4—a5.
9.	d2—d4.	La5—b6.
10.	g2—g4.	

Auf Lc1—a3 könnte Schwarz mit c7—c5 sich genügend vertheidigen.

	Weiss.	Schwarz.
10.		f4 n. g3.
11.	Sf3—g5 und Weiss hat einen sehr starken Angriff.	

	Weiss.	Schwarz.
5.	e4 n. d5.	

Nimmt der Läufer, so wird, wie folgt, gespielt:

	Weiss.	Schwarz.
5.	Lc4 n d5.	c7—c6.
6.	c2—c3.	c6 n. d5.
7.	c3 n. b4.	d5 n. e4.
8.	f4 n. e5.	Dd8—d4.
9.	Dd1—c2.	Lc8—f5 und Schwarz hat das bessere Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
5.		e5—e4.
6.	Sg1—e2.	Sg8—f6.
7.	0—0.	0—0.
8.	Sb1—c3.	c7—c6.
9.	d5 n. c6.	Sb8 n. c6.
10.	Kg1—h1.	Lc8—g4 und Schwarz hat das bessere Spiel.

Vierzehntes Spiel.

3. f2—f4.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. **f2—f4.**	

Dieser Zug ist ebenfalls nicht empfehlenswerth. Wie man sehen wird, verliert Weiss zum mindesten bald den Angriff.

3.	Lc5 n. g1.

Schwarz könnte auch d7—d6 ohne Nachtheil spielen, dagegen würde e5 n. f4 den Absichten des Weissen entsprechen. Weiss setzt dann mit d2—d4 das Spiel zu seinem Vortheil fort.

4. Dd1—h5.	

Auf 4) Th1 n. g1 folgt:

Weiss.	Schwarz.
4. Th1 n. g1.	Dd8—h4 †
5. g2—g3.	Dh4 n. h2.
6. Ke1—f1.	d7—d5 und Schwarz gewinnt.

4.	Dd8—e7.
5. Th1 n. g1.	d7—d6.
6. f4—f5.	Sg8—f6.
7. Dh5—g5.	

Wenn die Dame sich zurückzieht, so folgt d6—d5 mit Vortheil.

7.	Sf6 n. e4.
8. Dg5 n. g7.	De7—f6.
9. Lc4 n. f7 †	Ke8—e7.
10. Dg7 n. f6 †	Se4 n. f6 und Schwarz hat das bessere Spiel.

Fünfzehntes Spiel.

Das Lopez-Gambit.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. **Dd1—e2.**	

Dieser Zug ist bei weitem besser als einer der eben erörterten. Weiss droht den Bauer f7 mit Schach zu nehmen, und dann mit De2—c4 † die Figur mit Vortheil zurück zu gewinnen. Andererseits, wenn Schwarz sich hiergegen deckt, kann Weiss mit 4) f2—f4 ein sehr vortheilhaftes Gambit geben.

3.	d7—d6.

Schwarz kann auch spielen Dd8—e7 (17. Spiel) und Sb8—c6 (18. Spiel.)

4. f2—f4.	Sg8—f6.

Auf e5 n. f4 bekommt Schwarz ein schlechtes Spiel:

Weiss.	Schwarz.
4.	e5 n. f4.
5. Sg1—f3.	g7—g5.
6. d2—d4.	Lc5—b6.
7. h2—h4.	g5—g4. (Geschieht f7—f6, so folgt Sf3 n. g5.)
8. Sf3—g5.	Sg8—h6.

9. Lc1 n. f4 und Weiss hat ein vorzügliches Spiel.

Ueber 4) Lc5 n. g1 siehe das folgende Spiel.

5. Sg1—f3.	Dd8—e7.
6. d2—d3.	Lc8—g4.
7. f4 n. e5.	d6 n. e5.
8. Lc1—g5.	Sb8—d7.
9. Sb1—d2.	0—0—0.
10. 0—0—0.	Die Spiele stehen gleich.

Sechszehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. Dd1—e2.	d7—d6.
4. f2—f4.	**Lc5 n. g1.**
5. Th1 n. g1.	Sg8—f6.

Schlecht wäre e5 n. f4.

Weiss.	Schwarz.
Es folgt dann:	
5.	e5 n. f4.
6. d2—d4.	

Weiss kann auch d2—d3 spielen, und auf g7—g5 das Spiel, wie hier fortsetzen.

6.	g7—g5.
7. g2—g3.	f4 n. g3.
8. Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7.

Nimmt der König nicht, so nimmt Weiss Tg1—g3 und muss gewinnen.

9. De2—h5 †	Kf7—g7.

Geht der König auf ein anderes Feld, so geschieht Lc1 n. g5.

10. Lc1 n. g5.	Dd8—d7.
11. Tg1 n. g3.	Kg7—f8.
12. Tg3—f3 † und muss gewinnen.	
6. d2—d3.	Dd8—e7.

Ginge statt dieses Zuges Lc8—g4, so antwortet Weiss De2—f2.

7. Sb1—c3.	Sb8—c6.

Wenn 7) Lc8—e6, so tauscht Weiss die Läufer, und spielt nachher f4—f5.

8. Lc1—e3.	e5 n. f4.
9. Le3 n. f4.	Sc6—d4.
10. De2—f2.	Sd4—e6.

11. g2—g4 und Weiss hat das bessere Spiel.

Siebenzehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. Dd1—e2.	**Dd8—e7.**

Diese Vertheidigung ist vollkommen sicher und führt zu einem gleichen Spiel.

4. f2—f4.	Sg8—f6.

Schwarz würde mit 4) e5 n. f4 kein vortheilhaftes Resultat erzielen, eben so wenig mit 4) Lc5 n. g1. In letzterem Falle gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

4.	Lc5 n. g1.
5. Th1 n. g1.	e5 n. f4.
6. d2—d4.	g7—g5.

[Schlechter wäre 6) De7—h4 †, es folgt dann g2—g3 und Weiss hat später mit Tg1 n. g3 ein vorzügliches Spiel.]

7. g2—g3.	f4 n. g3.
8. Tg1 n. g3.	h7—h6.
9. Sb1—c3.	c4—c5 und Weiss

hat ein sehr gutes Spiel.

5. Sg1—f3.	d7—d6.
6. Sb1—c3.	c7—c6.
7. d2—d3.	Lc8—g4.
8. f4—f5.	Sb8—d7.
9. Lc1—g5.	h7—h6.
10. Lg5—h4.	g7—g5

und die Spiele stehen ungefähr gleich.

Achtzehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. Dd1—e2.	**Sb8—c6.**

Dieser Zug gewährt eine sehr gute Vertheidigung.

4. c2—c3.

Dieser Zug ist vortheilhafter, als Lc4 n. f7 † und dann De2—c4 †. In diesem Falle verliert Schwarz zwar die Rochade, bekommt jedoch ein gut entwickeltes Spiel.

4. Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7.
5. De2—c4 †	d7—d5.
6. Dc4 n. c5.	

[Wenn Weiss 6) e4 n. d5, so giebt Lc5—f2 † und später geht Springer c6 auf a5.]

6.	d5 n. e4.
7. Dc5—c4 †	Lc8—e6.
8. Dc4 n. e4.	Sg8—f6 u. Schwarz

steht besser. Ebenso ist auch 4) f2—f4 nicht zu empfehlen.

Weiss.	Schwarz.
4.	Sg8—f6.
5. f2—f4.	Lc5 n. g1.
6. Th1 n. g1.	0—0.
7. d2—d3.	

Weiss könnte hier auch spielen 7) f4 n. e5, dieser Zug ist jedoch nicht vortheilhaft:

7. f4 n. e5.	Sc6 n. e5.
8. Lc4—b3.	Sf6 n. e4.
9. De2 n. e4.	Tf8—e8.
10. Ke1—d1.	d7—d5.
11. De4 n. d5.	Lc8—g4 †
12. Kd1—c2.	Dd8—f6 und Schwarz muss gewinnen, obwohl Weiss eine Figur mehr hat.

Weiss.	Schwarz.
7.	d7—d5.
8. Lc4 n. d5.	Sf6 n. d5.
9. e4 n. d5.	e5 n. f4.
10. Lc1 n. f4.	

Hätte Weiss 10) De2—f3 gespielt, so folgte Sc6—e5.

10.	Tf8—e8. Viel stärker, als Dd8 n. d5.
11. Lf4—e3.	Sc6—e5. Besser wäre vielleicht Sc6—e7.
12. h2—h3.	Lc8—f5.
13. d3—d4.	Lf5—d3 und Schwarz gewinnt.

Dritte Vertheidigung.

Der Springer 2) g8—f6 im Läuferspiel.

e2—e4. e7—e5.
Lf1—c4. **Sg8—f6.**

Wir sind jetzt zur stärksten Vertheidigung des Läuferspiels, 2) Sg8—f6, gelangt. Sie besteht in einem auf den Bauer e4 gerichteten Gegen-Angriff. Weiss kann nun sein Spiel fortsetzen mit 3) d2—d4, d2—d3, f2—f4, Sg1—f3 oder endlich Sb1—c3. (Spiele 1 bis 5.)

Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.
3. **d2—d4.**	e5 n. d4 am besten.

Nicht zu empfehlen ist:

3.	Sf6 n. e4.
4. d4 n. e5.	Lf8—c5.

(Sicherer wäre für Schwarz Se4—c5 und später Sc5—e6.)

5. Lc4 n. f7 †.

(Dd1—d5 wäre schlechter, weil Schwarz Dd8—h4 antworten könnte.)

5.	Ke8—f8.

[Wenn der König diesen Läufer nimmt, so folgt 6) Dd1—d5†. Ginge der König 5) nach e7, so spielt Weiss 6) Sb1—c3, um später mit Lc1—g5 † zu geben.]

6. Dd1—f3 und gewinnt eine Figur.

Weiss.	Schwarz.
4. e4—e5 am besten.	

Auf 4) Lc1—g5, folgt Sb8—c6 oder Lf8—e7. Auf Sg1—f3 setzt sich das Spiel ebenfalls zu Gunsten des Nachziehenden fort, nämlich:

4. Sg1—f3.	Sf6 n. e4.
5. Dd1 n. d4.	Se4—c5.
6. Sf3—e5.	Sc5—e6.
7. 0—0.	Sb8—c6 und Schwarz hat ein gutes Spiel.

Weiss könnte jedoch auch 4) mit der Dame den d-Bauer nehmen, es käme alsdann zu gleichen Spielen:

4. Dd1 n. d4.	Sb8—c6.
5. Dd4—e3.	Lf8—b4 †
6. Lc1—d2.	0—0 und die Spiele stehen gleich.

Weiss.	Schwarz.
4.	d7—d5.

Dieser Zug ist jedenfalls besser, als Dd8—e7, denn Weiss würde dann Dd1—e2 antworten und der Springer f6 wäre zu gehen genöthigt.

5. Lc4—b3.

Nicht vortheilhaft wäre:

5. e5 n. f6. — d5 n. c4.
6. f6 n. g7. — Lf8 n. g7. Schwarz hat einen Bauer mehr und die bessere Stellung.

5. — Sf6—e4.
6. Sg1—e2.

Nachtheilig wäre:

6. Sg1—f3. — Lf8—b4†
7. c2—c3. — d4 n. c3.
8. 0—0. — c3 n. b2.
9. Lc1 n. b2. — Lc8—e6 und Schwarz hat das bessere Spiel.

6. — c7—c5.
7. f2—f3. — Se4—g5.
8. Se2—f4. — c5—c4.
9. Lb3—a4† — Sb8—c6.
10. La4 n. c6† — b7 n. c6.
11. Dd1 n. d4. — Sg5—e6.
12. Sf4 n. e6. — f7 n. e6.
13. 0—0. — c6—c5 und Schwarz hat eine etwas bessere Stellung.

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.
3. **d2—d3.**	

Dieser Zug greift weniger energisch an, ist jedoch eine nicht minder gediegene Fortsetzung des Spiels.

3. — Lf8—c5.
4. Sg1—f3.

Weiss könnte auch hier mit f2—f4 eine Art Gambit geben, das Spiel ist jedoch für Weiss nicht sehr erspriesslich:

4. f2—f4. — d7—d5.
(Auf d7—d6 würde Weiss c2—c3 antworten.)
5. Lc4 n. d5.
(Schlecht wäre e4 n. d5, wegen Sf6—g4.)
5. — Sf6 n. d5.
6. e4 n. d5. — Dd8 n. d5.
7. Sg1—f3.
(Dd1—f3 würde hier vorzuziehen sein, Schwarz tauscht dann die Damen, nimmt den Bauer f4 und antwortet auf Lc1—f4 mit Lc5—d6.)
7. — e5 n. f4.
8. Lc1 n. f4. — 0—0. Schwarz hat ein sehr gutes Spiel.

4. — d7—d6.
5. c2—c3. — 0—0.
6. a2—a4. — a7—a5 u. die Spiele stehen gleich.

Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.
3. **f2—f4.**	

Dieser Zug ist zwar etwas gewagt, führt jedoch bei gegenseitig richtiger Fortsetzung zu gleichem Spiele.

3. — d7—d5.

Es wäre für Schwarz nicht gut, statt dieses Zuges mit dem Springer f6 den Bauer e4 zu nehmen:

3. — Sf6 n. e4.
4. d2—d3. — Dd8—h4†
5. g2—g3. — Se4 n. g3.
6. Sg1—f3. — Dh4—h5.
(Geht die Dame nach h3, so nimmt f4—e5 und der Angriff wird, wie hier, fortgesetzt.)

Weiss.	Schwarz.
7. Th1—g1.	Sg3—f5.
8. Tg1—g5.	Dd5—h3.
9. Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7.
10. Tg5—h5.	Dh3—g2.

(Die Dame war verloren, wenn sie den Thurm nahm oder nach g4 ging.)

Weiss.	Schwarz.
11. Th5 n. f5†	Kf7—e8.
12. Tf5—g5.	Dg2—h3.
13. Tg5—g3.	Dh3—h5.
14. Dd1—e2 und Weiss hat wohl das bessere Spiel.	
4. e4 n. d5.	e5 n.f4.
5. d2—d4.	

Würde Weiss mit Dd1—e2† gegeben haben, so antwortete Schwarz Lf8—e7, und die Spiele standen gleich.

Weiss.	Schwarz.
5.	Lc8—g4.
6. Sg1—f3 u. die Spiele stehen gleich.	

Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.
3. **Sg1—f3.**	Sf6 n. e4.

Wenn 3) Sb8—c6 zöge, so würde Weiss Sf3—g5 antworten, und wir hätten die bekannte Stellung des Zwei-Springerspiels.

4. d2—d3.

Wenn hier Weiss mit dem Springer f3 den Bauer e5 nimmt, so setzt sich das Spiel, wie folgt, fort:

Weiss.	Schwarz.
4. Sf3 n. e5.	d7—d5.
5. Lc4—b3.	Dd8—g5.
6. Dd1—e2.	Dg5 n. g2.

(Schwarz könnte auch mit Vortheil den Springer e5 nehmen.)

Weiss.	Schwarz.
7. Th1—f1.	Lc8—e6.
8. d2—d3.	

[Wenn Weiss 8) mit der Dame e2 auf b5† giebt und dann den Bauer b7 nimmt, so gewinnt Schwarz mit Lc8—h3.]

Weiss.	Schwarz.
8.	Se4—f6.
9. Lc1—f4.	Lf8—d6.
10. Sb1—c3.	Sb8—d7.
11. 0—0—0.	Sd7 n. e5.
12. Lf4 n. e5.	Ld6 n. e5.
13. De2 n. e5.	c7—c6.
14. Th1—g1.	Dg2 n. f2.
15. Td1—f1.	Df2—h4.
16. Tg1 n. g7.	Dh4—h6†
17. Tg7—g5.	Th8—g8 Schwarz hat das bessere Spiel.
4.	Se4—d6.
5. Sf3 n. e5.	Sd6 n. c4.
6. Se5 n. c4.	d7—d5.
7. Sc4—e5.	Lf8—d6.
8. d2—d4.	0—0.
9. 0—0.	f7—f6.
10. Se5—f3.	

Die Spiele stehen gleich.

Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.
3. **Sb1—c3.**	

Auch dieser Zug ist eine gute Fortsetzung des Spiels.

Weiss.	Schwarz.
3.	Lf8—c5.

Am besten. Wenn Schwarz Sf6 n. e4 spielt, so antwortet Weiss Lc4 n. f7† und nimmt erst nachher Sc3—e4. Die Spiele stehen dann gleich.

Weiss.	Schwarz.
4. Sg1—f3.	d7—d6.
5. d2—d3.	c7—c6.
6. 0—0.	0—0.

Die Spiele sind gleich.

Vierte Vertheidigung. Das Gambit in der Rückhand im Läufer-Spiel.

e2—e4.	e7—e5.
Lf1—c4.	**f7—f5.**

Nachdem Weiss 2) seinen Läufer nach c4 entwickelt, kann Schwarz mit 2) f7—f5 ein Gambit wagen, das allerdings, wenn Weiss die richtigen Gegenzüge macht, zum Nachtheil des Gambit-Gebers ausfällt; jedoch ist der Angriff für den Anziehenden nicht leicht zu führen, und das Spiel ist reich an vortheilhaften Wendungen für den Nachziehenden, so dass es namentlich im praktischen Spiele wohl versucht werden kann. Fehlerhaft ist es für Weiss, das Gambit anzunehmen, oder den Läufer c4 gegen den Springer g8 abzutauschen, um dann mit Dd1—h5† den Bauer h7 zu erobern. Der beste Gegenzug für Weiss ist 3) d2—d3. Hiemit beabsichtigt Weiss den Läufer so lange wie möglich in seiner die Rochade des Gegners verhindernden Stellung zu lassen. Ein guter Zug ist auch 3) Sg1—f3, in der Absicht, starke Angriffe auf das Centrum, oder über g5 auf f7 zu richten.

Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	**f7—f5.**

Weiss hat jetzt die Wahl, das Gambit anzunehmen, oder nicht. Die Annahme des Gambits ist unvortheilhaft.

3. e4 n. f5.	

Ebenso falsch ist Lc4 n. g8. (Siehe 2. Spiel.) Der richtige Zug ist 3) d2—d3 oder Sg1—f3. (Spiele 4 und 5.) Ohne Nachtheil kann geschehen, d2—d4 oder c2—c3. (Spiele 6 und 7.)

3.	Sg8—f6.
4. d2—d4.	

Weiss kann hier auch mit g2—g4 den Gambit-Bauer zu halten suchen, dieser Plan ist jedoch undurchführbar:

4. g2—g4.	d7—d5.
5. Lc4—e2.	Lf8—c5.
6. d2—d3.	h7—h5.
7. g4—g5.	Sf6—g4.
8. Le2 n. g4.	h5 n. g4.
9. Dd1 n. g4.	0—0.
10. Lc1—e3.	Lc8 n. f5.
11. Dg4—g3.	d5—d4.
12. Le3—d2.	e5—e4 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

4.	e5 n. d4.
5. Dd1 n. d4.	d7—d5.
6. Lc4—d3.	Sb8—c6.
7. Dd4—e3†	Ke8—f7.

Am besten. Aehnliche Stellungen kommen häufig vor, in denen der König auf diese Art die Rochade aufgiebt, um, wie in diesem Falle mit dem Läufer f8 auf b4† zu geben, und dann den Thurm nach e8 zu bringen.

8. Sg1—e2.	Lf8—b4†
9. c2—c3.	Th8—e8.
10. De3—g3.	Lb4—d6

und Schwarz hat das bessere Spiel.

Zweites Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	f7—f5.
3.	**Lc4 n. g8.**	

Anfänger sind namentlich geneigt, diesen Zug zu machen, um die Rochade des Gegners zu zerstören, und um den Bauer h7 zu gewinnen. Schwarz bekommt jedoch alsdann einen sehr heftigen Gegenangriff.

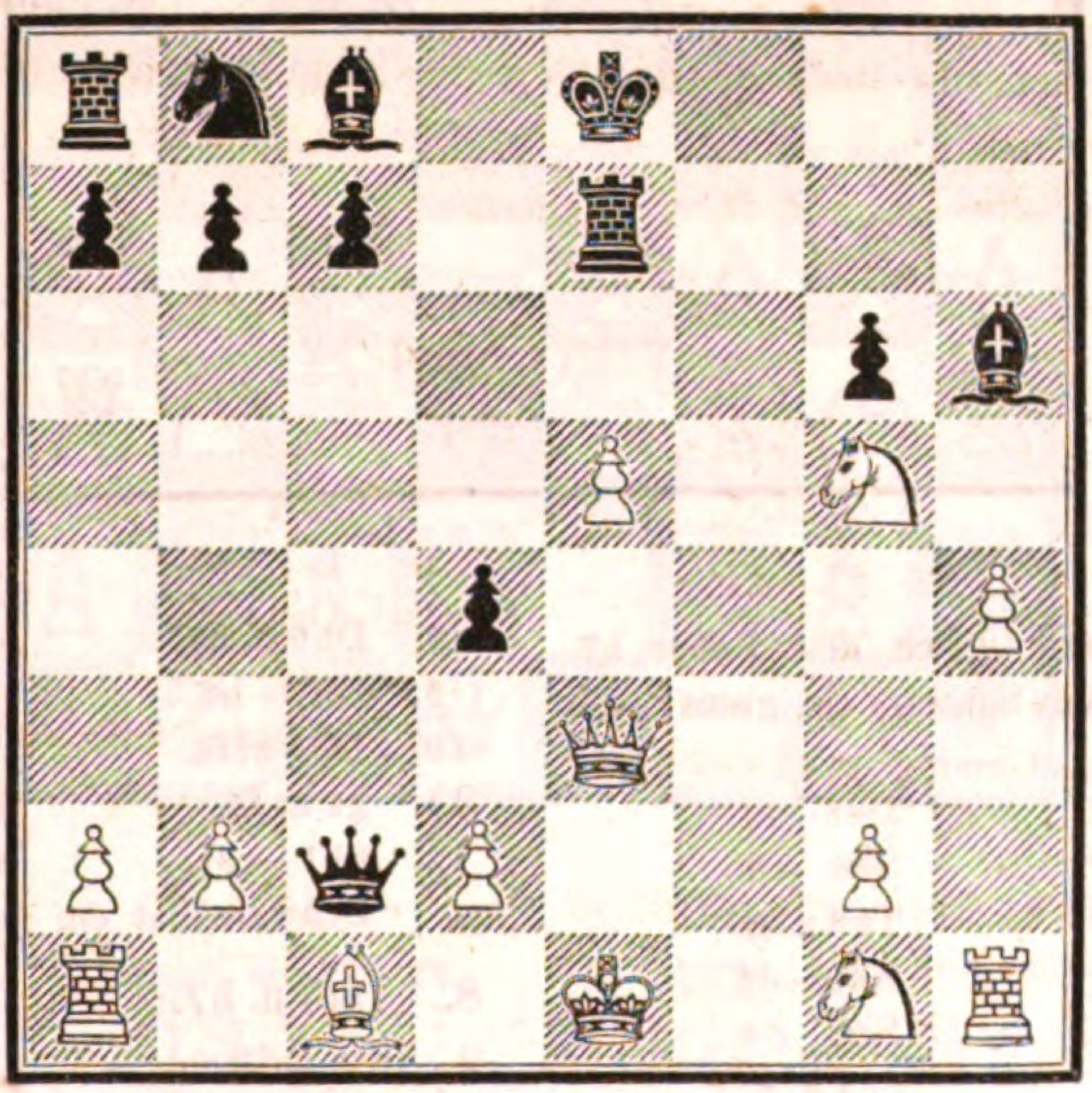
3.		Th8 n. g8.
4.	Dd1—h5 †	

(oder e4 n. f5, siehe das nächste Spiel.)

	Weiss.	Schwarz.
4.		g7—g6.
5.	Dh5 n. h7.	Tg8—g7.
6.	Dh7—h8.	Dd8—g5.
7.	Dh8—h3.	f5 n. e4.
8.	Sb1—c3.	Dg5—f5.
9.	Dh3—e3.	

Stärker wäre hier vielleicht g2—g4.

9.		Tg7—f7.
10.	Sc3 n. e4.	d7—d5.
11.	Se4—g5.	Lf8—h6.
12.	h2—h4.	Df5 n. c2.
13.	f2—f4.	Tf7—e7.
14.	f4 n. e5.	d5—d4.



15. De3 n. d4.

Geschieht De3—e2, so folgt:

15.	De3—e2	Sb8—c6.
16.	Sg1—f3.	Lc8—g4.
17.	De2—b5.	Lh6 n. g5.
18.	h4 n. g5.	Lg4 n. f3 und gewinnt.

15.		Sb8—c6.
16.	Dd4—c3.	Sc6 n. e5 und gewinnt.

Drittes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	f7—f5.
3.	Lc4 n. g8.	Th8 n. g8.
4.	**e4 n. f5.**	d7—d5.
5.	Dd1—h5 †	

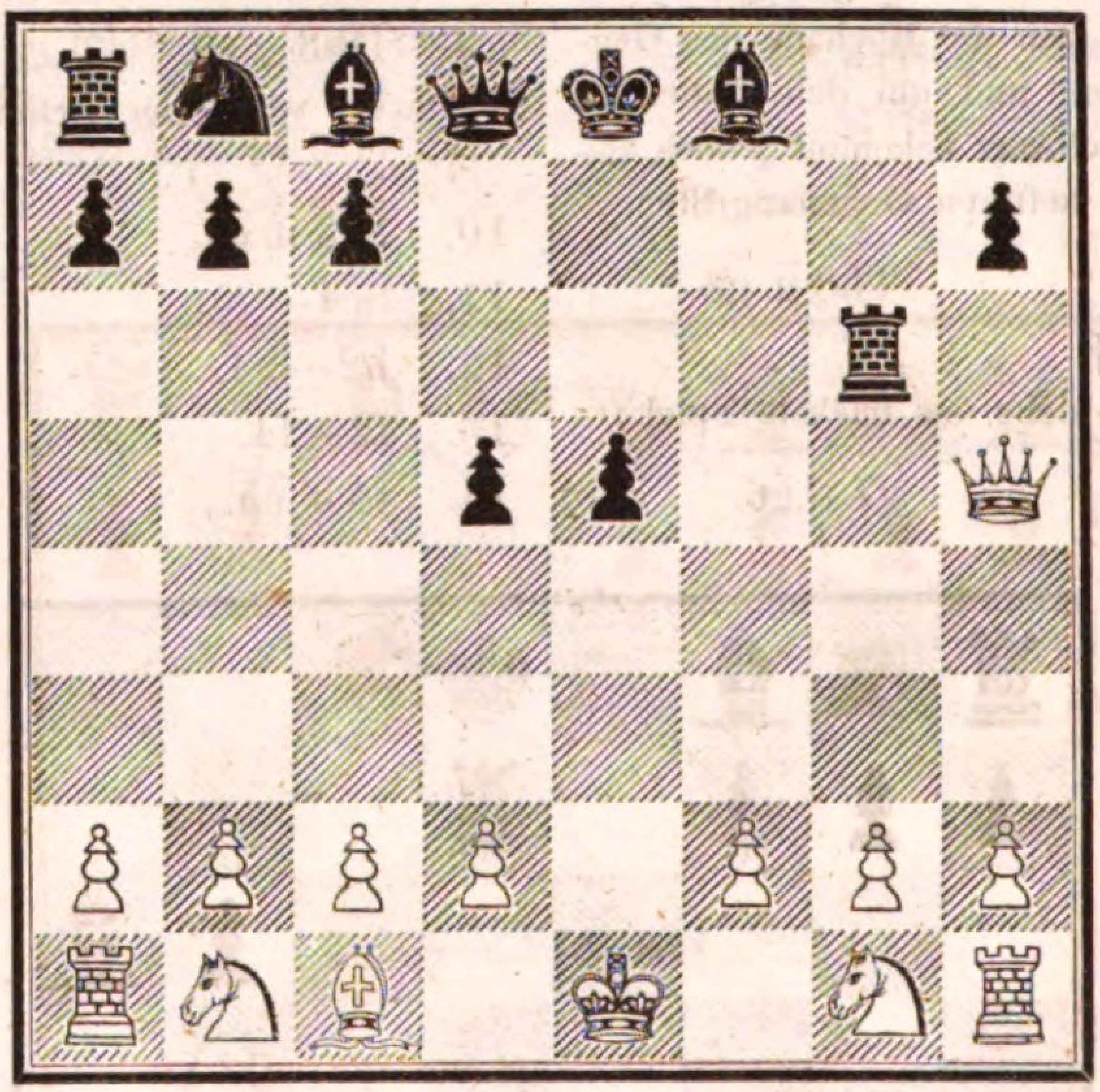
Ebenso wenig durchführbar ist 5) g2—g4,

Weiss.	Schwarz.

h7—h5. (Auch Sb8—c6 führt zu einem für Schwarz günstigen Spiele.)

6.	h2—h3.	h5 n. g4.
7.	h3 n. g4.	g7—g6.
8.	f5 n. g6.	Tg8 n. g6.
9.	f2—f3.	e5—e4 u. Schwarz muss gewinnen.

5.		g7—g6.
6.	f5 n. g6.	Tg8 n. g6.



7. Sg1—f3.

Wenn die Dame gleich den Bauer h7 nimmt, so bekommt Schwarz ein gutes Spiel mit Dd8—f6.

7.	Dh5 n. h7.	Dd8—f6.
8.	Dh7 n. c7.	Sb8—c6.
9.	Dc7—h7.	Tg6 n. g2.
10.	Dh7—h5†	Ke8—d8.
11.	Dh5—e2.	Sc6—d4.
12.	De2—f1.	Sd4 n. c2†
13.	Ke1—d1.	Tg2 n. f2 und gewinnt.

7. Sb8—c6.

Es könnte auch geschehen:

7.		Lc8—g4.
8.	Dh5 n. h7.	Dd8—f6.
9.	Dh7—h4.	Lg4 n. f3.
10.	Dh4 n. f6.	Tg6 n. f6.
11.	g2 n. f3.	Sb8—c6.
12.	Sb1—c3.	0—0—0 und Schwarz hat ein gutes Spiel.

8.	Dh5 n. h7.	Dd8—f6.
9.	d2—d3.	Lf8—c5.
10.	Lc1—e3.	Lc5 n. e3.
11.	f2 n. e3.	Tg6 n. g2.

Die Spiele stehen gleich.

Viertes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	f7—f5.
3.	**d2—d3.**	

Dieser Zug ist, wie bereits erwähnt, die beste Erwiderung auf das Gambit in der Rückhand.

3.		Sg8—f6.
4.	f2—f4.	

Diese Art das Spiel fortzusetzen ist für

Weiss.	Schwarz.

Weiss sehr vortheilhaft. Es kann jedoch auch geschehen:

4.	Sg1—f3.	c7—c6. Am besten.
5.	0—0.	Dd8—c7.
6.	Sf3—g5.	Lf8—c5.
7.	Kg1—h1.	h7—h6.
8.	Sg5—f7.	Th8—f8.
9.	f2—f4.	d7—d6

und Schwarz hat das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.
4.	d7—d6.

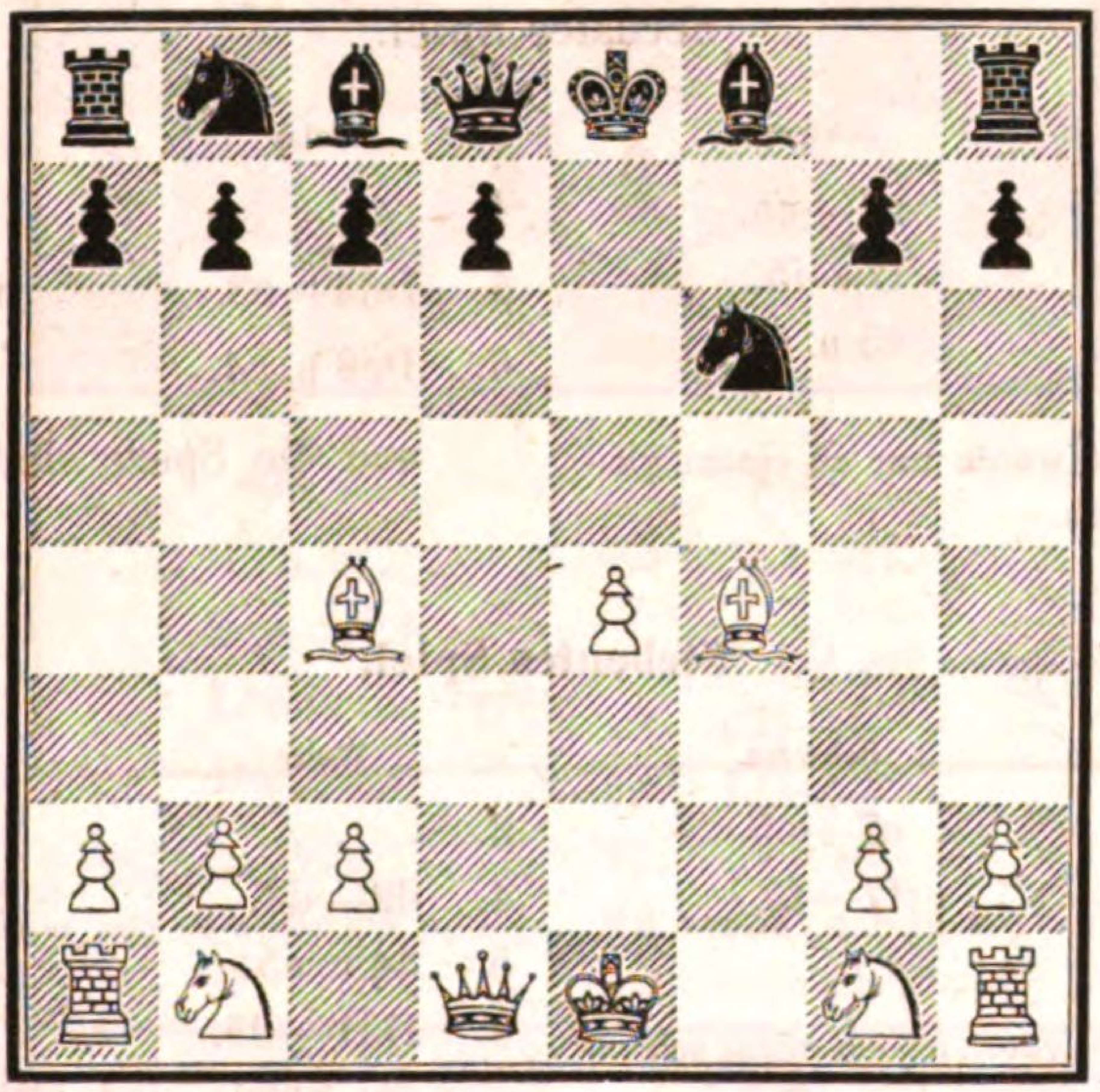
Ebenfalls nachtheilig für Schwarz ist e5 n. f4.

4.		e5 n. f4.
5.	Lc1 n. f4.	

(Auf 5) e4—e5 würde Schwarz mit d7—d5 sein Spiel verbessern.)

5.		f5 n. e4.

6. d3 n. e4 und Weiss hat das bessere Spiel.



5.	Sg1—f3.	f5 n. e4. Besser, als e5 n. f4.
6.	d3 n. e4.	Lc8—g4.
7.	f4 n. e5.	Lg4 n. f3.
8.	Dd1 n. f3.	d6 n. e5.
9.	Df3—b3.	Dd8—c8.

10. Lc1—g5 und Weiss hat das bessere Spiel.

Fünftes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	f7—f5.
3.	**Sg1—f3.**	

Dieselbe Stellung kann auf folgende Art im Gegen-Gambit des Königsspringers entstehen:

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	f7—f5.
3.	Lf1—c4.	
3.		Sb8—c6.
4.	d2—d4.	

Am besten. Weiss kann jedoch auch spielen:

	Weiss.	Schwarz.
4.	Lc4 n. g8.	Th8 n. g8.
5.	d2—d4.	f5 n. e4.
6.	Sf3 n. e5.	Sc6 n. e5.
7.	d4 n. e5.	Dd8—e7.
8.	Dd1—d5.	Tg8—h8.
9.	Dd5 n. e4.	d7—d6.
10.	Lc1—f4 und Weiss hat ein etwas besseres Spiel.	
4.		Sg8—f6.

Auf 4) d7—d6 folgt 5) Sf3—g5 und auf 4) f5 n. e4, 5) Sf3 n. e5 am besten.

	Weiss.	Schwarz.
5.	d4 n. e5.	Sf6 n. e4.
6.	0—0.	Lf8—c5.
7.	Sb1—c3.	Se4 n. c3.
8.	b2 n. c3 und Weiss hat das bessere Spiel.	

Sechstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	f7—f5.
3.	**d2—d4.**	e5 n. d4.
4.	Dd1 n. d4.	

Auch Lc4 n. g8 würde nur zu einem gleichen Spiele führen.

	Weiss.	Schwarz.
4.		Sb8—c6.
5.	Dd4—e3.	f5 n. e4.
6.	De3 n. e4.	Dd8—e7

und die Spiele sind gleich.

Siebentes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	f7—f5.
3.	**c2—c3.**	

Dieser Zug ist sicher, jedoch etwas schwächer, als 3) d2—d3 und Sg1—f3.

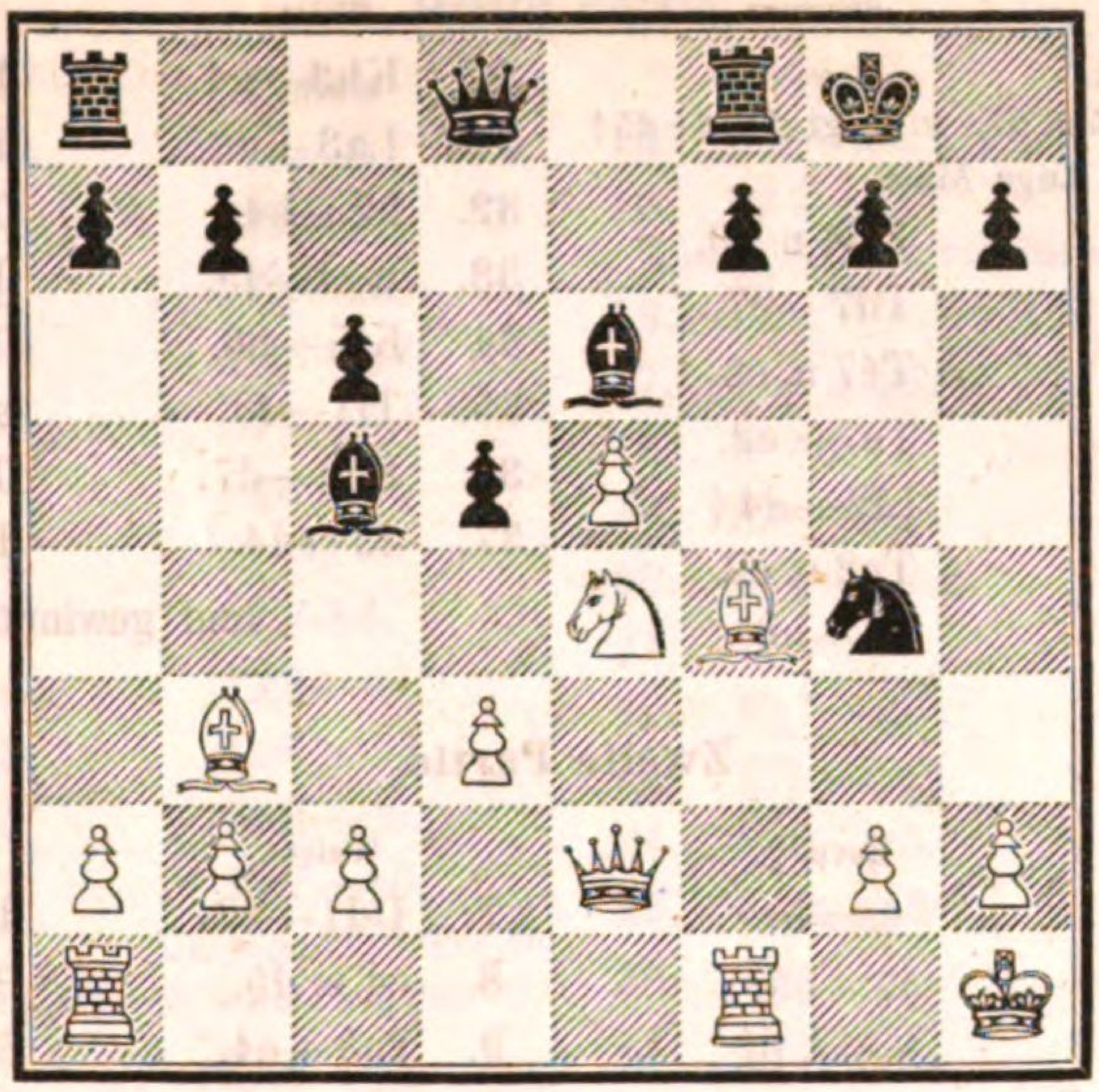
	Weiss.	Schwarz.
3.		Sg8—f6.
4.	d2—d4.	Sf6 n. e4.
5.	d4 n. e5.	Sb8—c6.
6.	Dd1—d5.	Dd8—e7 und die Spiele sind gleich.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

	Kieseritzky. Weiss.	Horwitz. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
3.	Sg1—f3.	Sf6 n. e4.
4.	d2—d3.	Se4—f6.
5.	Sf3 n. e5.	d7—d5.
6.	Dd1—e2.	Lc8—e6.
7.	Lc4—b3.	Lf8—d6.
8.	f2—f4.	0—0.
9.	0—0.	Sb8—d7.
10.	Sb1—c3.	Ld6—c5 †
11.	Kg1—h1.	Sd7 n. e5.
12.	f4 n. e5.	Sf6—g4.
13.	Lc1—f4.	c7—c6.
14.	Sc3—e4.	

Dieser Zug sieht sehr elegant aus, ist jedoch nicht ganz richtig.



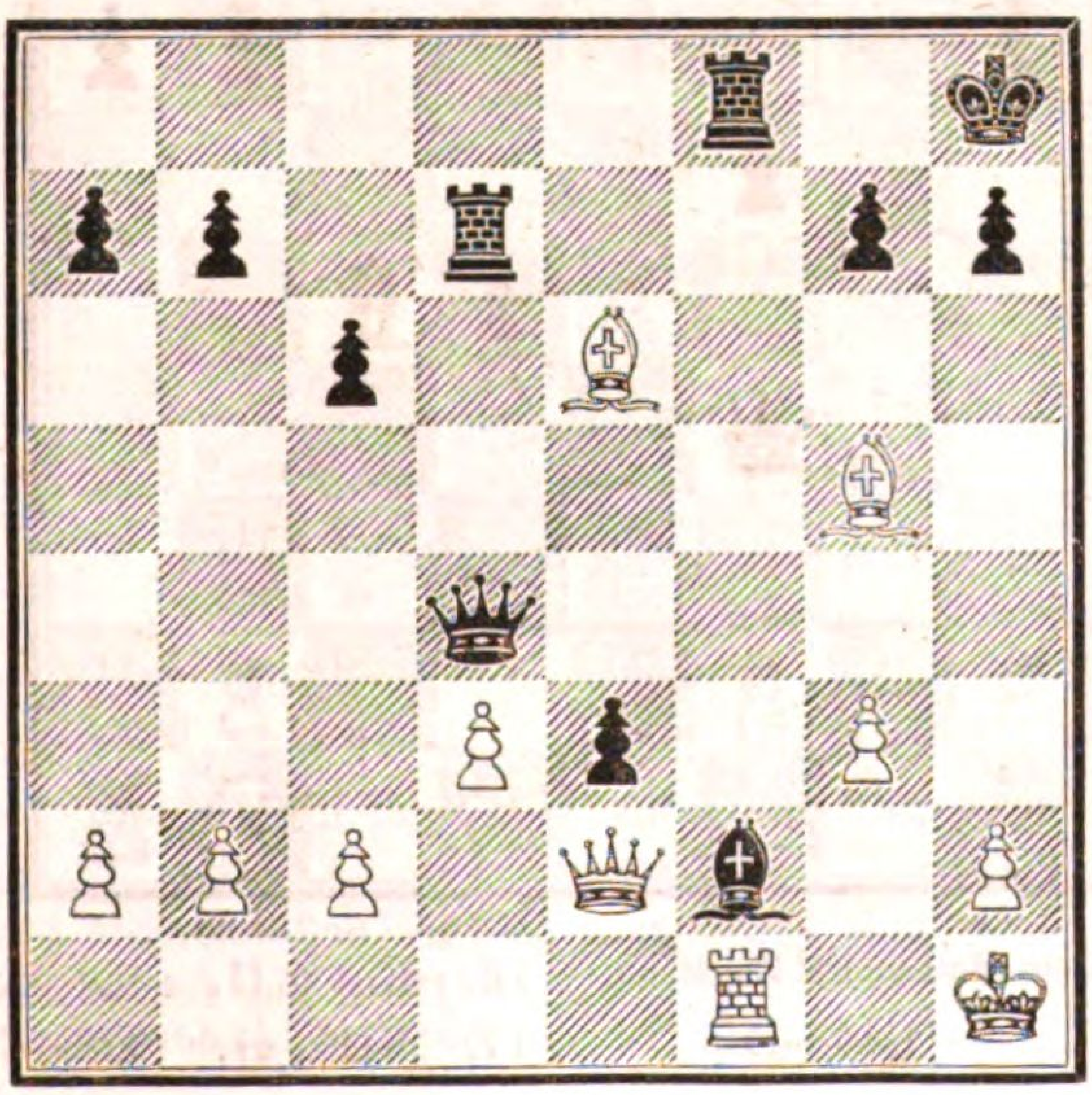
Weiss.	Schwarz.
14.	d5 n. e4.
15. Lb3 n. e6.	Sg4—f2 †
16. Tf1 n. f2.	Lc5 n. f2.
17. Le6—b3.	Dd8—d4.

Ein guter Zug. Auf c2—c3 würde Schwarz mit e4 n. d3 antworten.

Weiss.	Schwarz.
18. Ta1—f1.	e4—e3.

Schwarz hat jetzt die Qualität und die bessere Stellung.

Weiss.	Schwarz.
19. g2—g3.	Ta8—d8.
20. Lf4—g5.	Td8—d7.
21. e5—e6.	f7 n. e6.
22. Lb3 n. e6 †	Kg8—h8.



	Weiss.	Schwarz.
23.	De2 n. e3.	

Wenn 23) Le6 n. d7, so folgt Dd4—d5† und im nächsten Zuge Matt.

	Weiss.	Schwarz.
23.		Dd4 n. e3.
24.	Lg5 n. e3.	Td7—e7.
25.	Le3—c5.	Te7 n. e6.
26.	Lc5 n. f8.	Te7—e2.
27.	Kh1—g2.	Lf2—d4†
28.	Kg2—h3.	Te2 n. c2.
29.	Lf8—a3.	h7—h6.
30.	Kh3—g4.	Ld4 n. b2.
31.	La3—d6.	Lb2—f6.
32.	h2—h4.	Tc2 n. a2.
33.	Kg4—f5.	Kh8—h7.
34.	Kf5—e6.	Ta2—d2.
35.	Tf1—f3.	a7—a5.
36.	Ke6—d7.	Td2—c2.
37.	d3—d4.	Lf6 n. d4

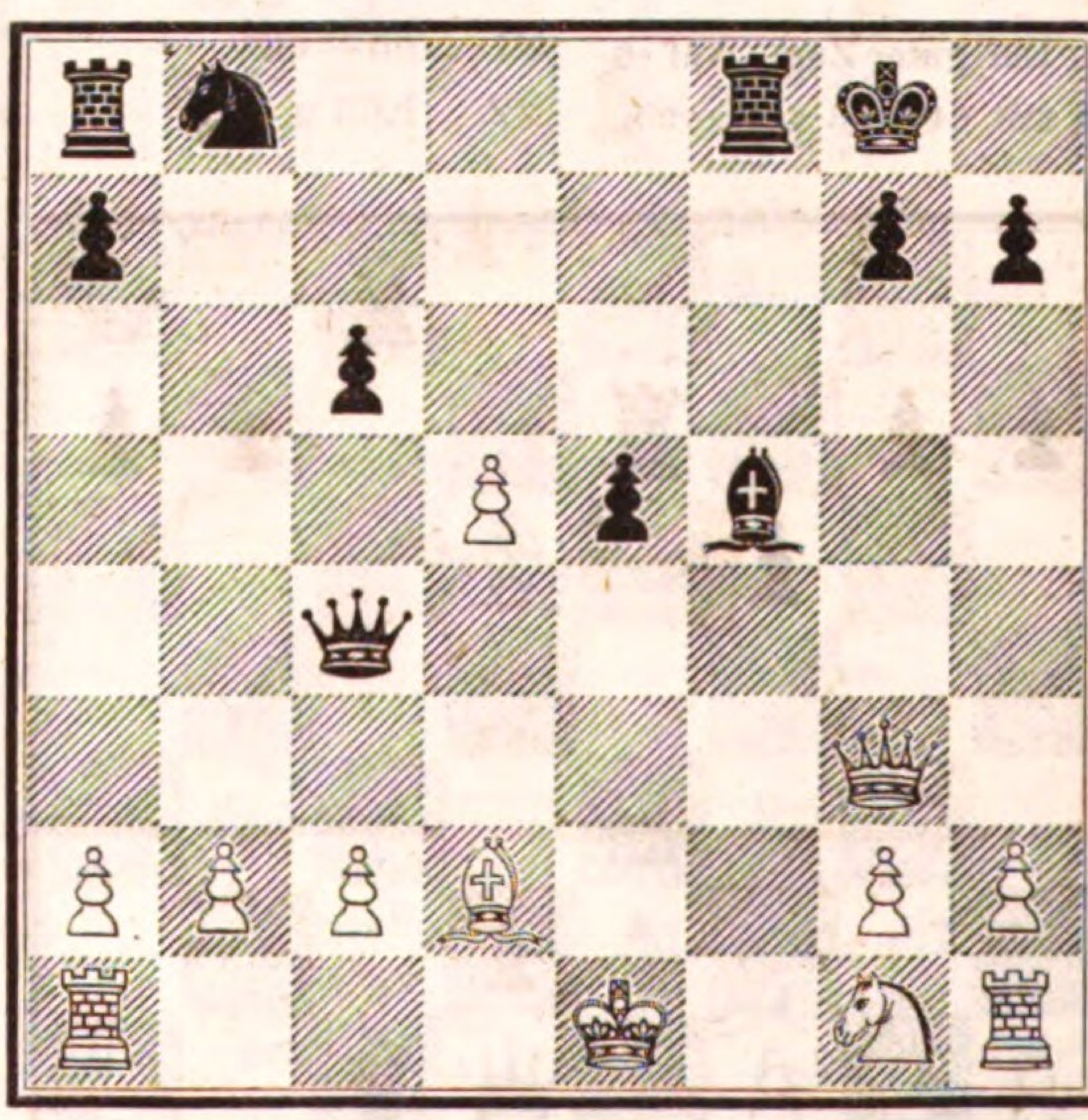
und gewinnt.

Zweite Partie.

	Schulten. Weiss.	Horwitz. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
3.	Sb1—c3.	b7—b5.

Ein Bauernopfer, das dem schwarzen Spiel den Angriff verschafft.

	Weiss.	Schwarz.
4.	Lc4 n. b5.	Lf8—c5.
5.	d2—d3.	c7—c6.
6.	Lb5—c4.	Dd8—b6.
7.	Dd1—e2.	d7—d5.
8.	e4 n. d5.	0—0.
9.	Sc3—e4.	Sf6 n. e4.
10.	d3 n. e4.	Lc5 n. f2†
11.	De2 n. f2.	Db6—b4†
12.	Lc1—d2.	Db4 n. c4.
13.	Df2—f3.	f7—f5.
14.	e4 n. f5.	Lc8 n. f5.
15.	Df3—g3.	



Schwarz kündigt ein Matt in drei Zügen an.

	Weiss.	Schwarz.
15.		Dc4—f1†
16.	Ke1 n. f1.	Lf5—d3†
17.	Kf1—e1.	Tf8—f1. Schachmatt.

Dritte Partie.

	Edinburgh. Weiss.	London. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
3.	c2—c3.	Dd8—e7.
4.	Sg1—f3.	d7—d6.
5.	d2—d3.	Sg8—f6.
6.	Dd1—e2.	0—0.
7.	Lc1—g5.	h7—h6.
8.	Lg5—h4.	Lc8—e6.
9.	Lc4—b3.	Le6 n. b3.
10.	a2 n. b3.	Sb8—c6.
11.	Sb1—d2.	De7—e6.

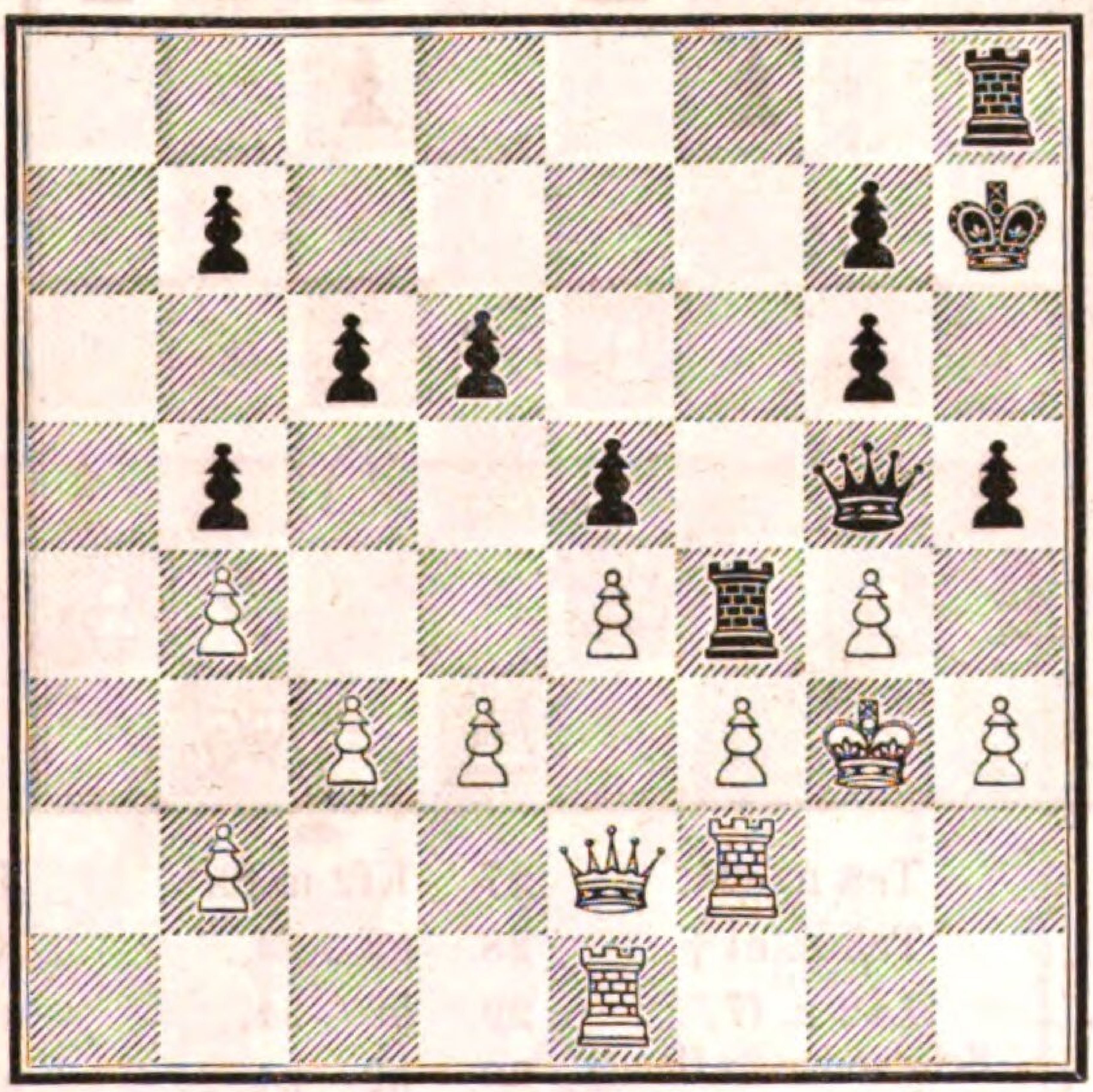
Um den Springer f6 zu entfesseln, und f7—f5 vorzubereiten.

	Weiss.	Schwarz.
12.	b3—b4.	Lc5—b6.
13.	Lh4 n. f6.	De6 n. f6.
14.	Sd2—c4.	Df6—e6.
15.	Sf3—h4.	Sc6—e7.
16.	g2—g4.	

Um f7—f5 zu verhindern.

	Weiss.	Schwarz.
16.		Se7—g6.
17.	Sh4 n. g6.	f7 n. g6.
18.	0—0.	Tf8—f4.
19.	h2—h3.	Ta8—f8.
20.	Sc4 n. b6.	a7 n. b6.
21.	f2—f3.	De6—f6.
22.	Kg1—g2.	c7—c6.
23.	Tf1—f2.	b6—b5.
24.	De2—e3.	h6—h5.
25.	Kg2—g3.	Df6—g5.
26.	Ta1—e1.	Kg8—h7.
27.	De3—e2.	Tf8—h8.

Um nach geschehenem Abtausch des h-Bauers gegen den g-Bauer mit dem Thurm die h-Linie zu beherrschen.



	Weiss.	Schwarz.
28.	De2—e3.	Kh7—g8.
29.	Tf2—h2.	h5 n. g4.
30.	h3 n. g4.	Tf4 n. f3 †
31.	Kg3 n. f3.	

Wenn 31) De3 n. f3 geschieht, so folgt Th8 n. h2 und auf 32) Kg3 n. h2, Dg5—h4 † und Schwarz gewinnt mit Vortheil d. Thurm zurück.

	Weiss.	Schwarz.
31.		Dg5 n. e3 †
32.	Kf3 n. e3.	Th8 n. h2.
33.	Te1—a1.	Th2—h3 †
34.	Ke3—e2.	Th3—h2 †
35.	Ke2—e3.	Th2—h3 †.

Das Spiel bleibt unentschieden.

Vierte Partie.

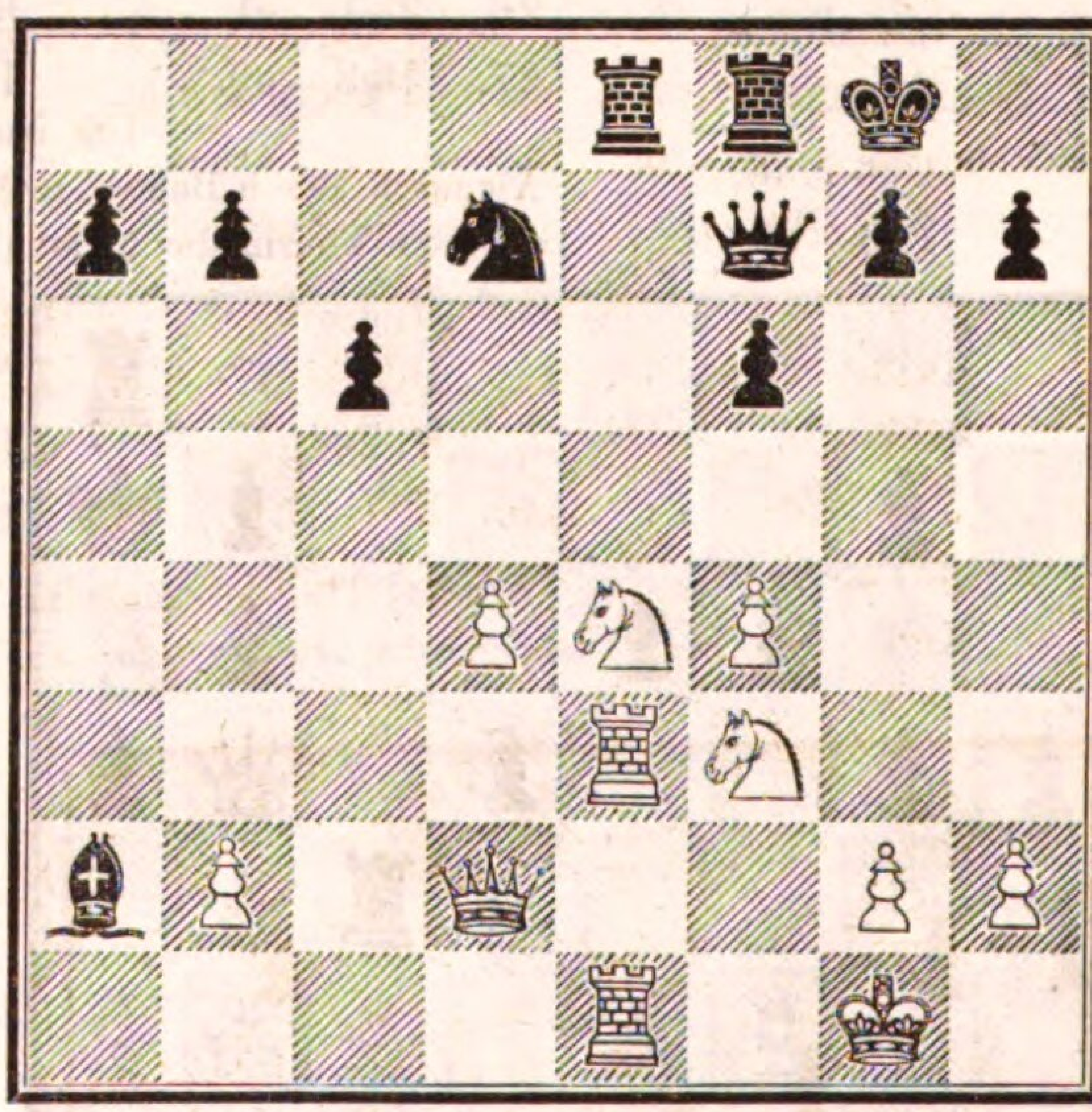
	Staunton. Weiss.	Cochrane. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
3.	c2—c3.	d7—d5.
4.	Lc4 n. d5.	Sg8—f6.
5.	d2—d4.	

Besser wäre hier wohl Dd1—f3 gewesen.

5.		e5 n. d4.
6.	c3 n. d4.	Lc5—b4 †
7.	Lc1—d2.	Lb4 n. d2 †
8.	Dd1 n. d2.	Sf6 n. d5.
9.	e4 n. d5.	Dd8 n. d5.
10.	Sg1—f3.	0—0.

	Weiss.	Schwarz.
11.	0—0.	Lc8—g4.
12.	Sb1—c3.	Dd5—h5.
13.	Sf3—e5.	Lg4—e6.
14.	f2—f4.	f7—f6.
15.	Se5—f3.	c7—c6.
16.	Ta1—e1.	Dh5—f7.
17.	Te1—e3.	Sb8—d7.
18.	Tf1—e1.	Ta8—e8.
19.	Sc3—e4.	Le6 n. a2.

Ein sehr feiner und weitberechneter Zug, mit dem Weiss den verderblichen Folgen des drohenden Se4—d6 vorbeugt.



20.	Se4—d6.	Te8 n. e3.
21.	Sd6 n. f7.	Te3 n. e1 †
22.	Dd2 n. e1.	La2 n. f7.

Schwarz hat die Dame gegeben in der Hoffnung mit Thurm und Läufer gegen die Dame eine Remisstellung herbeizuführen.

23.	De1—a5.	Lf7—d5.
24.	Da5—c7.	Tf8—f7.
25.	Dc7—c8 †	Sd7—f8.
26.	Kg1—f2.	Ld5 n. f3.
27.	Kf2 n. f3.	Tf7—e7.
28.	g2—g3.	Kg8—f7
29.	b2—b4.	a7—a6.
30.	h2—h4.	h7—h6.
31.	g3—g4.	Kf7—g8.
32.	Dc8—b8.	Kg8—f7.
33.	Db8—a7.	g7—g5.
34.	Da7—c5.	Sf8—h7.
35.	f4—f5.	Sh7—f8.
		Remis.

Fünfte Partie.

de la Bourdonnais. Weiss.		Mac Donnell. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
3.	c2—c3.	d7—d6.
4.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
5.	d2—d4.	e5 n. d4.
6.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
7.	d4—d5.	Sc6—e7.
8.	e4—e5.	Lc8—g4.
9.	Lc4—b5 †	Ke8—f8.
10.	e5—e6.	f7 n. e6.
11.	h2—h3.	Lg4 n. f3.
12.	Dd1 n. f3 †	Sg8—f6.
13.	d5 n. e6.	c7—c6.

Schwarz sucht den vereinzelten Bauer e6 zu erobern, indem er ihm die Deckungen abschneidet.

Weiss.		Schwarz.
14.	Lb5—d3.	Dd8—c8.
15.	Ld3—f5.	Kf8—e8.
16.	0—0.	Th8—f8.
17.	Df3—d3.	Se7 n. f5.
18.	Dd3 n. f5.	Ke8—e7.
19.	Lc1—g5.	Dc8 n. e6.

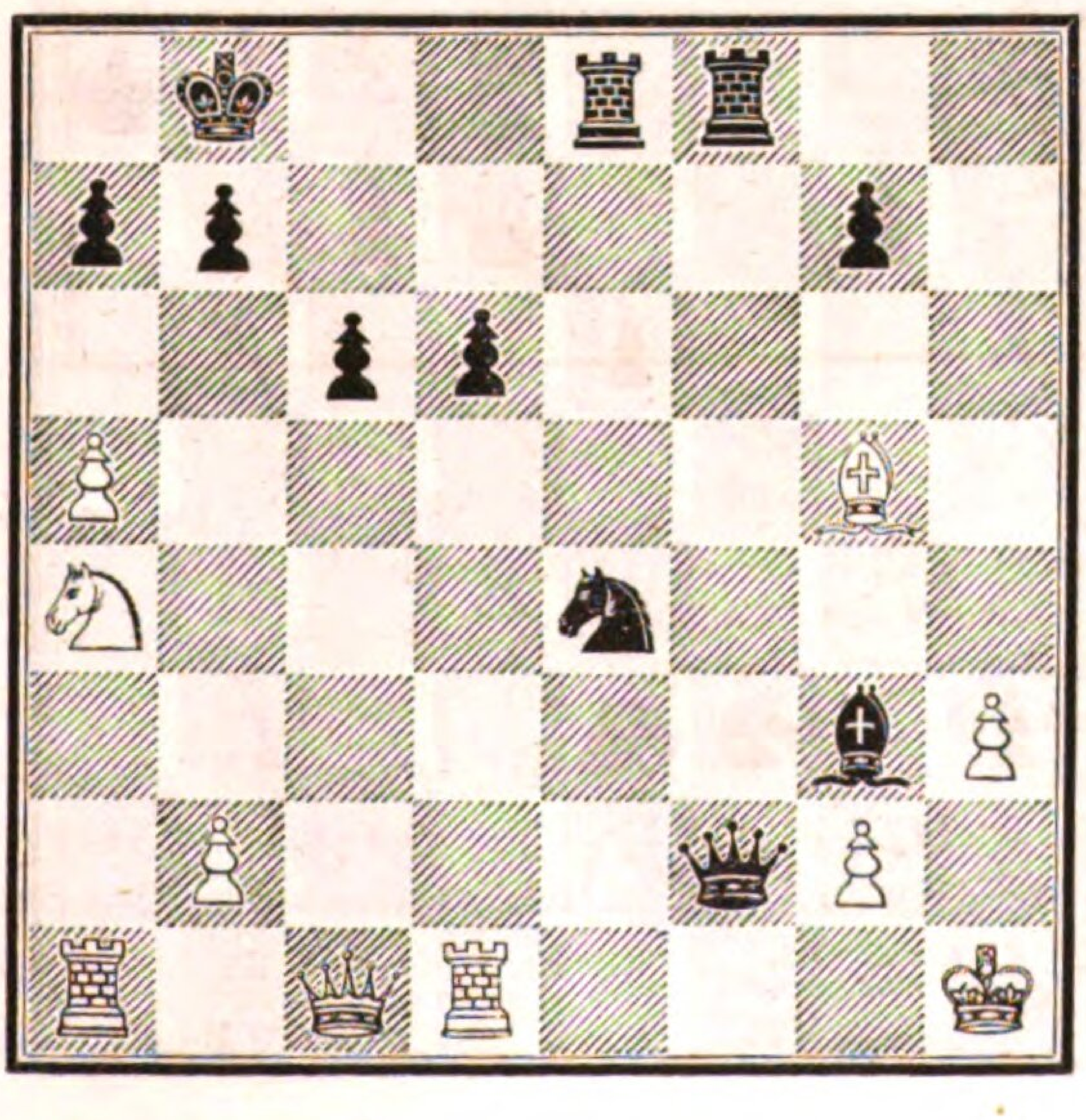
Besser wäre wohl g7—g6.

Weiss.		Schwarz.
20.	Df5 n. h7.	De6—f7.
21.	Sb1—c3.	Ke7—d7.
22.	Dh7—f5 †	Kd7—c7.
23.	Lg5—f4.	Ta8—d8.
24.	Df5—c2.	Kc7—b8.
25.	a2—a4.	Sf6—h5.
26.	Lf4—g5.	Td8—e8.
27.	a4—a5.	Lb6—c5.
28.	Sc3—a4.	Lc5—d4.
29.	Dc2—d2.	

Besser wäre Ta1—d1, wie man aus den nächsten Zügen ersieht.

Weiss.		Schwarz.
29.		Sh5—g3.
30.	Tf1—d1.	Ld4 n. f2 †
31.	Kg1—h2.	Sg3—e4.
32.	Dd2—c1.	Lf2—g3 †
33.	Kh2—g1.	Df7—f2 †
34.	Kg1—h1.	Lg3—e5.

Mit 34) Tf8—h8 würde das Spiel schneller entschieden worden sein.



	Weiss.	Schwarz.
35.	Td1—d3.	Se4—g3 †
36.	Td3 n. g3.	Df2 n. g3.
37.	Dc1—g1.	Dg3 n. g5.
38.	a5—a6.	Dg5—g3.
39.	a6 n. b7.	Tf8—f2.
40.	Ta1—a3.	Dg3—f4. Schwarz gewinnt.

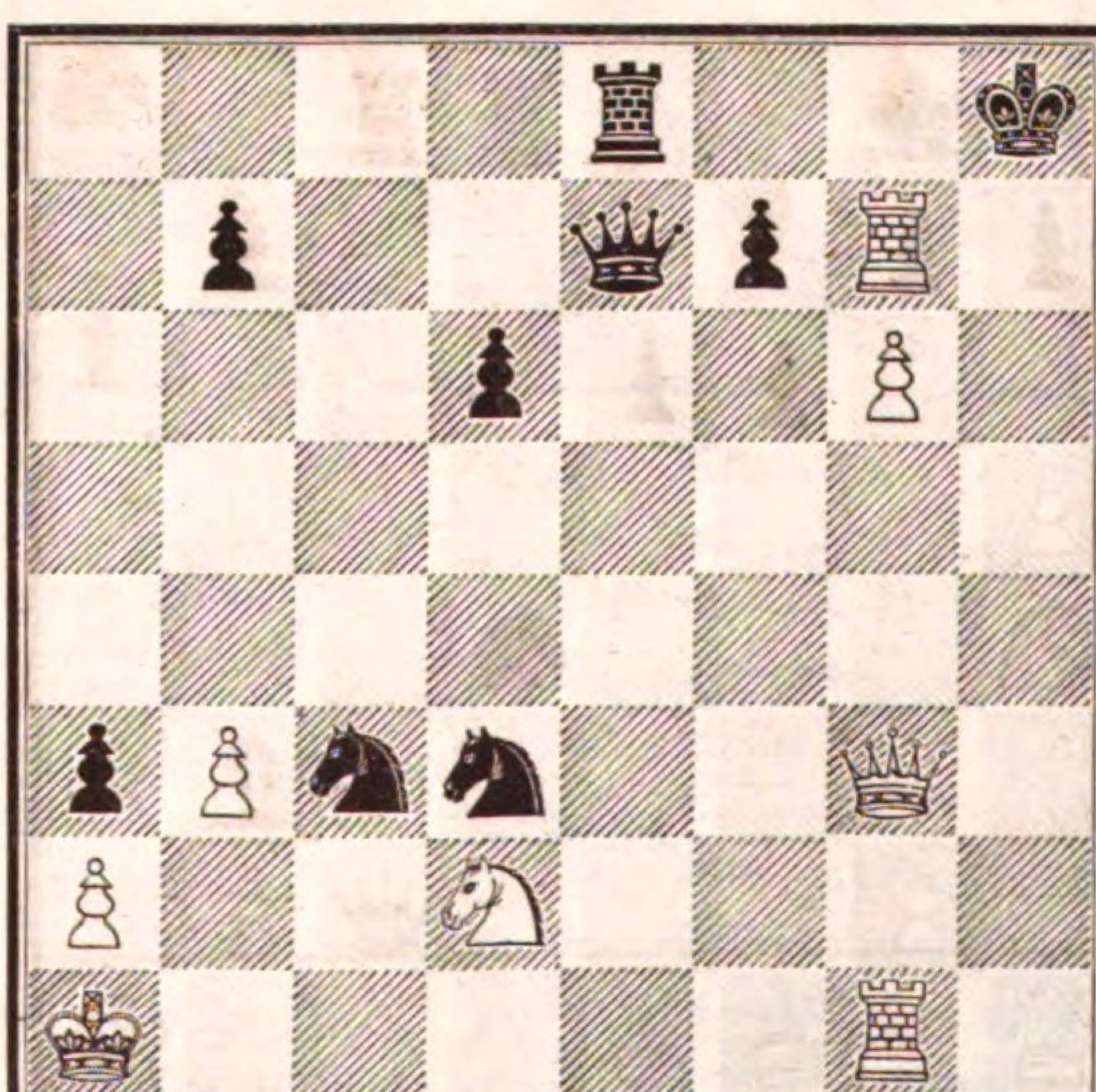
Eleganter konnte das Spiel mit 40) Tf2—f1 beendet werden.

Sechste Partie.

	de la Bourdonnais. Weiss.	Mac Donnell. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
3.	Dd1—e2.	Sg8—f6.
4.	d2—d3.	Sb8—c6.
5.	c2—c3.	Sc6—e7.
6.	f2—f4.	e5 n. f4.
7.	d3—d4.	Lc5—b6.
8.	Lc1 n. f4.	d7—d6.
9.	Lc4—d3.	

Um auf d6—d5 mit e4—e5 antworten zu können.

	Weiss.	Schwarz.
9.		Se7—g6.
10.	Lf4—e3.	0—0.
11.	h2—h3.	Tf8—e8.
12.	Sb1—d2.	Dd8—e7.
13.	0—0—0.	c7—c5.
14.	Kc1—b1.	c5. n. d4.
15.	c3 n. d4.	a7—a5.
16.	Sg1—f3.	Lc8—d7.
17.	g2—g4.	h7—h6.
18.	Td1—g1.	a5—a4.
19.	g4—g5.	h6 n. g5.
20.	Le3 n. g5.	a4—a3.
21.	b2—b3.	Ld7—c6.
22.	Tg1—g4.	Lb6—a5.
23.	h3—h4.	La5 n. d2.
24.	Sf3 n. d2.	Ta8—a5.
25.	h4—h5.	Ta5 n. g5.
26.	Tg4 n. g5.	Sg6—f4.
27.	De2—f3.	Sf4 n. d3.
28.	d4—d5.	Sf6 n. d5.
29.	Th1—g1.	Sd5—c3 †
30.	Kb1—a1	Lc6 n. e4.
31.	Tg1 n. g7 †	Kg8—h8.
32.	Df3—g3.	Le4—g6.
33.	h5 n. g6.	



Weiss.	Schwarz.
33.	De7—e1 †
34. Tg1 n. e1.	

Hierdurch ist die Partie verloren. Weiss hätte jedoch auf folgende Art gewinnen müssen.

34. Sd2—b1.	De1 n. g3.
35. Tg7—h7 †	Kh8—g8.
36. g6 n. f7 †	Kg8 n. h7.
37. Tg1—h1 †	K beliebig.
38. f7 n. e8D und gewinnt.	

34.	Te8 n. e1 †
35. Dg3 n. e1.	Sd3 n. e1.
36. Tg7—h7 †	Kh8—g8 und

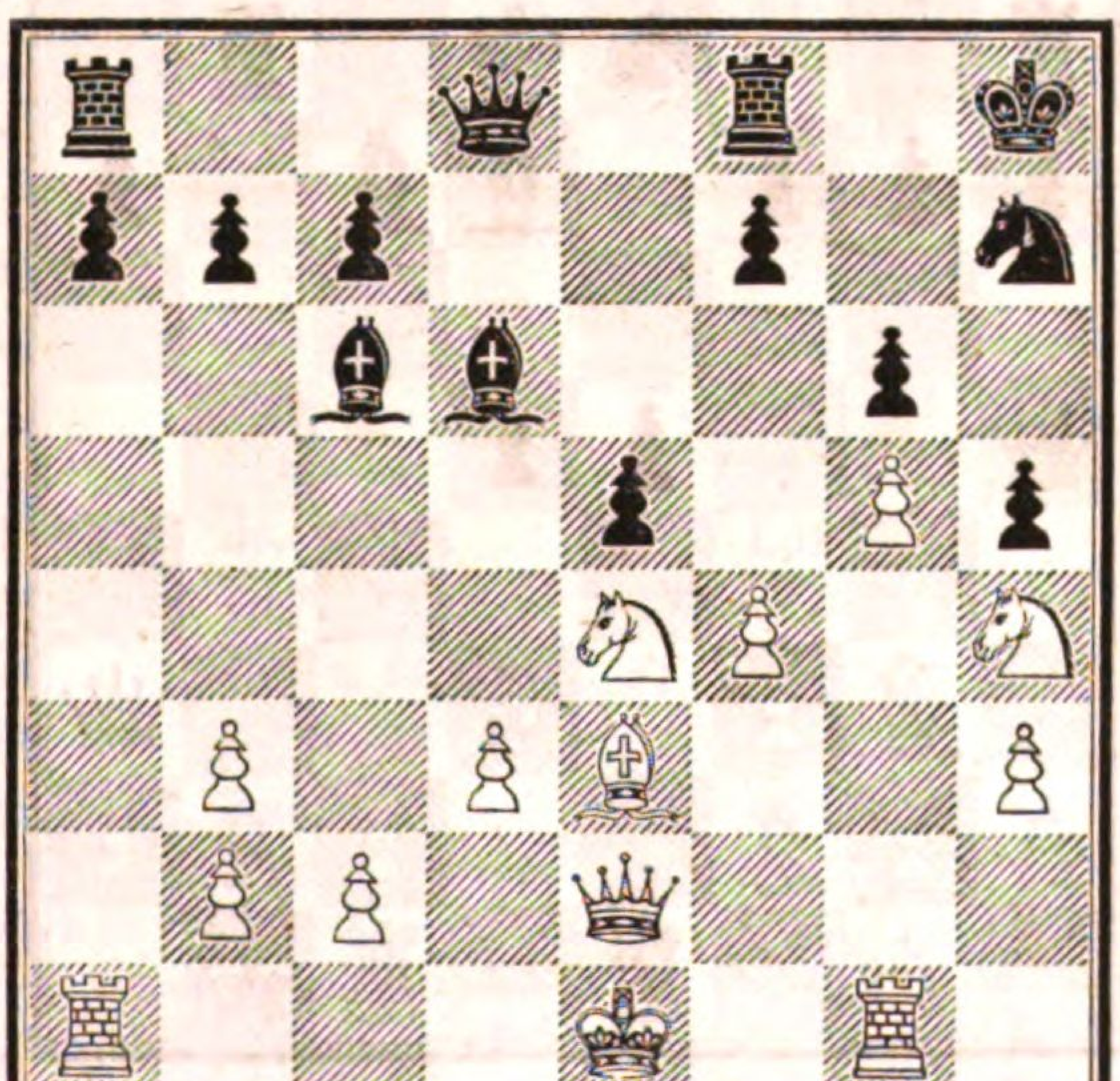
setzt nachher mit dem Springer matt.

Siebente Partie.

Morphy. Weiss.	Lichtenhain. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.
3. Sg1—f3.	Sf6 n. e4.
4. Sb1—c3.	

Weiss beabsichtigt einen Bauer aufzugeben, um mittelst der freien Damenlinien einen sehr starken Angriff zu bekommen; um dies zu vermeiden, nimmt Schwarz den Springer c3 nicht.

Weiss.	Schwarz.
4.	d7—d5.
5. Lc4 n. d5.	Se4—f6.
6. Ld5—b3.	Lf8—d6.
7. d2—d3.	0—0.
8. h2—h3.	h7—h6.
9. Lc1—e3.	Sb8—c6.
10. Dd1—d2.	Sc6—a5.
11. g2—g4.	Sa5 n. b3.
12. a2 n. b3.	Lc8—d7.
13. Th1—g1.	Sf6—h7.
14. Sc3—e4.	Kg8—h8.
15. g4—g5.	h6—h5.
16. Sf3—h4.	g7—g6.
17. Dd2—e2.	Ld7—c6.
18. f2—f4.	



18.	e5 n. f4.
19. Le3—d4 †	Kh8—g8.
20. Sh4—f5.	Tf8—e8.

Auf g6 n. f5. gewinnt g5—g6.

	Weiss.	Schwarz.
21.	Sf5—h6 †	Kg8—f8.
22.	0—0—0.	Lc6 n. e4.
23.	d3 n. e4.	Dd8—e7.
24.	e4—e5.	Ld6 n. e5.
25.	Ld4 n. e5.	De7 n. e5.
26.	Td1—d7.	

Dieser Zug entscheidet das Spiel zu Gunsten der Weissen.

	Weiss.	Schwarz.
26.		De5—g7.
27.	De2—c4.	Te8—e7.
28.	Td7 n. e7.	Kf8 n. e7.
29.	Tg1—e1 †.	

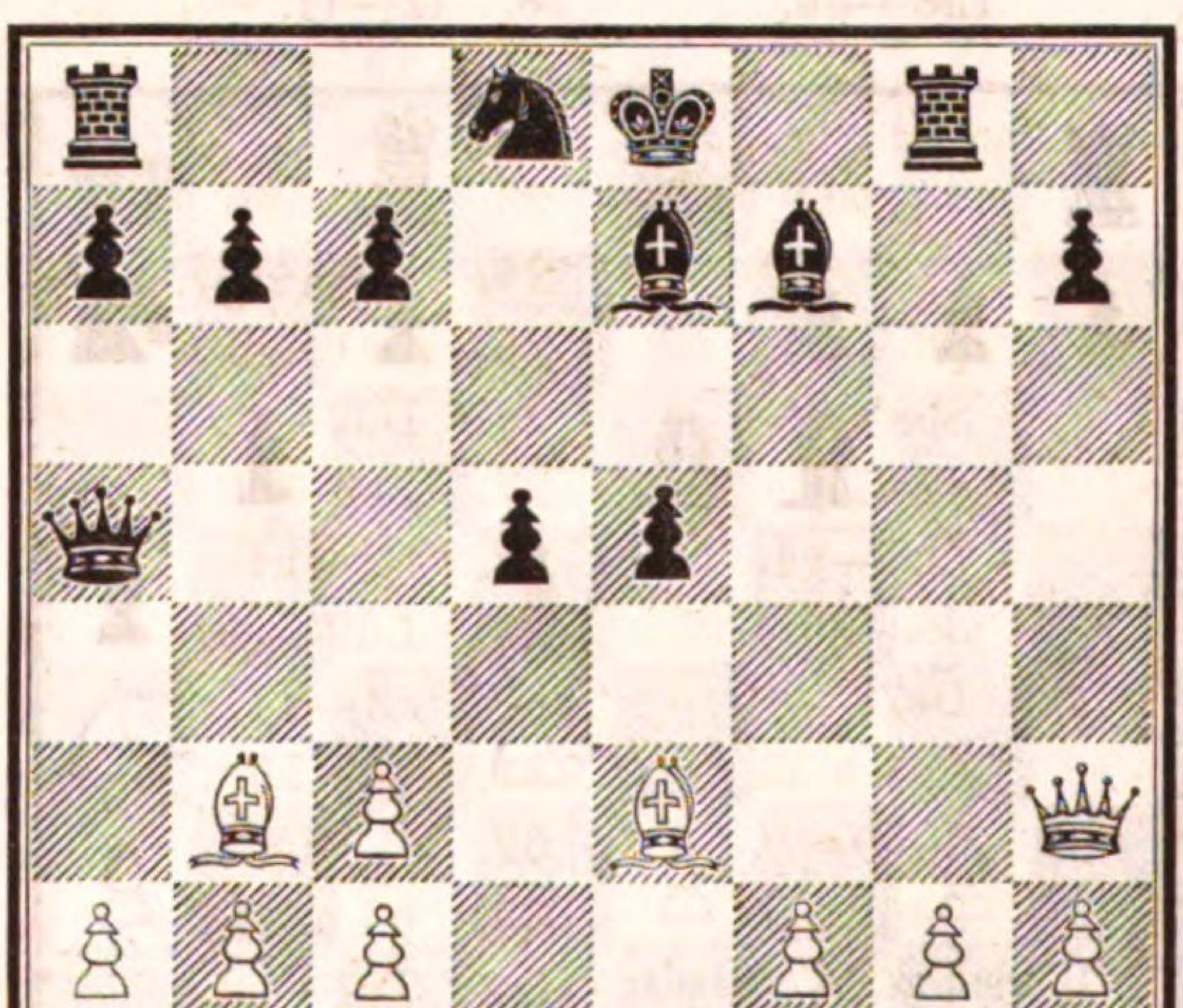
Aufgegeben.

Achte Partie.

	Morphy. Weiss.	Barnes. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
3.	Sg1—f3.	Sf6 n. e4.
4.	Sb1—c3.	Se4 n. c3.
5.	d2 n. c3.	f7—f6.

Eine in diesem Spiel wohl anwendbare Vertheidigung.

	Weiss.	Schwarz.
6.	0—0.	Sb8—c6.
7.	Sf3—h4.	Dd8—e7.
8.	Sh4—f5.	De7—c5.
9.	Lc4—b3.	d7—d5.
10.	Lc1—e3.	Dc5—a5.
11.	Sf5—h4.	Lc8—e6.
12.	Dd1—h5 †	g7—g6.
13.	Sh4 n. g6.	Le6—f7.
14.	Dh5—h4.	Lf7 n. g6.
15.	Dh4 n. f6.	Th8—g8.
16.	Ta1—d1.	Lf8—e7.
17.	Df6—e6.	Lg6—f7.
18.	De6—h3.	Sc6—d8.



	Weiss.	Schwarz.
19.	f2—f4.	e5—e4.
20.	Td1 n. d5.	

Ein meisterhafter Zug.

	Weiss.	Schwarz.
20.		Lf7 n. d5.
21.	Dh3—h5 †	

Wegen dieses Schachs mit der Dame ge-

	Weiss.	Schwarz.

schah 20) Td1 n. d5. Der Läufer d5 kann sich nicht nach f7 zurückziehen, weil alsdann die Dame a5 verloren wäre.

	Weiss.	Schwarz.
21.		Ke8—f8.
22.	Lb3 n. d5.	Tg8—g7.
23.	b2—b4.	Da5—a6.
24.	f4—f5.	Sd8—f7.
25.	f5—f6.	Le7 n. f6.
26.	b4—b5.	Da6—d6.
27.	Ld5 n. f7.	b7—b6.

Um Le3—c5 zu verhindern.

	Weiss.	Schwarz.
28.	Le3—h6.	Kf8—e7.
29.	Lh6 n. g7.	Lf6 n. g7.
30.	Lf7—b3.	Ta8—f8.
31.	Tf1—f7 †	Tf8 n. f7.
32.	Dh5 n. f7 †	Ke7—d8.
33.	Df7 n. g7.	Dd6—d1 †
34.	Kg1—f2.	Dd1—d2 †
35.	Kf2—g3.	e4—e3.
36.	Dg7—f6 †	Kd8—c8.
37.	Lb3—e6 †	Kc8—b7.
38.	Df6—f3 †	

und Weiss gewinnt.

Neunte Partie.

	Mac Donnell. Weiss.	de la Bourdonnais. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
3.	d2—d4.	e5 n. d4.
4.	e4—e5.	Dd8—e7.

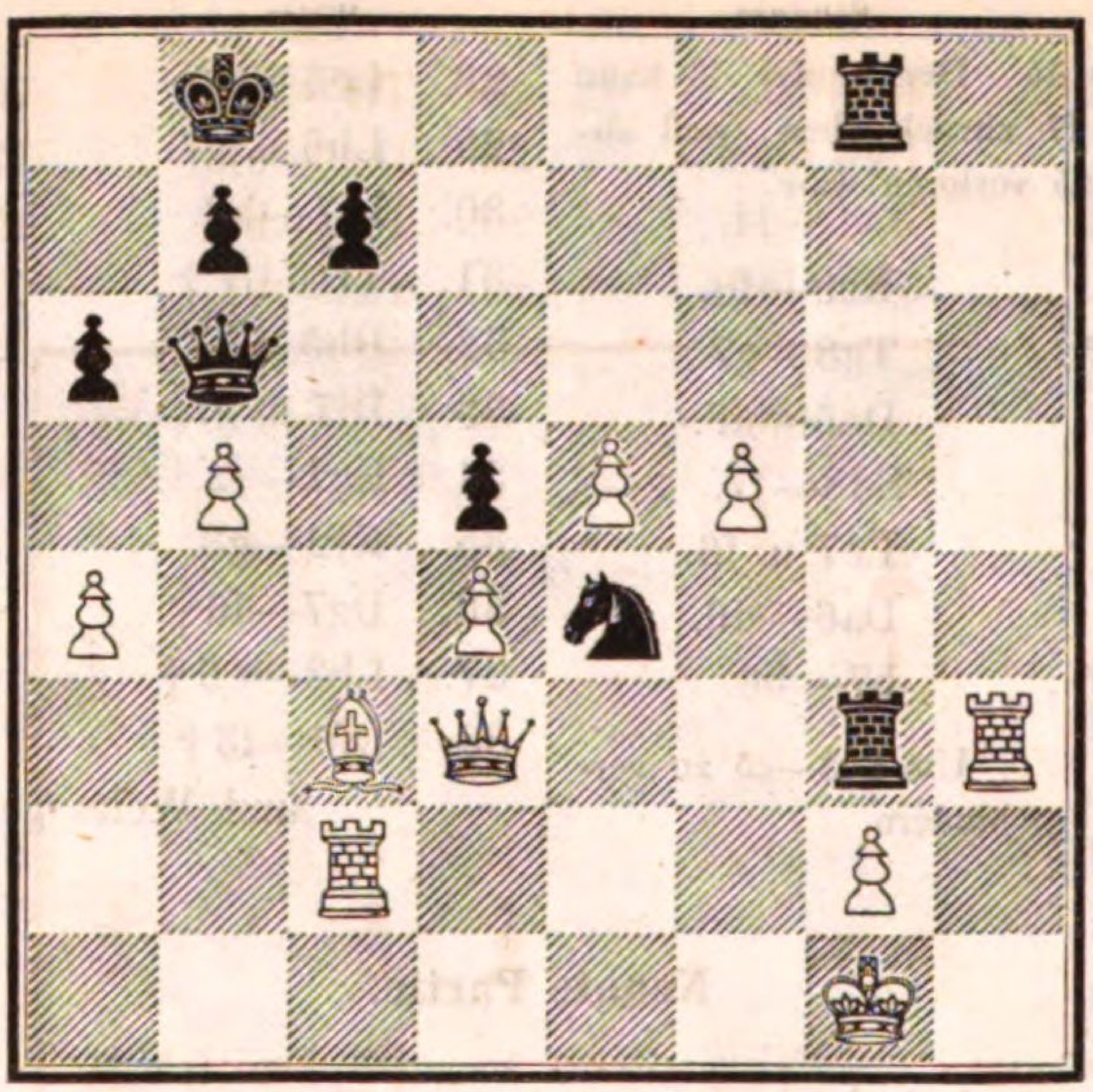
Hier musste d7—d5 geschehen. Durch den Damenzug geht, wie man gleich sehen wird, ein Tempo nutzlos verloren.

	Weiss.	Schwarz.
5.	Dd1—e2.	Sf6—g8.
6.	Sg1—f3.	Sb8—c6
7.	c2—c3.	d7—d6.
8.	c3 n. d4.	Lc8—g4.
9.	Lc4—b5.	d6—d5.
10.	Sb1—c3.	De7—e6.
11.	h2—h3.	Lg4 n. f3.
12.	De2 n. f3.	0—0—0.
13.	Lb5 n. c6.	De6 n. c6.

Hiermit geht der Bauer f7 verloren. Jedoch ist der Zug immer noch besser als b7 n. c6, womit der schwarze König in eine sehr gefährliche Lage gerathen wäre.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Df3 n. f7.	Lf8—b4.
15.	Lc1—d2.	Sg8—e7.
16.	0—0.	Td8—f8.
17.	Df7—h5.	Se7—f5.
18.	a2—a3.	Lb4 n. c3.
19.	Ld2 n. c3.	g7—g6.
20.	Dh5—d1.	h7—h5.
21.	Ta1—c1.	Dc6—e6.
22.	f2—f4.	h5—h4.
23.	Tf1—f3.	Tf8—g8.
24.	Dd1—e1.	Kc8—b8.
25.	De1—d2.	Th8—h7.
26.	Dd2—d3.	Th7—g7.
27.	Lc3—d2.	a7—a6.
28.	b2—b4.	De6—b6.
29.	Ld2—c3.	Sf5—g3.
30.	a3—a4.	Sg3—e4.
31.	b4—b5.	g6—g5.
32.	f4—f5.	g5—g4.
33.	h3 n. g4.	Tg7 n. g4.
34.	Tc1—c2.	h4—h3.
35.	Tf3 n. h3.	Tg4—g3.

Mit diesem Zuge scheint Schwarz den Läufer c3 zu gewinnen. Wie sich jedoch im nächsten Zuge zeigt, giebt es für Schwarz noch ein siegreiches Hülfsmittel.



	Weiss.	Schwarz.
36.	Th3 n. g3.	Tg8 n. g3.
37.	a4—a5.	

Dies ist der das weisse Spiel gewinnende Zug. Würde Schwarz im nächsten Zuge mit dem Thurm die Dame nehmen, so gelangt ein weisser Mittelbauer zur Dame.

	Weiss.	Schwarz.
37.		Db6—h6.
38.	Lc3—d2.	Dh6—h3.
39.	Dd3—f1.	Tg3—g8.
40.	f5—f6.	Dh3—h5.
41.	f6—f7.	Tg8—f8.
42.	e5—e6.	Se4—g3.
43.	Df1—f3.	Dh5—h1 †
44.	Kg1—f2.	Sg3—e4 †
45.	Kf2—e2.	Dh1—b1.
46.	e6—e7.	Db1 n. b5 †
47.	Df3—d3.	Se4—g3 †
48.	Ke2—d1 und Weiss gewinnt.	

Zehnte Partie.

	Norfolk. Weiss.	New-York. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
3.	c2—c3.	Dd8—g5.
4.	Dd1—f3.	Dg5—g6.
5.	Sg1—e2.	d7—d6.
6.	d2—d4.	Lc5—b6.
7.	0—0.	Sg8—f6.
8.	d4 n. e5.	d6 n. e5.
9.	Se2—g3.	Lc8—g4.
10.	Df3—d3.	Sb8—d7.
11.	b2—b4.	Sf6—h5.
12.	Lc1—e3.	0—0—0.
13.	Sg3 n. h5.	Lg4 n. h5.
14.	Sb1—d2	Sd7—f6.
15.	Dd3—c2.	Td8 n. d2.

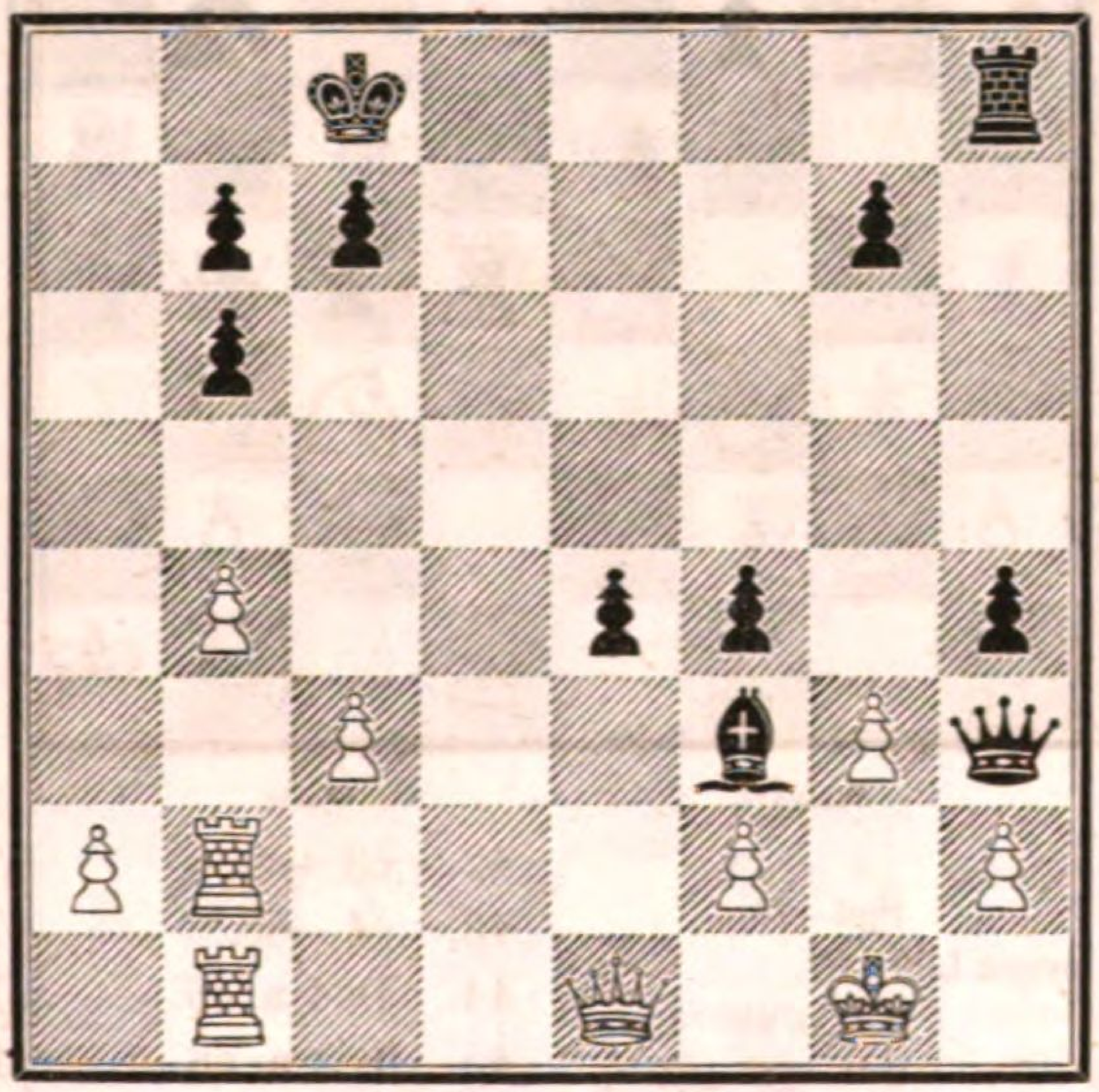
Ein sehr wohl berechnetes Opfer der Qualität.

	Weiss.	Schwarz.
16.	Dc2 n. d2.	

Auf Le3 n. d2 folgt Lh5—f3 und gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
16.		Sf6 n. e4.
17.	Dd2—c1.	Lh5—f3.
18.	g2—g3.	h7—h5.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
19.	Lc4—d5.	h5—h4.	23.	Tf1—b1.	e5—e4.
20.	Ld5 n. e4.	Dg6 n. e4.	24.	De3—e1	f7—f5.
21.	Le3 n. b6.	De4—g4.	25.	Tb1—b2.	f5—f4.
22.	Dc1—e3.	a7 n. b6.	26.	Ta1—b1.	Dg4—h3.



Das Matt auf g2 ist nur durch De1—f1 zu decken; hierauf giebt Schwarz in 3 Zügen Matt, nämlich Dh3 n. h2†, h4 n. g3† und Th8—h1 Schachmatt.

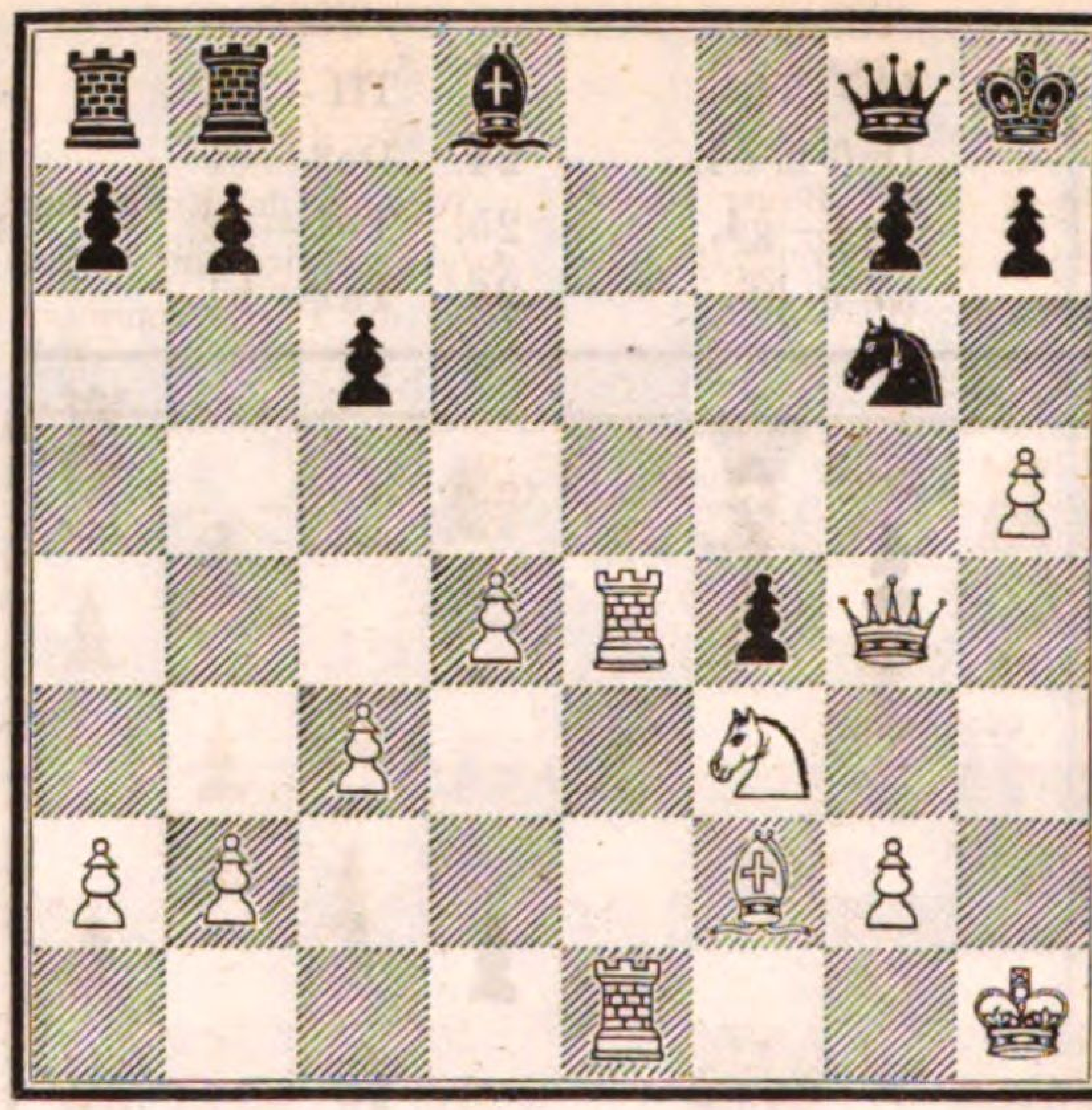
Eilfte Partie.

	Petroff. Weiss.	Warschauer Club. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
3.	c2—c3.	Dd8—e7.
4.	d2—d3.	d7—d6.
5.	Dd1—e2.	Lc8—e6.
6.	Lc4 n. e6.	De7 n. e6.
7.	f2—f4.	f7—f6.
8.	Sg1—f3.	Sb8—d7.
9.	d3—d4.	Lc5—b6.
10.	0—0.	Sg8—e7.
11.	f4 n. e5.	Sd7 n. e5.
12.	Kg1—h1.	Se5—f7.
13.	Tf1—e1.	c7—c6.
14.	Lc1—f4.	0—0.
15.	Sb1—d2.	De6—g4.

	Weiss.	Schwarz.
16.	Lf4—g3.	Tf8—e8.
17.	De2—d3.	f6—f5.
18.	e4—e5.	f5—f4.
19.	e5 n. d6.	Se7—g6.

Hier war wohl Se7—f5 der bessere Zug.

20.	Lg3—f2.	Sf7 n. d6.
21.	Sd2—c4.	Sd6 n. c4.
22.	Dd3 n. c4†	Kg8—h8.
23.	Dc4—f7.	Te8—b8.
24.	Te1—e4.	Dg4—c8.
25.	Ta1—e1.	Dc8—g8.
26.	Df7—d7.	Sg6—f8.
27.	Dd7—g4.	Sf8—g6.
28.	h2—h4.	Lb6—d8.
29.	h4—h5.	



Weiss.	Schwarz.
Falsch wäre:	
29. Te4—e8.	Sg6—f8.
30. Dg4 n. f4 wegen Ld8—c7.	
31. Sf3—e5.	Lc7 n. e5.
32. Te8 n. e5.	Sf8—g6 und gewinnt die Qualität.
29.	Sg6—f8.
30. Dg4 n. f4.	Ld8—f6.
31. g2—g4.	h7—h6.
32. b2—b3.	Sf8—h7.
33. Lf2—g3.	Tb8—f8.
34. Df4—e3.	Dg8—f7.
35. Kh1—g2.	Sh7—g5.
36. Sf3 n. g5.	Lf6 n. g5.
37. De3—e2.	Ta8—d8.
38. Te4—e6.	Lg5—f6.
39. De2—e4.	Df7—d7.
40. Lg3—d6.	Tf8—f7.
41. Te1—e2.	Lf6—g5.
42. c3—c4.	Tf7—f6.
43. c4—c5.	Tf6 n. e6.
44. De4 n. e6.	Dd7 n. e6.
45. Te2 n. e6.	Kh8—g8.
46. Kg2—f3.	Kg8—f7.
47. Te6—e4.	g7—g6.
48. h5 n. g6 †	Kf7 n. g6.
49. a2—a4.	Td8—d7.
50. Kf3—e2.	h6—h5.
51. g4 n. h5 †	Kg6 n. h5.
52. Ke2—d3.	Kh5—g6.
53. Kd3—c4.	Td7—h7.
54. Te4—e2.	Kg6—f5.
55. Ld6—b8.	a7—a6.
56. Te2—e5 †	Kf5—f6.
57. Lb8—d6.	Lg5—f4.

Die Partie wurde hier abgebrochen. Schwarz steht im Nachtheil.

Zwölfte Partie.

Spitzer. Weiss.	Szén. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.
3. Sg1—f3.	Sf6 n. e4.
4. Sb1—c3.	

Weiss giebt einen Bauer preis, um die Entwickelung seiner Figuren zu beschleunigen.

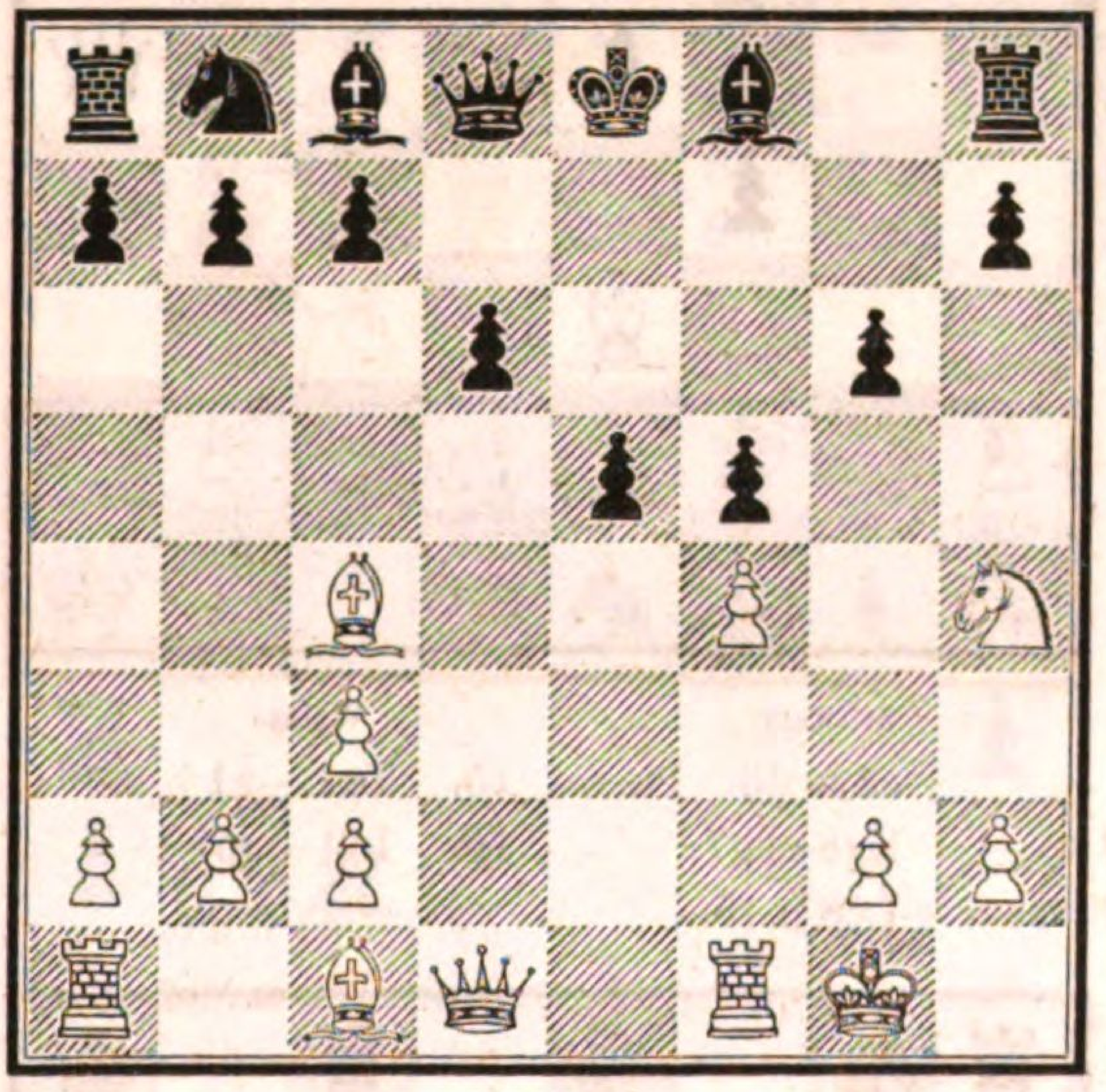
Weiss.	Schwarz.
4.	Se4 n. c3.

	Weiss.	Schwarz.
5.	d2 n. c3.	f7—f6.
6.	0—0.	

Nähme der Springer f3 den Bauer e5, so folgte Dd8—e7 und im nächsten Zuge f6 n. e5.

6.		d7—d6.
7.	Sf3—h4.	g7—g6.
8.	f2—f4.	f6—f5.

Wie aus der Erwiderung des Weissen hervorgeht, wird mit diesem scheinbar guten Zuge die Partie compromittirt.



9.	Sh4 n. f5.	

Ein sehr feiner Zug, der zu Gunsten des Weissen entscheidet.

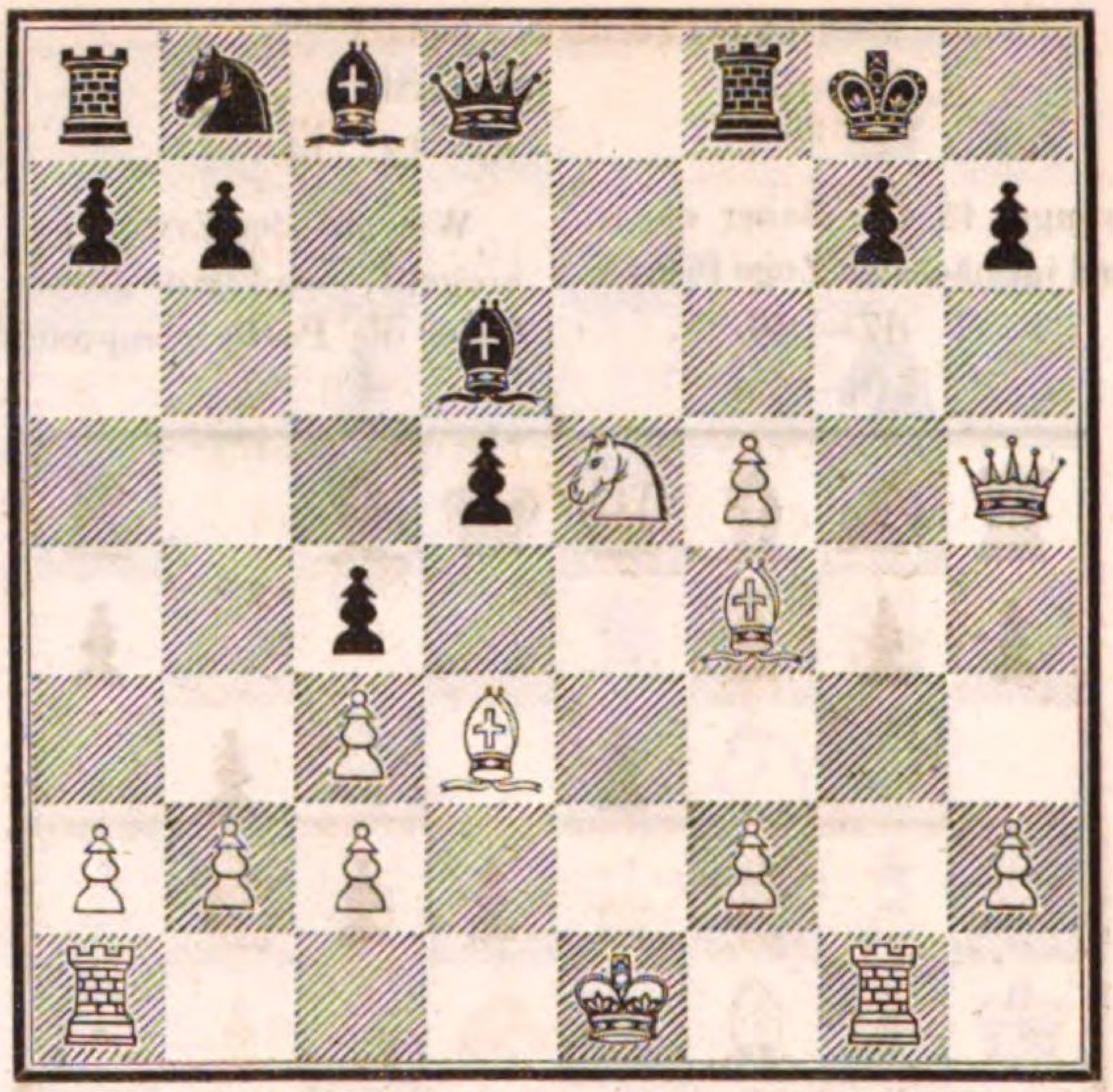
9.		Lc8 n. f5.
10.	Dd1—d5.	Lf8—e7.
11.	f4 n. e5.	Sb8—c6.
12.	Tf1 n. f5.	Sc6 n. e5.
13.	Tf5 n. e5.	d6 n. e5.
14.	Dd5—f7 †	Ke8—d7.
15.	Lc1—g5.	Schwarz gab nach einigen Zügen die Partie auf.

Dreizehnte Partie.

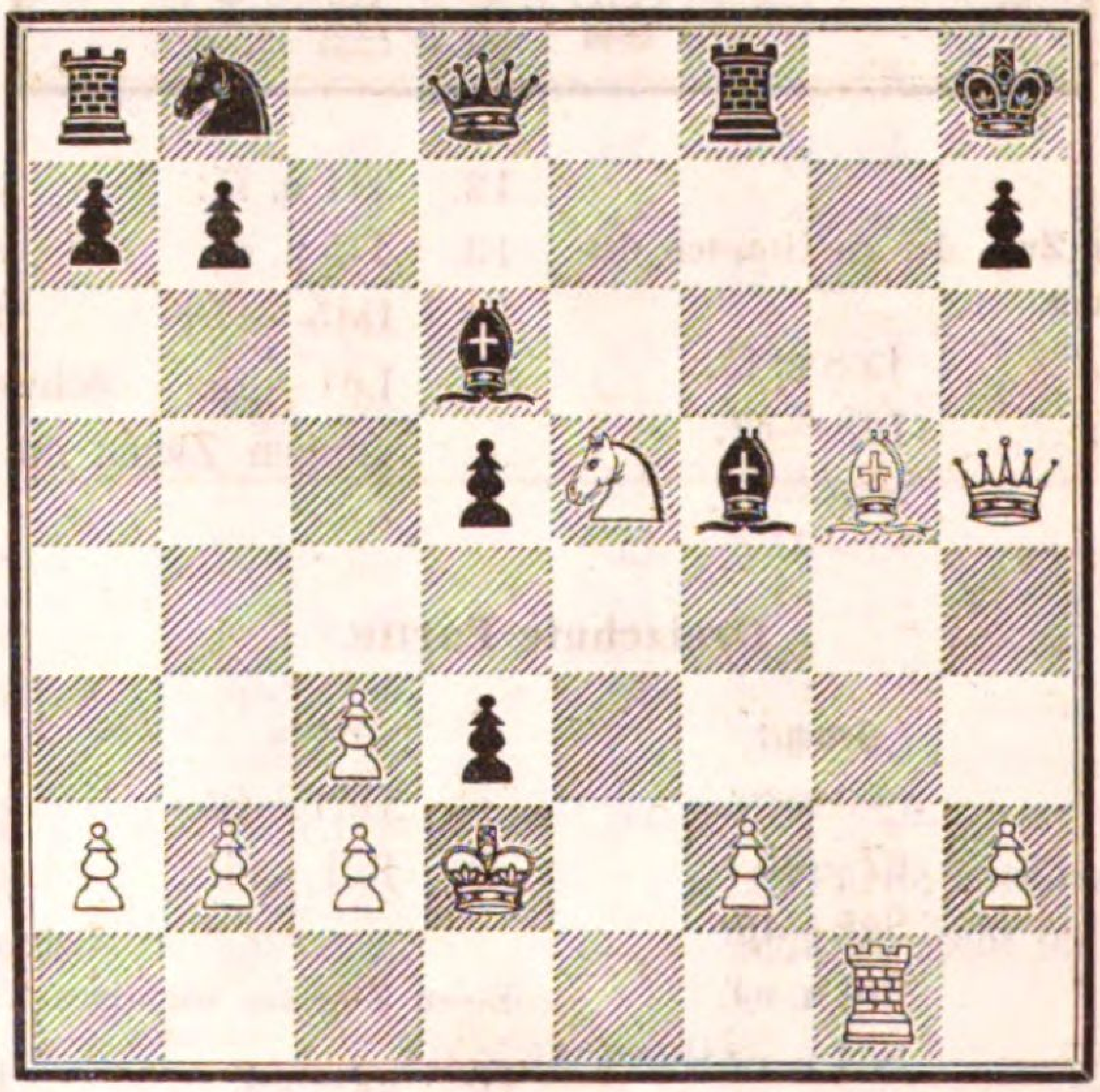
	Ford. Weiss.	Bouchet. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
3.	Sg1—f3.	Sf6 n. e4.
4.	Sb1—c3.	Se4 n. c3.
5.	d2 n. c3.	Lf8—e7.
6.	Sf3 n. e5.	0—0.
7.	Lc4—d3.	f7—f5.
8.	Dd1—h5.	d7—d5.
9.	Lc1—f4.	c7—c5.

Schwarz verliert durch diesen Zug ein wichtiges Tempo.

10.	g2—g4.	Le7—d6.
11.	g4 n. f5.	c5—c4.
12.	Th1—g1.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12.	c4 n. d3.	15. Ta1—g1 †	Kg7—h8.
13. Tg1 n. g7 †	Kg8 n. g7.	16. Lf4—g5.	
14. Ke1—d2.	Lc8 n. f5.		



16. Ld6—e7.

Hier hätte Dd8—c7 geschehen müssen.

17. Lg5—h6. Le7—f6.

18. Dh5 n. f5. Dd8—d6.

19. Lh6 n. f8. Dd6 n. e5.

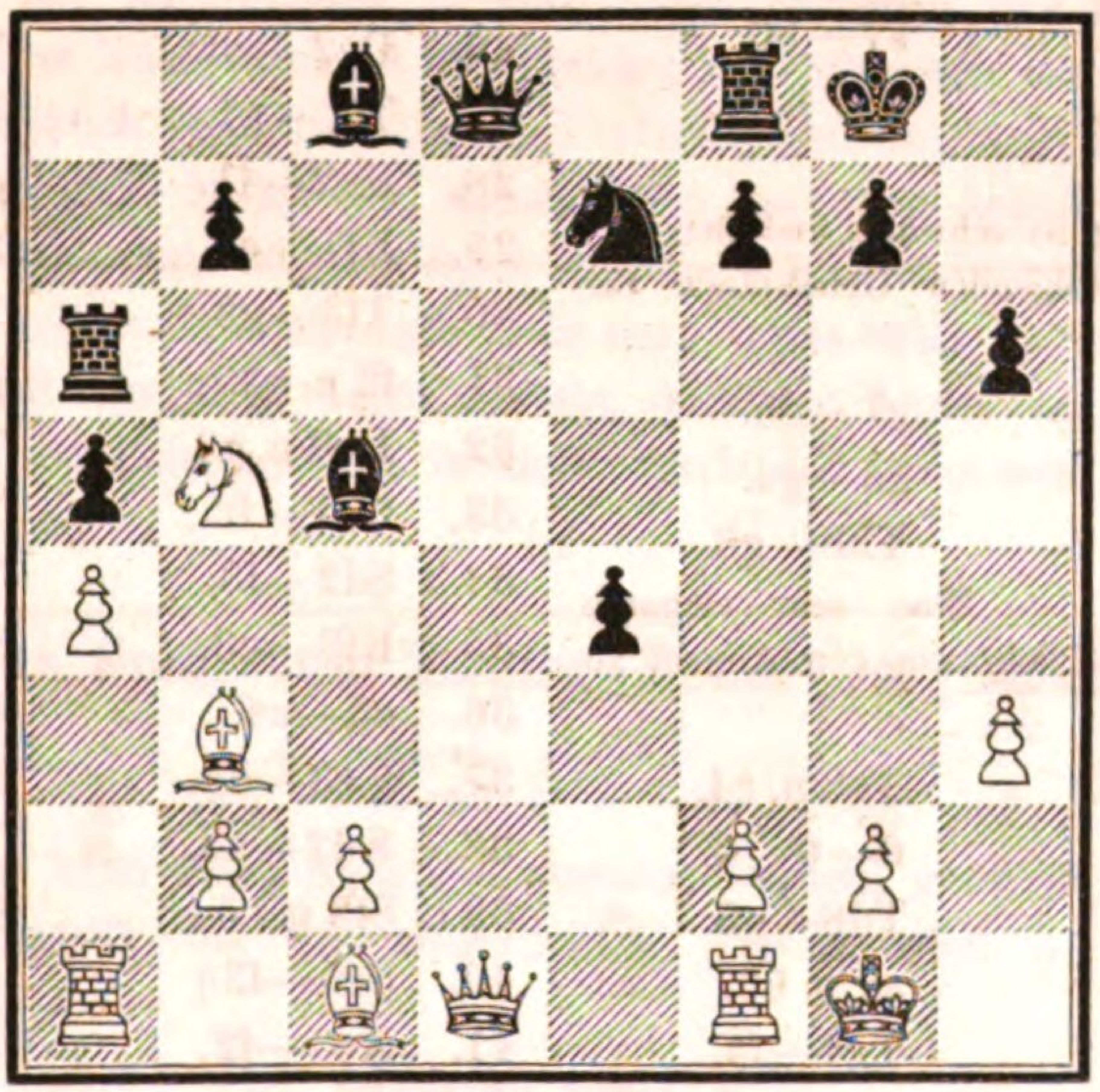
20. Lf8—g7 † und gewinnt.

Der letzte und entscheidende Zug ist sehr fein.

Vierzehnte Partie.

	Buckle. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
3.	Sb1—c3.	Lf8—c5.
4.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
5.	d2—d3.	d7—d6.
6.	h2—h3.	h7—h6.
7.	Sc3—e2.	Sc6—e7.
8.	Se2—g3.	0—0.

	Weiss.	Schwarz.
9.	0—0.	c7—c6.
10.	d3—d4.	e5 n. d4.
11.	Sf3 n. d4.	d6—d5.
12.	e4 n. d5.	c6 n. d5.
13.	Lc4—b3.	a7—a5.
14.	a2—a4.	Sf6—e4.
15.	Sg3 n. e4.	d5 n. e4.
16.	Sd4—b5.	Ta8—a6.



17. Dd1 n. d8.

Es scheint, als ob Weiss hier mit Vortheil Lc4 n. f7† spielen könnte, das Resultat dieses Zuges ist jedoch nicht günstig:

17.	Lc4 n. f7†	Kg8 n. f7.
18.	Dd1—h5†	Ta6—g6.
19.	Dh5 n. c5.	Lc8 n. h3.

17.		Tf8 n. d8.
18.	Lc1—f4.	Ta6—g6.
19.	Lf4—e3.	Lc5 n. e3.
20.	f2 n. e3.	Td8—f8.
21.	Kg1—h2.	Lc8—e6.
22.	Lb3 n. e6.	Tg6 n. e6.
23.	Ta1—d1.	b7—b6.
24.	Td1—d7.	f7—f5.
25.	g2—g3.	Tf8—f6.
26.	Tf1—d1.	Se7—c6.
27.	Sb5—c7.	Te6—e7.
28.	Sc7—e5.	

Ein entscheidender Zug.

28.		Kg8—f7.
29.	Sd5 n. f6.	g7 n. f6.
30.	Td7 n. e7 †	Kf7 n. e7.

Weiss gewann das Spiel.

Fünfzehnte Partie.

	Stourbridge. Weiss.	Cambridge. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
3.	Sg1—f3.	d7—d6.
4.	c2—c3.	Dd8—e7.
5.	h2—h3.	Lc8—e6.
6.	Lc4—b3.	Le6 n. b3.
7.	Dd1 n. b3.	Lc5—b6.
8.	0—0.	Sb8—d7.
9.	d2—d4.	Sg8—f6.
10.	Lc1—g5.	h7—h6.
11.	Lg5 n. f6.	De7 n. f6.
12.	Tf1—d1.	

Der Thurmzug ist schwach und der Anfang aller nachfolgenden Uebelstände für Weiss.

12.		g7—g5.
13.	Sb1—a3.	g5—g4.
14.	h3 n. g4.	Th8—g8.

Eine sehr elegante Fortsetzung des Spiels, um den Angriff zu bekommen.

15.	Td1—d3.	Tg8 n. g4.
16.	Sf3—d2.	0—0—0.
17.	Sa3—c4.	Td8—g8.
18.	Sc4 n. b6 †	a7 n. b6.
19.	g2—g3.	Tg4—f4.

Um Ta1—e1 nebst Te1—e3 von vornherein zu hindern, da zugleich der Thurm auf f1 den König auf dem rechten Flügel festhält.

	Weiss.	Schwarz.
20.	Ta1—f1.	h6—h5.
21.	Db3—d1.	h5—h4.

Schwarz hat jetzt das bei weitem bessere Spiel.

22.	Dd1—e2.	Df6—g6.
23.	Kg1—g2.	Sd7—f6.
24.	d4 n. e5.	Sf6—h5.
25.	Td3—f3.	d6 n. e5.
26.	De2—e3.	Tf4—g4.
27.	Tf1—g1.	h4 n. g3.
28.	Kg2—f1.	g3—g2 †
29.	Kf1—e1.	Sh5—f4.
30.	Tf3—g3.	Tg4 n. g3.
31.	f2 n. g3.	Dg6 n. g3 †
32.	De3 n. g3.	Tg8 n. g3.
33.	Ke1—f2.	Tg3—h3.
34.	Sd2—f3.	Th3—h1.
35.	Kf3—e3.	Kc8—d8.
36.	c3—c4.	Kd8—e7.
37.	Ke3—d2.	Ke7—f6.
38.	Kd2—e3.	Kf6—g6.
39.	Sf3 n. e5 †	Kg6—g5.
40.	Se5—f3 †	Kg5—g4.
41.	Ke3—f2.	Sf4—h3 † und gewinnt.

Dritter Abschnitt.

Weniger übliche Anfänge der offenen Partie.

Die in den beiden vorhergehenden Abschnitten behandelten Spielarten des zweiten Zuges des Anziehenden, nämlich: Das Springer- und das Läuferspiel bilden nächst dem Königs-Gambit die üblichsten Eröffnungen der offenen Partie. Weniger gebräuchlich sind drei andere Fortsetzungen des Angriffs im 2. Zuge, nämlich: 1) das Spiel: 2) d2—d4, das in vielen Varianten Aehnlichkeit mit dem schottischen Gambit hat, 2) das Spiel 2) c2—c3, das in seinem Wesen die Grundzüge des Läufer- und Springerspiels hat, 3) das Spiel 2. Sb1—c3, dessen Eigenthümlichkeit eigentlich darin besteht, dass der Anziehende die Rolle des Nachziehenden übernimmt, jedoch in einer durch das gewonnene Tempo besonders günstigen Lage.

Das Spiel vom Läufer-Bauer der Dame.

e2—e4. e7—e5.
c2—c3.

Dieser Zug kann ohne Nachtheil gemacht werden, gewährt jedoch keinen so lebhaften Angriff, wie die mitgetheilten Fortsetzungen des Läufer- und Springerspiels.

Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. **c2—c3.**	d7—d5.

Am besten. Mit diesem Zuge verhindert Schwarz den Anziehenden, das von ihm beabsichtigte Centrum zu bilden. Es kann auch ohne Nachtheil Sg8—f6 geschehen. Siehe das folgende Spiel.

3. Sg1—f3 am besten.

Weniger gut wäre:

Weiss.	Schwarz.
3. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.
4. d2—d4.	

(Besser als d2—d3, worauf Schwarz vortheilhaft mit f7—f5 antwortet.)

Weiss.	Schwarz.
4.	Sb8—c6.
5. Lc1—e3.	Lc8—f5.
6. c3—c4.	Dd5—a5†
7. Le3—d2.	Da5—b6.
8. d4 n. e5.	Sc6 — d4 und

Schwarz hat einen guten Angriff.

3. d5 n. e4.

Es kann auch Sg8—f6 gezogen werden. Das Spiel setzt sich dann, etwa wie folgt, fort:

Weiss.	Schwarz.
3.	Sg8—f6.
4. d2—d4.	

(Weiss kann auch ohne Gefahr den Bauer e5 mit dem Springer nehmen.)

Weiss.	Schwarz.
4.	Sf6 n. e4.
5. Sf3 n. e5.	Lf8—d6.
6. Se5—d3.	c7—c5.
7. d4 n. c5.	Se4 n. c5.
8. Lc1—e3.	Sc5 n. d3†
9. Lf1 n. d3.	0—0.
10. 0—0 und die Spiele stehen gleich.	

4. Sf3 n. e5.

Ebenfalls zu einem gleichen Spiele würde führen:

4. Dd1—a4†	c7—c6.
5. Da4 n. e4.	Lf8—d6.
6. Lf1—c4.	

[Zöge Weiss 6) d2—d4, so bekommt Schwarz mit f7—f5 ein gutes Spiel.]

6.	Sg8—f6.

Weiss.	Schwarz.
7. De4—e2.	e5—e4.
8. d2—d3.	0—0.
9. d3 n. e4.	Sf6 n. e4.
10. Lc1—e3.	Lc8—f5.

Die Spiele sind gleich.

4.	Lf8—d6.
5. Se5—c4.	

Falsch wäre es, wenn Weiss spielen wollte:

5. Dd1—a4†	c7—c6.
6. Da4 n. e4.	Dd8—e7.
7. d2—d4.	f7—f6 und gewinnt den Springer.

5.	Lc8—e6.
6. d2—d4.	e4 n. d3.

Die Spiele stehen gleich.

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. c2—c3.	Sg8—f6.
3. **d2—d4.**	

Das Spiel kann hier auch fortgesetzt werden, mit f2—f4, wodurch es dem Gegen-Gambit im Springerspiel gleicht, jedoch mit dem Unterschiede, dass der bereits gezogene Bauer c2—c3 das Spiel durchführbar macht. Ueber Dd1—c2 siehe das folgende Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3.	Sf6 n. e4.
4. d4 n. e5.	d7—d5.

Am besten. Wenn Schwarz statt dieses Zuges 4) Lf8—c5 zieht, so kommt Weiss durch Dd1—g4 in Vortheil.

5. Lc1—e3.	Sb8—c6.

Die Spiele sind gleich.

Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. c2—c3.	Sg8—f6.
3. **Dd1—c2.**	Lf8—c5.
4. Sg1—f3.	

(Weiss könnte hier auch ohne Nachtheil f2—f4 ziehen.)

Weiss.	Schwarz.
4.	Sb8—c6.
5. Lf1—c4.	d7—d6.
6. 0—0.	0—0.
7. d2—d3.	Lc8—g4.

Die Spiele stehen gleich.

Das Gambit des Damen-Bauern.

e2—e4. e7—e5.
d2—d4.

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	**d2—d4.**	e5 n. d4.
3.	Sg1—f3.	

Ueber Lf1—c4 siehe das nächste Spiel. Weiss kann auch gleich mit der Dame den Bauer wiedernehmen:

3.	Dd1 n. d4.	Sb8—c6.
4.	Dd4—e3.	Lf8—b4 †
5.	c2—c3.	Lb4—a5.
6.	De3—g3.	Dd8—f6.
7.	Lc1—g5.	Df6—g6 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

3.		Lf8—b4 †

Wenn Schwarz jetzt Sb8—c6 zöge, so gelangen wir zur Stellung des schottischen Gambits. Es wäre für Schwarz nicht vortheilhaft mit c7—c5 den gewonnenen Bauer zu decken, denn Weiss würde mit c2—c3, alsdann ein sehr gut entwickeltes Spiel bekommen.

	Weiss.	Schwarz.
4.	Lc1—d2.	Dd8—e7.

Sehr gut wäre hier auch Lb4—c5.

5.	Lf1—d3.	Sb8—c6.
6.	0—0.	Lb4 n. d2.
7.	Sb1 n. d2.	d7—d6.
8.	Ld3—b5.	Lc8—d7.
9.	Lb5 n. c6.	Ld7 n. c6.
10.	Sf3 n. d4.	Sg8—h6.
11.	Dd1—h5.	0—0.
12.	Ta1—e1.	Lc6—d7.

Die Spiele sind gleich.

Zweites Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	d2—d4.	e5 n. d4.
3.	**Lf1—c4.**	Lf8—b4 †

Es könnte hier auch gespielt werden:

3.		c7—c5.
4.	c2—c3.	Sb8—c6
5.	Sg1—f3.	f7—f5.
6.	e4—e5.	d7—d5 am besten.
7.	Lc4—b5.	d4 n. c3.
8.	Sb1 n. c3.	d5—d4 und Schwarz scheint den Bauer halten zu können.

	Weiss.	Schwarz.
4.	c2—c3.	d4 n. c3.
5.	Lc4 n. f7 †	

Besser wäre wohl b2 n. c3, zieht dann Schwarz 5) Dd8—f6, so folgt Lc4 n. f7 † und später c3 n. b4.

5.		Ke8 n. f7.
6.	Dd1—b3 †	d7—d5.
7.	Db3 n. b4.	c3 n. b2.
8.	Lc1 n. b2.	Sg8—f6.
9.	e4—e5.	Th8—e8 und

Schwarz hat ein sehr gutes Spiel.

Das Damen-Springer-Spiel im 2. Zuge des Anziehenden.

e2—e4. e7—e5.
Sb1—c3.

Dieser Zug ist rein defensiver Art; wollte jedoch Schwarz in den nächsten Zügen so spielen, als habe er den Anzug, so wird sein Angriff, da Weiss das Tempo voraus hat, in vielen Fällen scheitern.

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	**Sb1—c3.**	Sg8—f6.

Am besten. Wenn Schwarz Lf8—b4 spielt, so kann Weiss das Spiel vortheilhaft mit f2—f4 fortsetzen. Auch 2) Lf8—c5 könnte ohne Nachtheil gespielt werden.

3.	Sg1—f3.	

Auch Lf1—c4, worauf Schwarz mit Lf8—c5 antworten müsste, führt zu einem gleichen Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
3.		Lf8—b4.

Hier kann auch sehr gut mit Sb8—c6 fortgefahren werden.

4.	Sf3 n. e5.	Dd8—e7.
5.	f2—f4.	d7—d6.
6.	Se5—f3.	Lb4 n. c3.
7.	d2 n. c3.	Sf6 n. e4.
8.	Lf1—e2.	0—0.
9.	0—0.	

Die Spiele sind gleich.

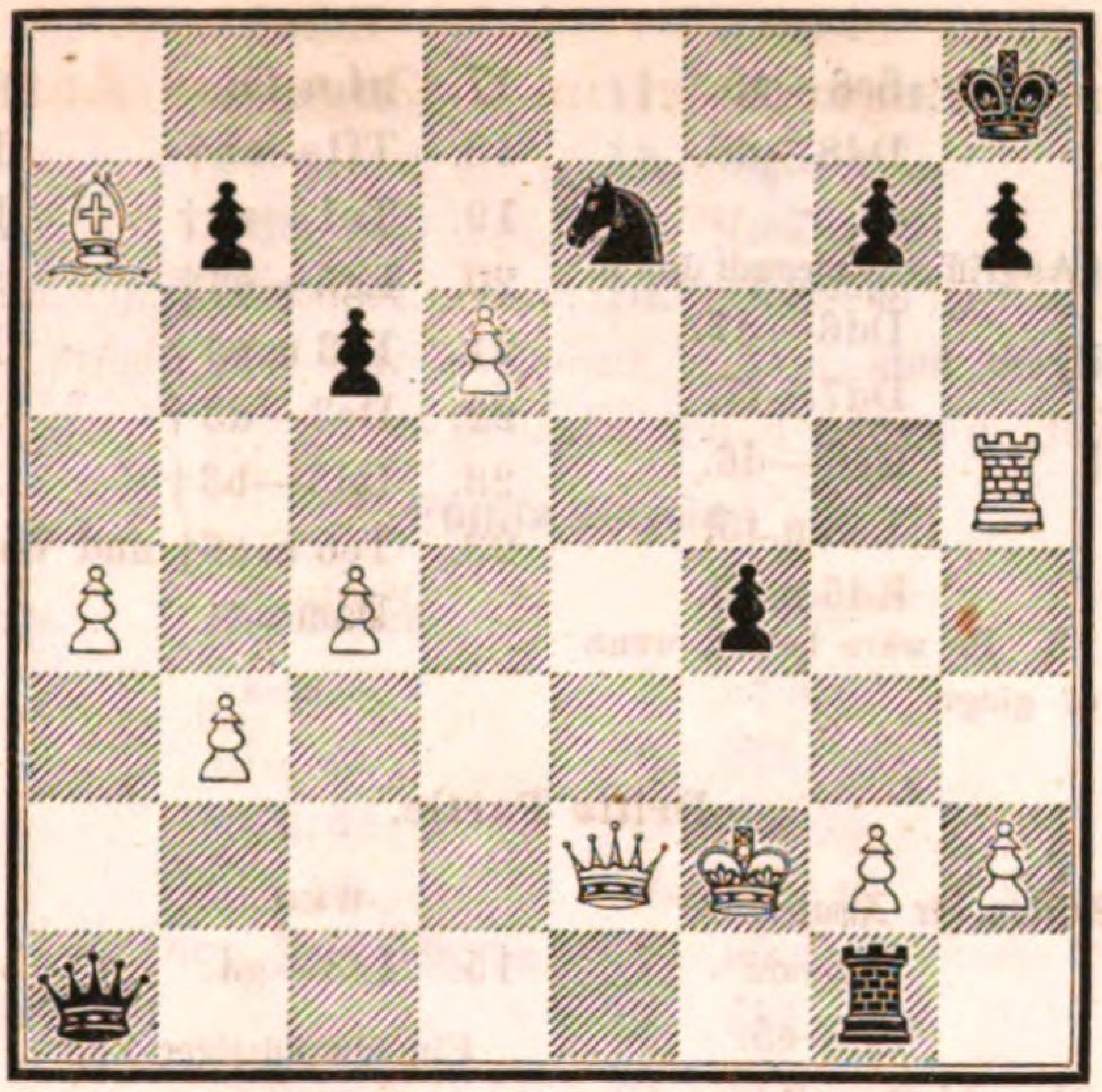
Gespielte Partien.

Erste Partie.

	Staunton. Weiss.	Cochrane. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	c2—c3.	d7—d5.
3.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
4.	Sf3 n. e5.	Sf6 n. e4.
5.	d2—d4.	Lf8—d6.
6.	Sb1—d2.	0—0.
7.	Sd2 n. e4.	d5 n. e4.
8.	Lc1—f4.	Ld6 n. e5.
9.	Lf4 n. e5.	Sb8—c6.
10.	Le5—f4.	Lc8—e6.
11.	Lf1—b5.	

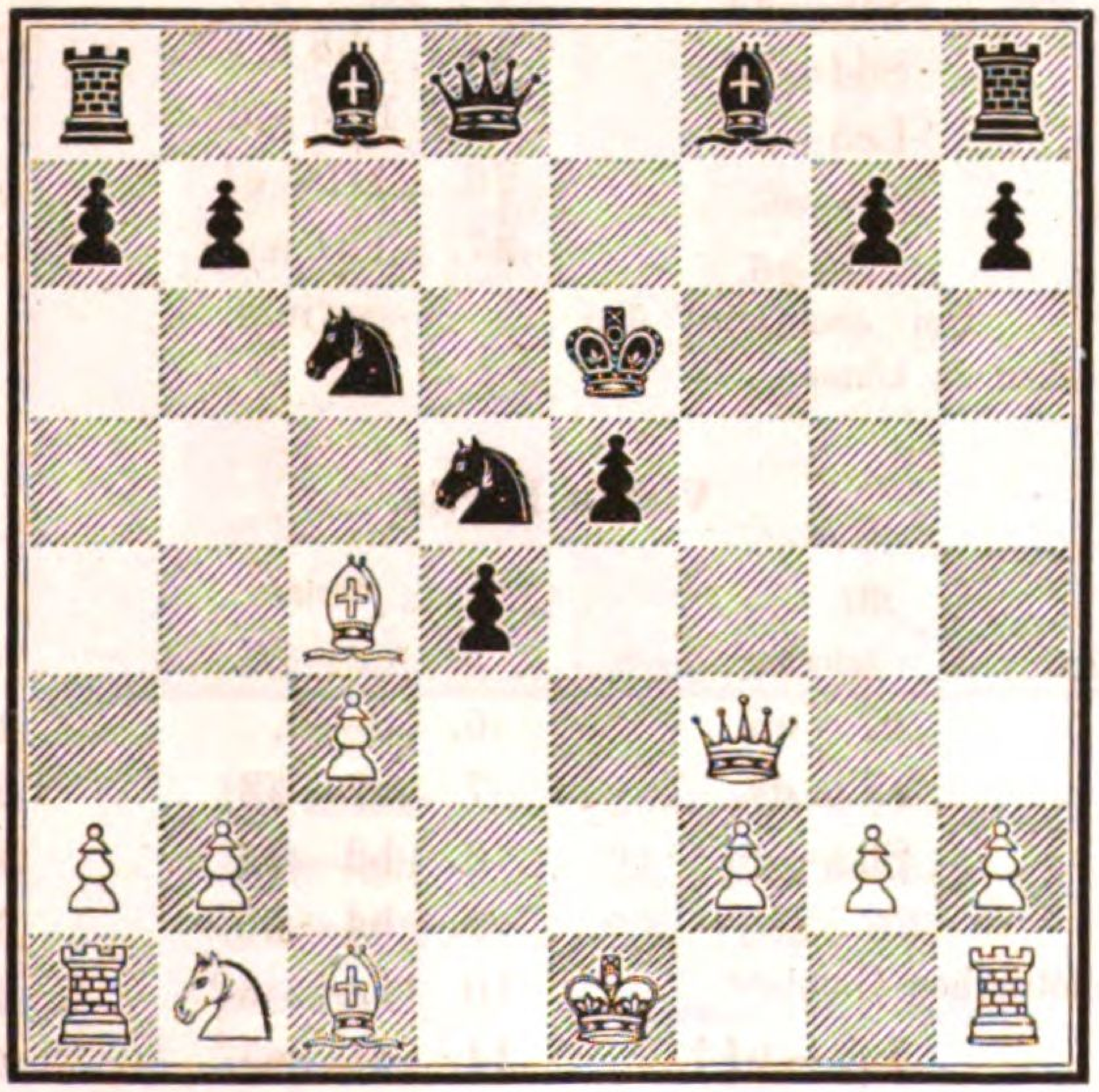
Um den Läufer über a4 nach b3 führen zu können.

	Weiss.	Schwarz.
11.		Sc6—e7.
12.	0—0.	c7—c6.
13.	Lb5—a4.	Se7—g6.
14.	Lf4—e3.	f7—f5.
15.	f2—f4.	e4 n. f3.
16.	Tf1 n. f3.	f5—f4.
17.	La4—b3.	Dd8—d6.
18.	Le3—f2.	Kg8—h8.
19.	Lb3 n. e6.	Dd6 n. e6.
20.	Dd1—d3.	Ta8—e8.
21.	Tf3—h3.	De6—f5.
22.	Dd3—f3.	Te8—e4.
23.	Th3—h5.	Df5—e6.
24.	c3—c4.	Tf8—e8.
25.	b2—b3.	De6—f6.
26.	Ta1—f1.	Te4—e2.
27.	a2—a4.	Te2—a2.
28.	d4—d5.	Ta2—a1.
29.	Lf2 n. a7.	Te8—e1.
30.	Tf1 n. e1.	Ta1 n. e1 †
31.	Kg1—f2.	Df6—a1.
32.	Df3—d3.	Te1—g1.
33.	Dd3—e2.	Sg6—e7.
34.	d5—d6 und gewinnt.	



Zweite Partie.

Evans. Weiss.	St. Amant. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. c2—c3.	c7—c5. Hier ist d7—d5 der bessere Zug.
3. Sg1—f3.	Sb8—c6.
4. Lf1—c4.	Sg8—f6.
5. d2—d4.	c5 n. d4.
6. Sf3—g5.	d7—d5.
7. e4 n. d5.	Sf6 n. d5. Statt dessen thäte Schwarz besser, mit dem Springer c6 auf a5 zu gehen.
8. Sg5 n. f7.	Ke8 n. f7.
9. Dd1—f3 †	Kf7—e6. Die Stellung ist jetzt der bekannten des Zwei-Springerspiels sehr ähnlich.



	Weiss.	Schwarz.
10.	0—0.	Sc6—a5.
11.	Lc1—g5.	Dd8—d6.
12.	g2—g4.	

Weiss führt den Angriff sehr elegant durch.

12.		Dd6—d7.
13.	Lc4—d3.	Dd7—f7.
14.	Ld3—f5 †	Ke6—d6.
15.	c3 n. d4.	Lc8 n. f5.
16.	d4 n. e5 †	Kd6 n. e5.

Es wäre besser, wenn der König nach c7 ginge.

	Weiss.	Schwarz.
17.	g4 n. f5.	Sa5—c6.
18.	Tf1—e1 †	Ke5—d6.
19.	Te1—e6 †	Kd6—c5.
20.	Lg5—e3 †	Sd5 n. e3.
21.	Df3 n. e3 †	Kc5—b5.
22.	De3—d3 †	Kb5—b6.
23.	Dd3—b3 †	Kb6—c7.

23. Te6 n. c6† und Weiss gewinnt die Dame.

Dritte Partie.

Aus den Spielen der Amateurs.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	c2—c4. Ein schlechter Zug.	
2.		Lf8—c5.
3.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
4.	Lf1—e2.	Sb8—c6.
5.	d2—d3.	d7—d6.
6.	Lc1—g5.	0—0.
7.	Sg1—f3.	h7—h6.
8.	Lg5 n. f6.	Dd8 n. f6.
9.	Sc3—d5.	Df6—d8.
10.	0—0.	Sc6—d4.
11.	b2—b4.	Sd4 n. f3 †
12.	Le2 n. f3.	Lc5—d4.
13.	Ta1—b1.	c7—c6.
14.	Sd5—e3.	g7—g6.

Um demnächst den Läuferbauer vorrücken zu können.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Lf3—g4.	

Ein überflüssiger Zug.

15.		f7—f5.
16.	e4 n. f5.	g6 n. f5.
17.	Lg4—h5.	Dd8—g5.
18.	Dd1—f3.	Kg8—h7.
19.	Kg1—h1.	a7—a6.
20.	Df3—h3.	f5—f4.
21.	Se3—g4.	Tf8—g8.
22.	f2—f3.	Lc8—e6.
23.	g2—g3.	f4 n. g3.
24.	Dh3 n. g3.	Ta8—f8.
25.	Dg3—h3.	Tf8—f5.
26.	Tf1—g1.	Ld4 n. g1.
27.	Tb1 n. g1.	Kh7—h8 und gewinnt.

Vierte Partie.

	Mr. C . . e. Weiss.	Mr. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	d2—d4.	e5 n. d4.
3.	Lf1—c4.	Sb8—c6.
4.	Sg1—f3.	

Position des schottischen Gambits.

4.		Lf8—b4 †

	Weiss.	Schwarz.
5.	c2—c3.	d4 n. c3.
6.	0—0.	d7—d6.
7.	a2—a3.	Lb4—a5.
8.	b2—b4.	La5—b6.
9.	b4—b5.	Sc6—a5.
10.	Lc4—a2.	Sg8—f6.
11.	e4—e5.	c3—c2.

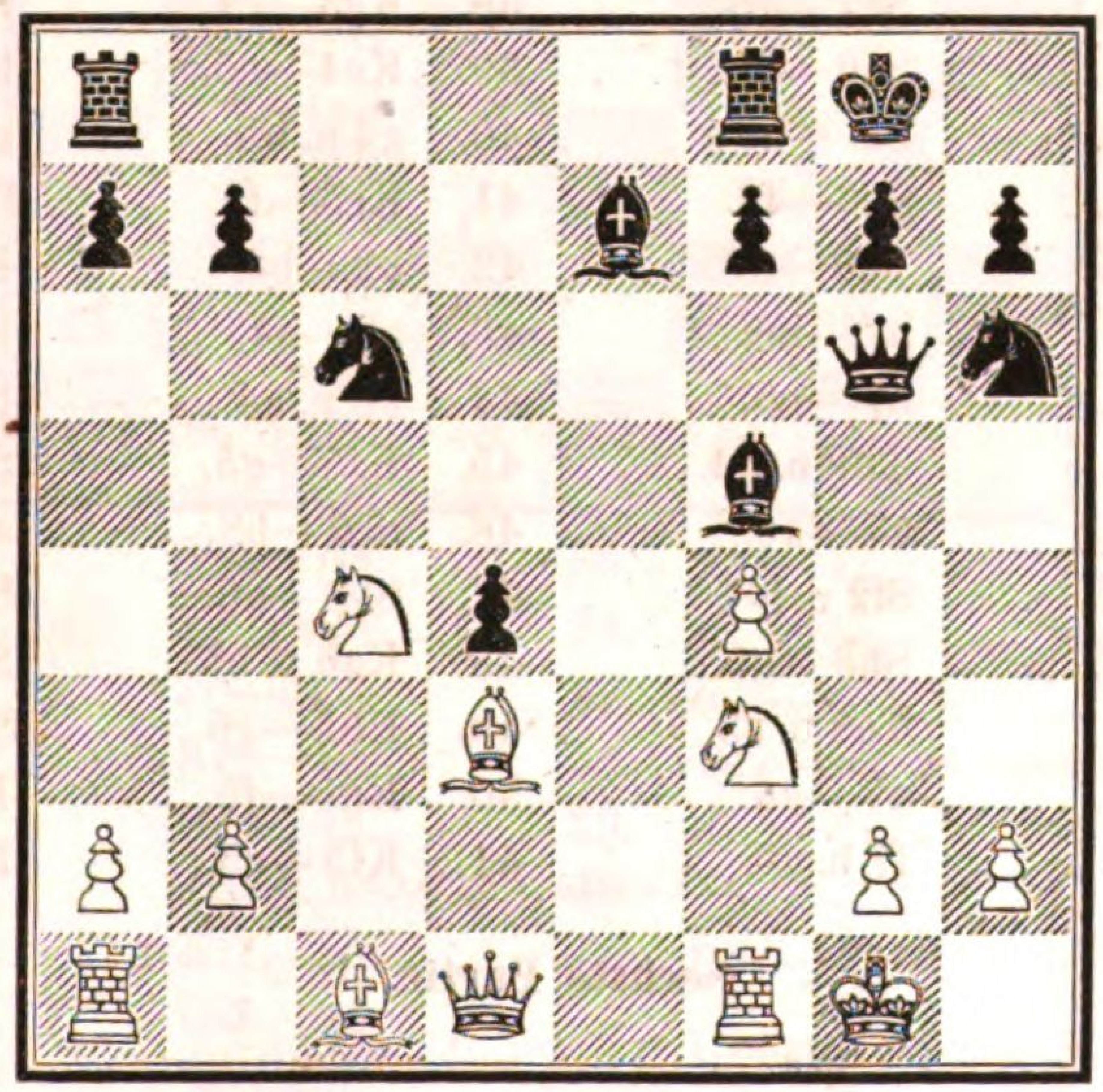
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. Dd1 n. c2.	d6 n. e5.	17. Td1 n. d4.	e5 n. d4.
13. Sb1—c3.	0—0.	18. Lg5—e7.	Dd6—f4.
14. Lc1—g5.	Dd8—d6.	19. Le7 n. f8.	Lc8—f5.
15. Ta1—d1.	Lb6—d4.	20. Dc2—a4	
16. Tf1—e1.	Sf6—g4.	und gewinnt.	

* Fünfte Partie.

de la Bourdonnais. Weiss.	Mac Donnell. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. d2—d4.	e5 n. d4.
3. Sg1—f3.	c7—c5.

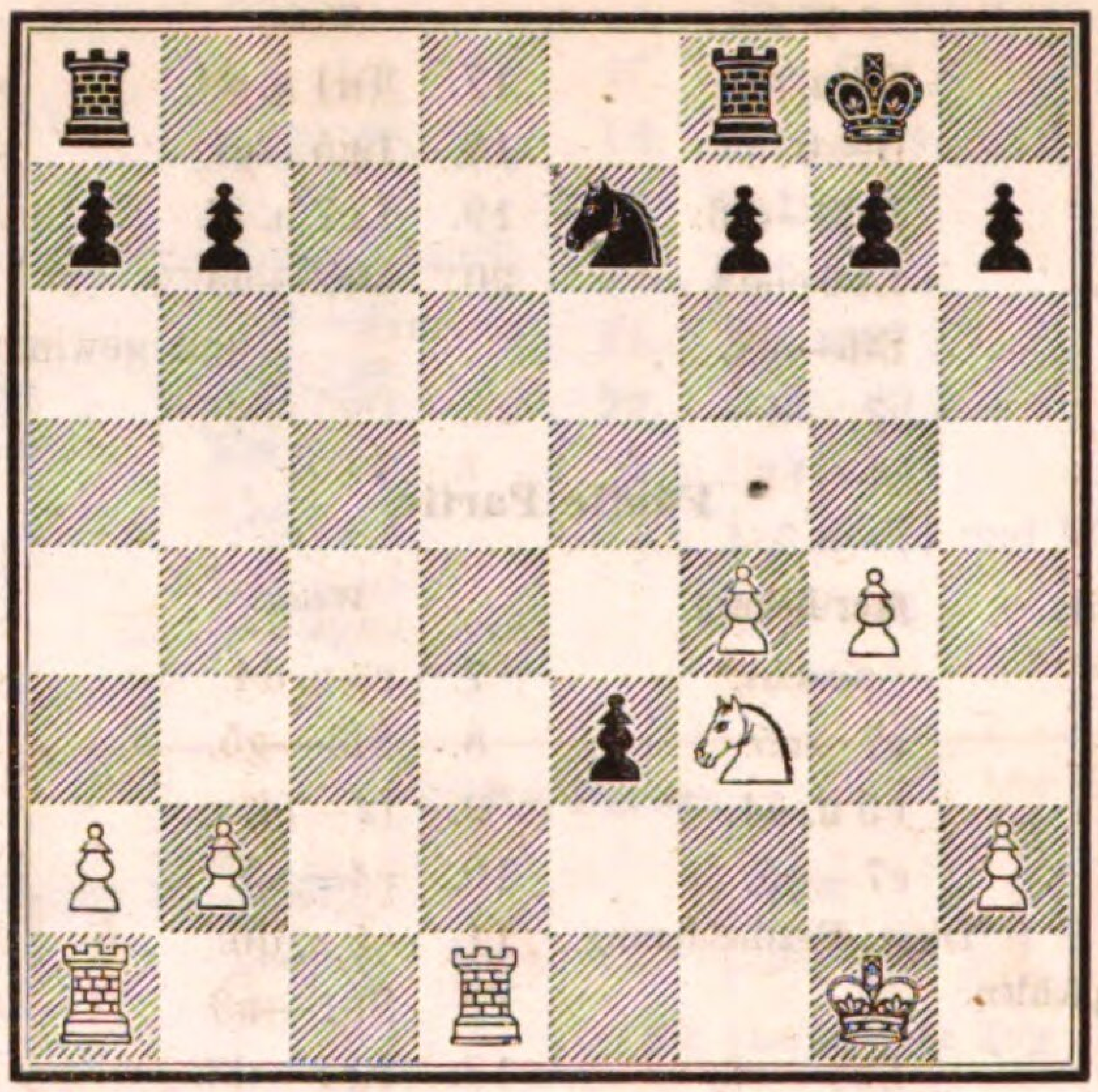
Diese Vertheidigung ist nicht zu empfehlen.

Weiss.	Schwarz.
4. Lf1—c4.	Sb8—c6.
5. c2—c3.	Dd8—f6.
6. 0—0.	d7—d6.
7. c3 n. d4.	c5 n. d4.
8. Sf3—g5.	Sg8—h6.
9. f2—f4.	Lf8—e7.
10. e4—e5.	Df6—g6.
11. e5 n. d6.	Dg6 n. d6.
12. Sb1—a3.	0—0.
13. Lc4—d3.	Lc8—f5.
14. Sa3—c4.	Dd6—g6.
15. Sg5—f3.	



15.	Lf5 n. d3.
16. Sc4—e5.	Ld3—c2.
17. Se5 n. g6.	Lc2 n. d1.
18. Sg6 n. e7†	Sc6 n. e7.
19. Tf1 n. d1.	Sh6—f5.
20. g2—g4.	Sf5—e3.
21. Lc1 n. e3.	d4 n. e3.
22. Td1—d7.	

Besser wäre vielleicht Td1—d3.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
22.		Tf8—e8.	37.	Sd4—c6.	Sg5—e6.
23.	Ta1—e1.	Se7—g6.	38.	Ke3—e4.	Kg8—f7.
24.	f4—f5.	Sg6—f4.	39.	Ke4—e5.	h6—h5.
25.	Td7—d4.	Sf4—h3 †	40.	g4 n. h5.	g6 n. h5.
26.	Kg1—g2.	Sh3—f2.	41.	Ke5—f5.	Se6—c7.
27.	Td4—c4.	Ta8—d8.	42.	b2—b3.	Kf7—e8.
28.	h2—h3.	h7—h6.	43.	a2—a4.	b5 n. a4.
29.	Te1—e2.	b7—b5.	44.	b3 n. a4.	Sc7—d5.
30.	Tc4—d4.	Td8 n. d4.	45.	Kf5—g5.	Sd5—e7.
31.	Sf3 n. d4.	a7—a6.	46.	Sc6—b8.	a6—a5.
32.	Kg2—f3.	Sf2 n. h3.	47.	Sb8—a6.	Se7—g6.
33.	Te2 n. e3.	Sh3—g5 †	48.	Kg5 n. h5.	Sg6—f4 †
34.	Kf3—f4.	Te8 n. e3.	49.	Kh5—g5.	Sf4—e6 †
35.	Kf4 n. e3.	g7—g6.	50.	Kg5—f5.	Ke8—d7.
36.	f5 n. g6.	f7 n. g6.	51.	Kf5—e5.	Remis.

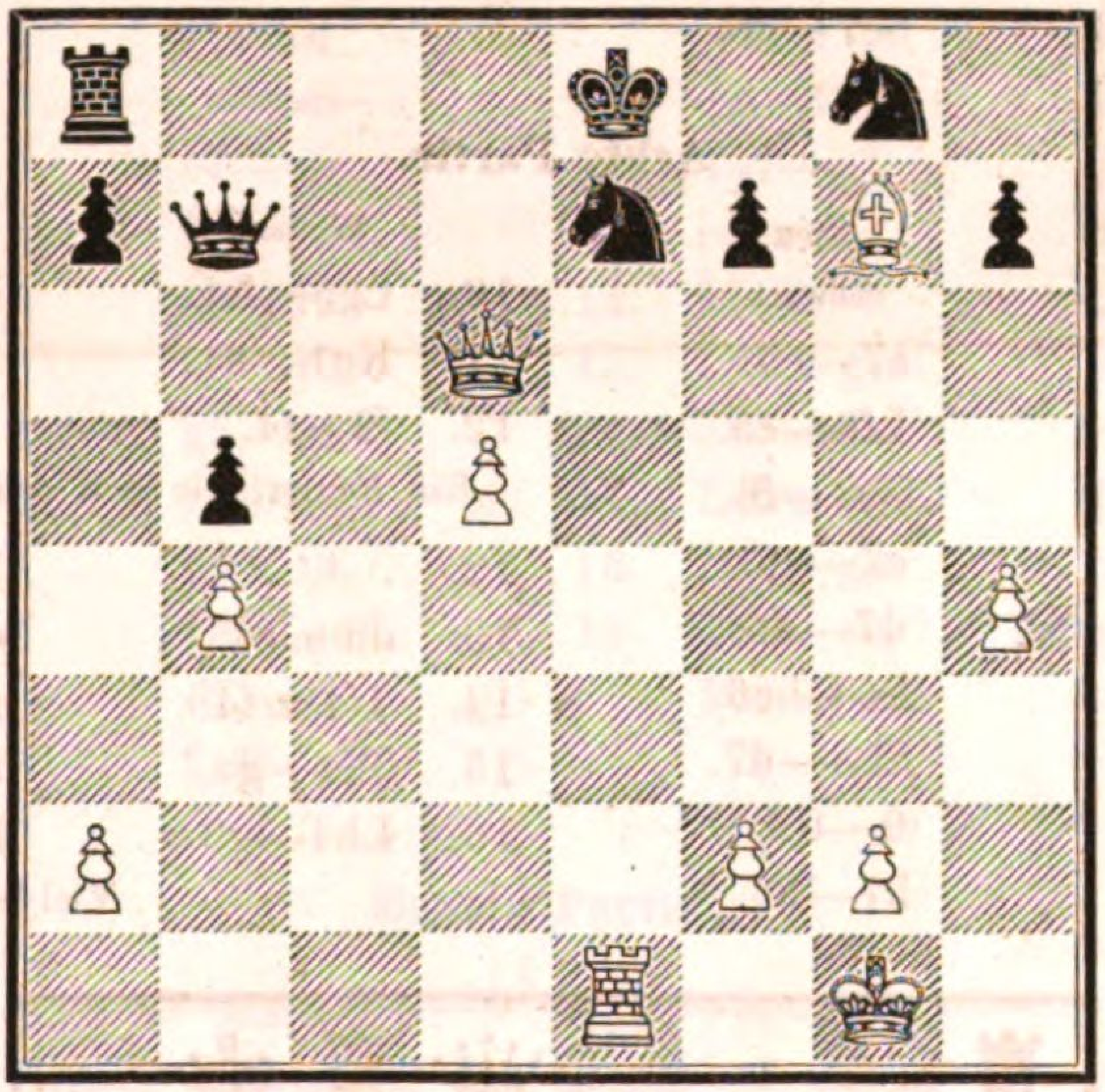
Sechste Partie.

	Récsi. Weiss.	Szén. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4.	e7 — e5.	6.	c3 n. b4.	Df6 n. a1.
2.	d2—d4.	e5 n. d4.	7.	Dd1—b3.	Da1—f6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—b4†	8.	Lc1—b2.	Df6—g6
4.	c2—c3.	d4 n. c3.	9.	Sg1—e2.	Sg8—h6.
5.	b2 n. c3.	Dd8—f6.	10.	Sb1—c3.	d7—d6.
			11.	Se2—f4.	Dg6—g5.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
12.	Sc3—e2.	Th8—g8.	22.	Lb2 n. g7.	Sh6—g8.
13.	h2—h4.	Dg5—e7.	23.	Db3—g3.	Sb8—c6.
14.	Sf4—d5.	De7—d8.			
15.	Se2—f4.	c7—c6.			
16.	Sd5—e3.	Dd8—e7.			
17.	0—0.	b7—b5.	24.	Dg3 n. d6.	
18.	Lc4 n. b5.	c6 n. b5.			
19.	Sf4—h5.	Lc8—e6.	24.		Le6 n. d5.
20.	Se3—d5.	De7—b7.	25.	e4 n. d5.	Sc6—e7.
21.	Sh5 n. g7†	Tg8 n. g7.	26.	Tf1—e1.	

Mit diesem Zuge beginnt das schwarze Spiel sich besser zu gestalten. (nach 23. … Sb8—c6.)

Ein Fehler. (zu 24. Dg3 n. d6.)



26.		Ta8—d8.	35.	Kg1—f2.	Sf5 n. h4.
27.	Dd6—c6†	Db7 n. c6.	36.	g2—g4.	Sh4—g6.
28.	d5 n. c6.	f7—f6.	37.	Kf2—e3.	Sg6—e5.
29.	a2—a4.	Ke8—f7.	38.	Td7—b7.	Se5—c4†
30.	Lg7—h8.	Sg8—h6.	39.	Ke3—d4.	Sc4—d6.
31.	a4 n. b5.	Td8 n. h8.	40.	Tb7—d7.	Sd6 n. b5†
32.	Te1—d1.	Kf7—e6.	41.	Kd4—c5.	Sb5—d6.
33.	Td1—d7.	Se7—c8.			
34.	f2—f3.	Sh6—f5.			

Weiss giebt die Partie auf.

Siebente Partie.

	Robertson. Weiss.	Williams. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.	3.	Sg1—f3.	Lf8—b4†
2.	d2—d4.	e5 n. d4.	4.	c2—c3.	d4 n. c3.
			5.	b2 n. c3.	Lb4—c5.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Lf1—c4.	d7—d6.
7.	0—0.	Sb8—c6.
8.	Tf1—e1.	Sg8—e7.
9.	Lc1—g5.	0—0.
10.	Sb1—d2.	Kg8—h8.
11.	e4—e5.	d6—d5.
12.	Lg5 n. e7.	Sc6 n. e7.
13.	Lc4—d3.	Lc8—f5.
14.	Sd2—b3.	Lc5—b6.
15.	Sb3—d4.	Lf5 n. d3.
16.	Dd1 n. d3.	Se7—g6.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Dd3—f5.	Dd8—e7.
18.	Te1—e2.	Ta8—e8.
19.	Ta1—e1.	Lb6—a5.
20.	Te1—c1.	c7—c5.
21.	Sd4—b5.	a7—a6.
22.	Sb5—a3.	Sg6—h4.
23.	Sf3 n. h4.	De7 n. h4.
24.	c3—c4.	d5—d4.
25.	e5—e6.	Dh4—e7 und

Weiss giebt die Partie auf.

Achte Partie.

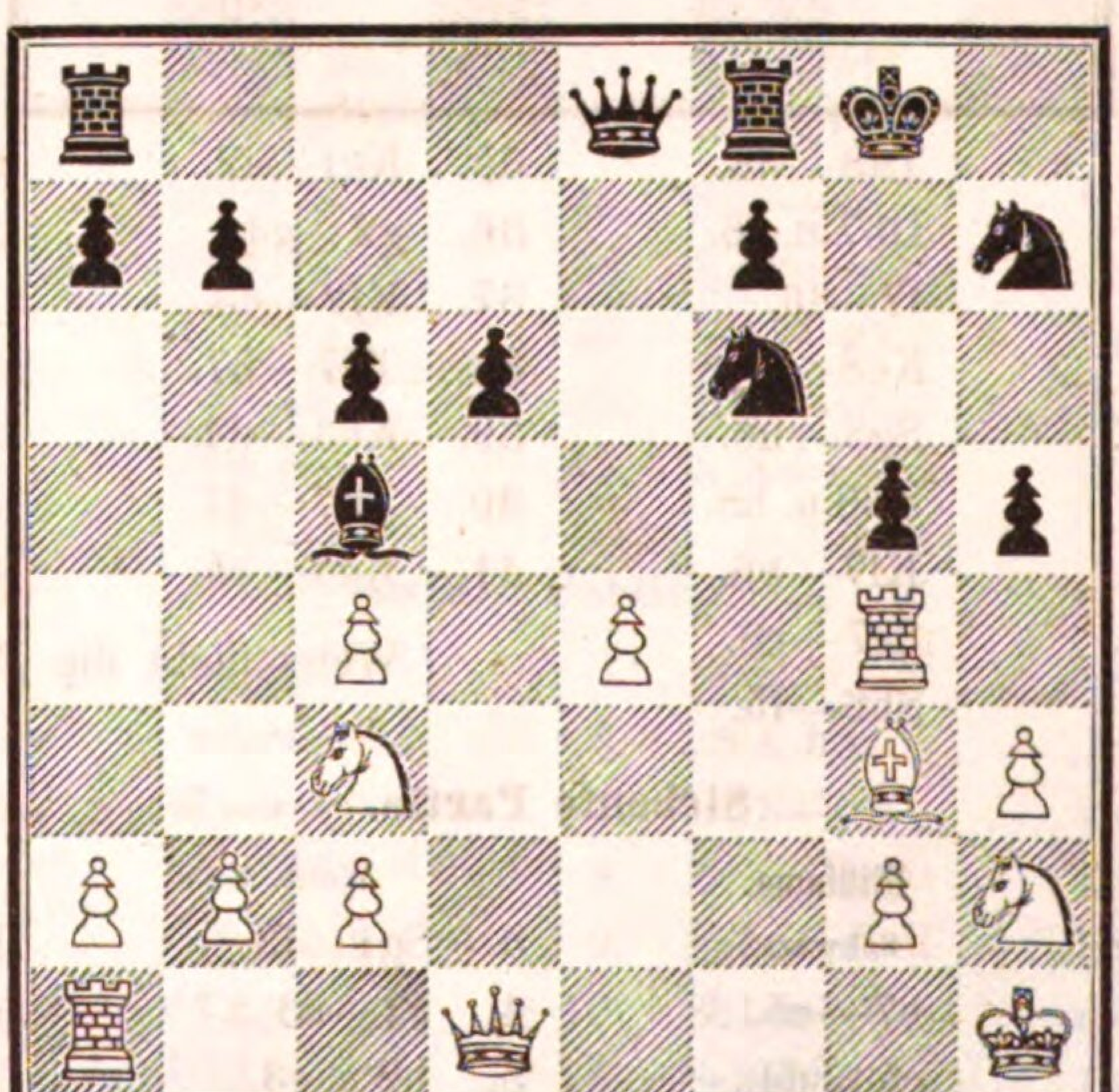
	Hampe. Weiss.	Szén. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sb1—c3.	Lf8—c5.
3.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
4.	d2—d3.	c7—c6.
5.	Lc1—g5.	d7—d6.
6.	Sg1—f3.	Lc8—e6.
7.	0—0.	Sb8—d7.
8.	h2—h3.	0—0.
9.	Sf3—h2.	h7—h6.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Lg5—h4.	Dd8—e8.
11.	Kg1—h1.	Sf6—h7.
12.	f2—f4.	

Ein Fehler, wie sich demnächst zeigt.

12.		Le6 n. c4.
13.	d3 n. c4.	e5 n. f4.
14.	Tf1 n. f4.	g7—g5.
15.	Tf4—g4.	Sd7—f6.
16.	Lh4—g3.	h6—h5.

Viel besser als Sf6 n. g4.



	Weiss.	Schwarz.
17.	e4—e5.	Sf6 n. g4.
18.	h3 n. g4.	h5—h4.
19.	Lg3—e1.	De8 n. e5.
20.	Sh2—f3.	De5—f4.
21.	Le1—d2.	Df4 n. g4.
22.	Sf3 n. g5.	Dg4 n. d1.
23.	Ta1 n. d1.	Sh7 n. g5.
24.	Ld2 n. g5.	Tf8—e8.
25.	Lg5 n. h4.	Lc5—b4.
26.	Lh4—f6.	Te8—e6.
27.	Td1—f1.	Ta8—e8.
28.	Tf1—f3.	Lb4 n. c3.
29.	Lf6 n. c3.	Te6—e2 und gewinnt.

Neunte Partie.

	Falkbeer. Weiss.	Brien. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sb1—c3.	Lf8—b4.
3.	f2.—f4.	e5 n. f4.
4.	Sg1—f3.	g7—g5.
5.	Lf1—c4.	g5—g4.
6.	0—0.	Lb4 n. c3.
7.	b2 n. c3.	g4 n. f3.
8.	Dd1 n. f3.	Dd8—e7.
9.	d2—d4.	d7—d6.
10.	Lc1 n. f4.	Lc8—e6.
11.	d4—d5.	Le6—d7.
12.	Ta1—e1.	f7—f6.
13.	e4—e5.	d6 n. e5.
14.	Lf4 n. e5.	Ld7—g4.
15.	Df3 n. g4.	Ke8—d8.
16.	d5—d6.	c7 n. d6.
17.	Le5 n. d6.	De7—d7.
18.	Dg4—g3.	Sb8—c6.
19.	Lc4—e6.	Schwarz giebt die Partie auf.

Zehnte Partie.

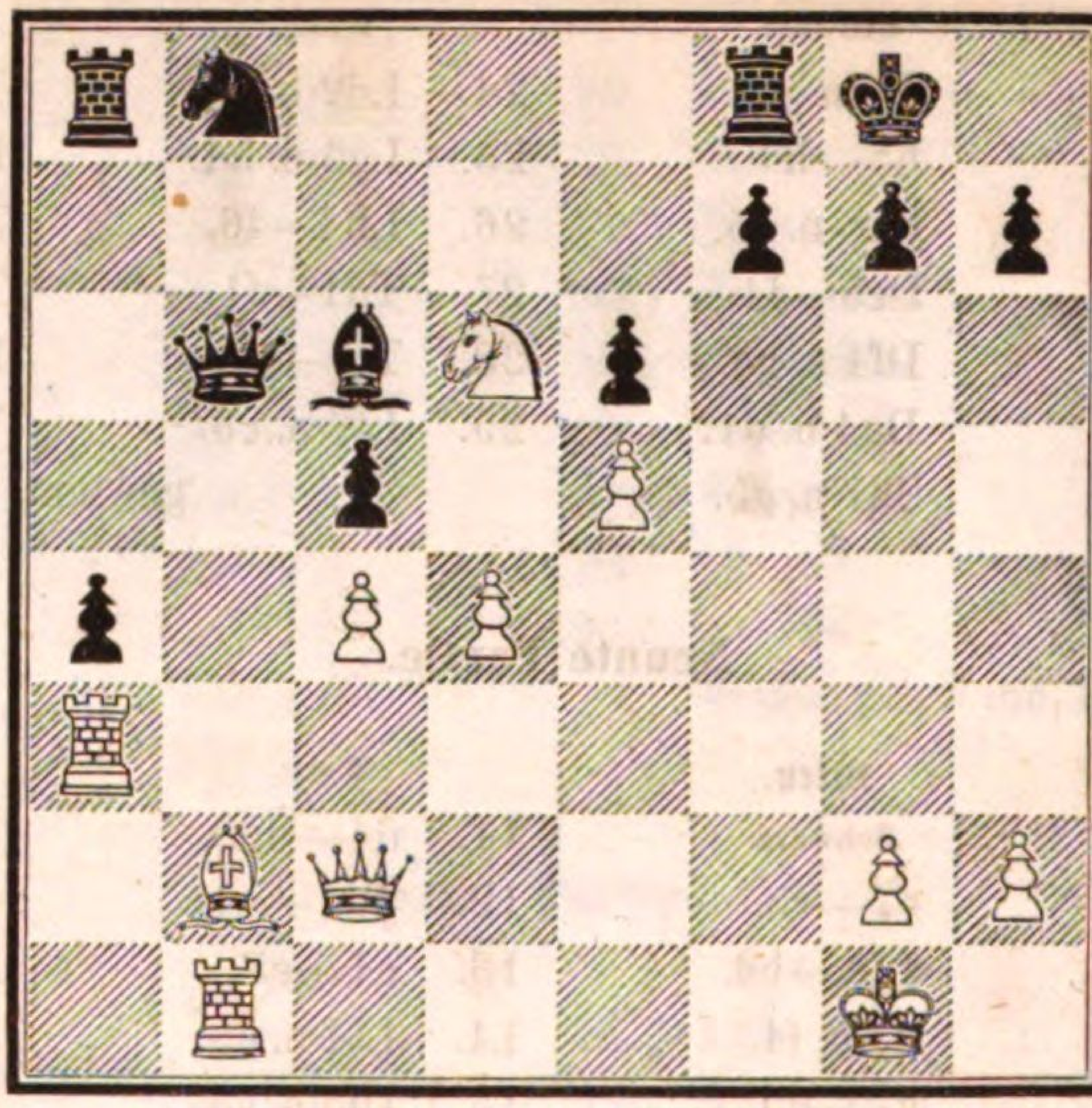
	Hirschfeld. Weiss.	Mayet. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sb1—c3.	Lf8—b4.
3.	f2—f4.	e5 n. f4.
4.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
5.	e4—e5.	Sf6—h5.
6.	Sc3—d5.	Lb4—a5.
7.	b2—b4.	c7—c6.
8.	Sd5 n. f4.	Sh5 n. f4.
9.	b4 n. a5.	Dd8 n. a5.
10.	Lf1—c4.	b7—b5.
11.	Lc4—b3.	0—0.
12.	0—0.	Da5—b6†
13.	d2—d4.	Sf4—e6.
14.	Lc1—a3.	b5—b4.
15.	La3—b2.	a7—a5.
16.	a2—a3.	Lc8—b7.
17.	Sf3—d2.	b4 n. a3.

Schwarz durfte den Bauer d4 wegen 18) Sd2—c4 etc. nicht nehmen.

	Weiss.	Schwarz.
18.	Ta1 n. a3.	a5—a4.
19.	Sd2—c4.	Db6—b4.
20.	c2—c3.	Db4—b5.
21.	Sc4—d6.	Db5—b6.
22.	Lb3 n. e6.	d7 n. e6.

Db6 n. b2 war wegen 23) Sd6 n. f7 nicht rathsam.

	Weiss.	Schwarz.
23.	Dd1—c2.	c6—c5.
24.	Tf1—b1.	Lb7—d5.
25.	c3—c4.	Ld5—c6.



	Weiss.	Schwarz.
26.	Ta3—h3.	h7—h6.
27.	Lb2—c1.	Db6—d8.
28.	Lc1 n. h6.	f7—f5.
29.	Dc2—d2.	Ta8—a7.
30.	Lh6—g5.	Dd8—a5.
31.	Dd2—f2.	Tf8—d8.
32.	Df2—h4.	Td8 n. d6.
33.	Tb1 n. b8†	Kg8—f7.
34.	Dh4—h5†	g7—g6.
35.	Dh5—h7.	

Schachmatt.

Eilfte Partie.

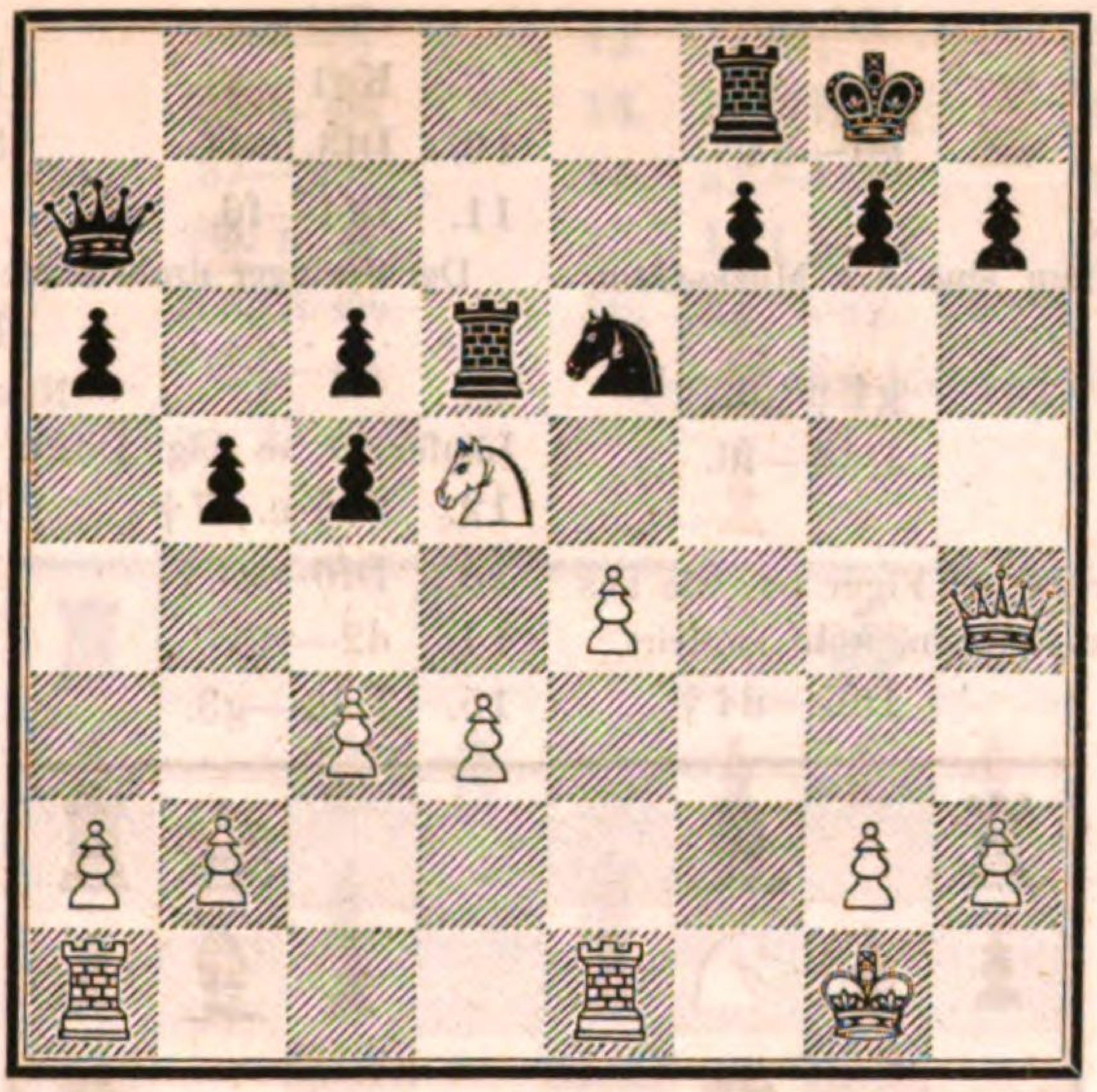
	Hampe.	Löwenthal.
	Schwarz.	Weiss.
1.	e7—e5.	e2—e4.
2.	Sb8—c6.	Sg1—f3.
3.	Lf8—c5.	Lf1—c4.
4.	d7—d6.	d2—d3.
5.	Lc8—g4.	Lc1—e3.
6.	Lg4 n. f3.	Dd1 n. f3.
7.	Dd8—d7.	Le3 n. c5.
8.	d6 n. c5.	

Dieser Doppelbauer bringt dem schwarzen Spiele kein Positions-Aequivalent.

8.		Lc4—b5.
9.	Sg8—e7.	Sb1—c3.
10.	a7—a6.	Lb5 n. c6.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Se7 n. c6.	Sc3—d5.
12.	0—0.	Sd5—e3.
13.	Dd7—e6.	0—0.
14.	Ta8—d8.	Df3—g3.
15.	Sc6—d4.	Tf1—e1.
16.	b7—b5.	f2—f4.
17.	e5 n. f4.	Dg3 n. f4.
18.	De6—b6.	Df4—f2.
19.	Td8—d6.	c2—c3.
20.	Sd4—e6.	Se3—d5.
21.	Db6—a7.	Df2—h4.
22.	c7—c6.	

Ein Fehler, durch den die Qualität verloren geht, wie sich gleich ergiebt.



	Schwarz.	Weiss.
22.		Sd5—f6 †
23.	g7 n. f6.	Dh4—g3 †
24.	Kg8—h8.	Dg3 n. d6.
25.	Tf8—d8.	Dd6—g3.
26.	b5—b4.	Ta1—d1.
27.	a6—a5.	Dg3—f2.
28.	Kh8—g7.	Te1—e3.
29.	Se6—f8.	

Schwarz vertheidigt sich gegen das materielle Uebergewicht seines Gegners bei einer keinesweges günstigen Position mit vieler Umsicht.

29.		Te3—g3 †
30.	Sf8—g6.	Td1—f1.
31.	Da7—e7.	Tg3—f3.
32.	Sg6—e5.	Tf3—g3 †
33.	Se5—g6.	h2—h4.
34.	h7—h5.	Df2—f5.

	Schwarz.	Weiss.
35.	De7—e5.	Df5 n. e5.
36.	f6 n. e5.	Tf1—f5.
37.	f7—f6.	Tf5 n. h5.
38.	b4 n. c3.	b2 n. c3.
39.	Td8—b8.	Th5—f5.
40.	Kg7—f7.	h4—h5.
41.	Sg6—f4.	Tg3—f3.
42.	Tb8—b2.	g2—g3.
43.	Tb2—b1 †	Kg1—f2.
44.	Tb1—b2 †	Kf2—e1.
45.	Sf4 n. h5.	Tf5 n. h5.
46.	Tb2 n. a2.	Th5 n e5.
47.	a5—a4.	Te5 n. c5.

Schwarz giebt die Partie auf. Nach dem Verluste der Qualität war für das schwarze Spiel kein anderes Resultat zu erwarten.

Zwölfte Partie.

	Hampe. Weiss.	Horsky. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sb1—c3.	Sb8—c6.

	Weiss.	Schwarz.
3.	f2—f4. Dieses Gambit kann mit gutem Erfolg gegeben werden.	
3.		e5 n. f4. Besser ist Lf8—c5.

Weiss.	Schwarz.
4. Sg1—f3.	g7—g5.
5. Lf1—c4.	g5—g4.
6. 0—0.	

Das Spiel ist nun eine Art Muzio-Gambit geworden.

6.	g4 n. f3.
7. Dd1 n. f3.	Dd8—f6.
8. Sc3—d5.	

Das Opfer der zweiten Figur ist, wie aus dem Folgenden zu ersehen, wohl motivirt.

8.	Df6—d4 †

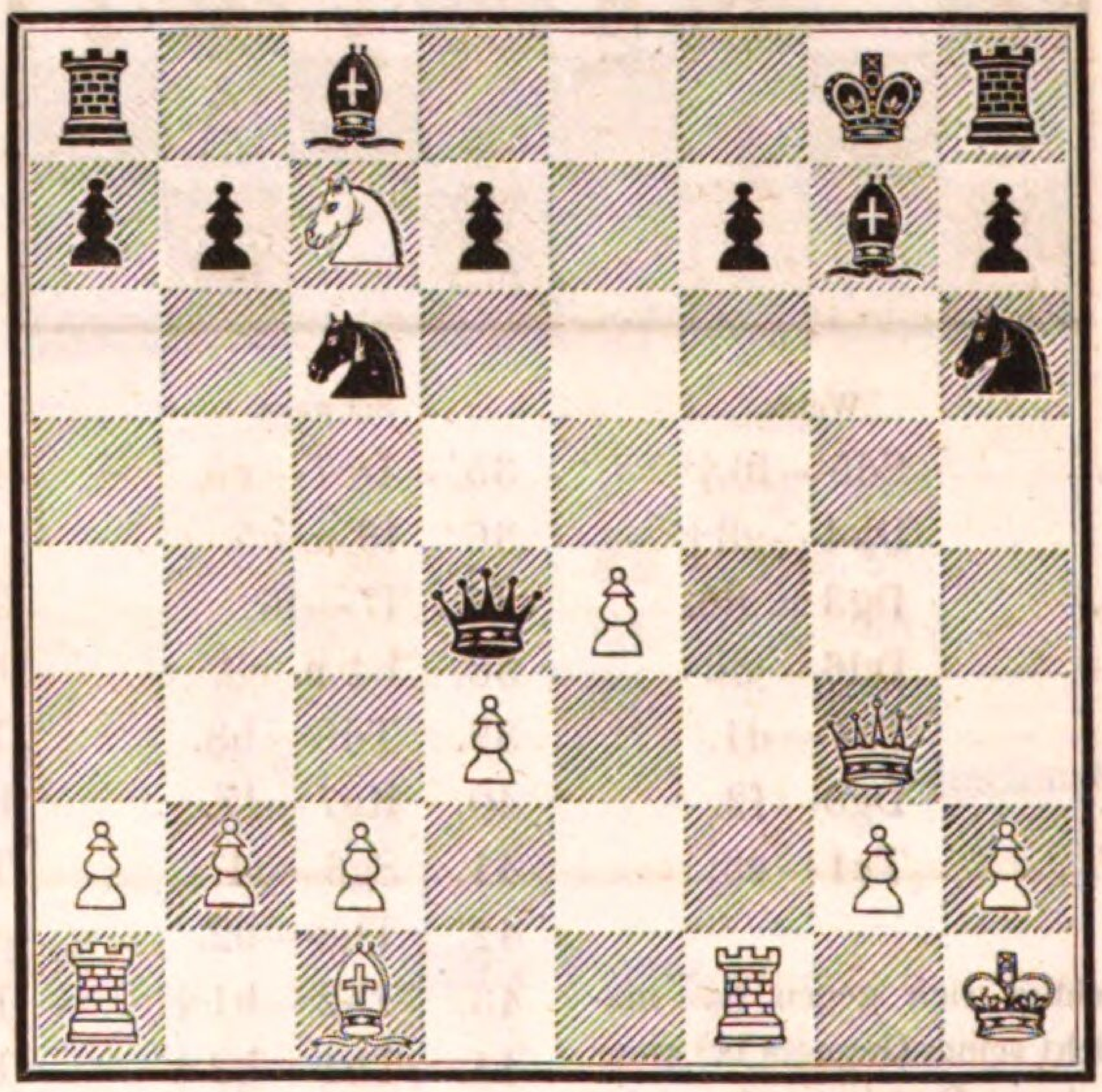
Weiss.	Schwarz.
9. Kg1—h1.	Dh4 n. c4.
10. Df3 n. f4.	Sg8—h6.
11. Df4—f6.	

Der Springer droht auf c7 Matt zu geben.

11.	Lf8—g7.

Nimmt die Dame den Läufer g7, so folgt Dc4 n. f1 Schachmatt.

12. Sd5 n. c7 †	Ke8—f8.
13. Df6—d6 †	Kf8—g8.
14. d2—d3.	Dc4—d4.
15. Dd6—g3.	



15.	Kg8—f8.

Ein sehr schwacher Zug. Viel besser wäre Dd4—e5 gewesen.

16. Lc1 n. h6.	Lg7 n. h6.
17. Tf1 n. f7 †	

Dieses Opfer des Thurms giebt dem eleganten Manöver des Weissen einen schönen Schluss.

17.	Kf8 n. f7.
18. Ta1—f1 †	

Schwarz hätte, zum Mindesten die Partie noch remis halten können, wenn er jetzt Dd4—f6 gespielt hätte. Es folgte alsdann Tf1 n. f6† Kf7 n. f6.

18.	Kf7—e7.
19. Dg3—h4 †	Ke7—d6.
20. Sc7—b5 †.	Schwarz giebt die Partie auf.

Dreizehnte Partie.

Paulsen. Weiss.	Morphy. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sb1—c3.	Sb8—c6.

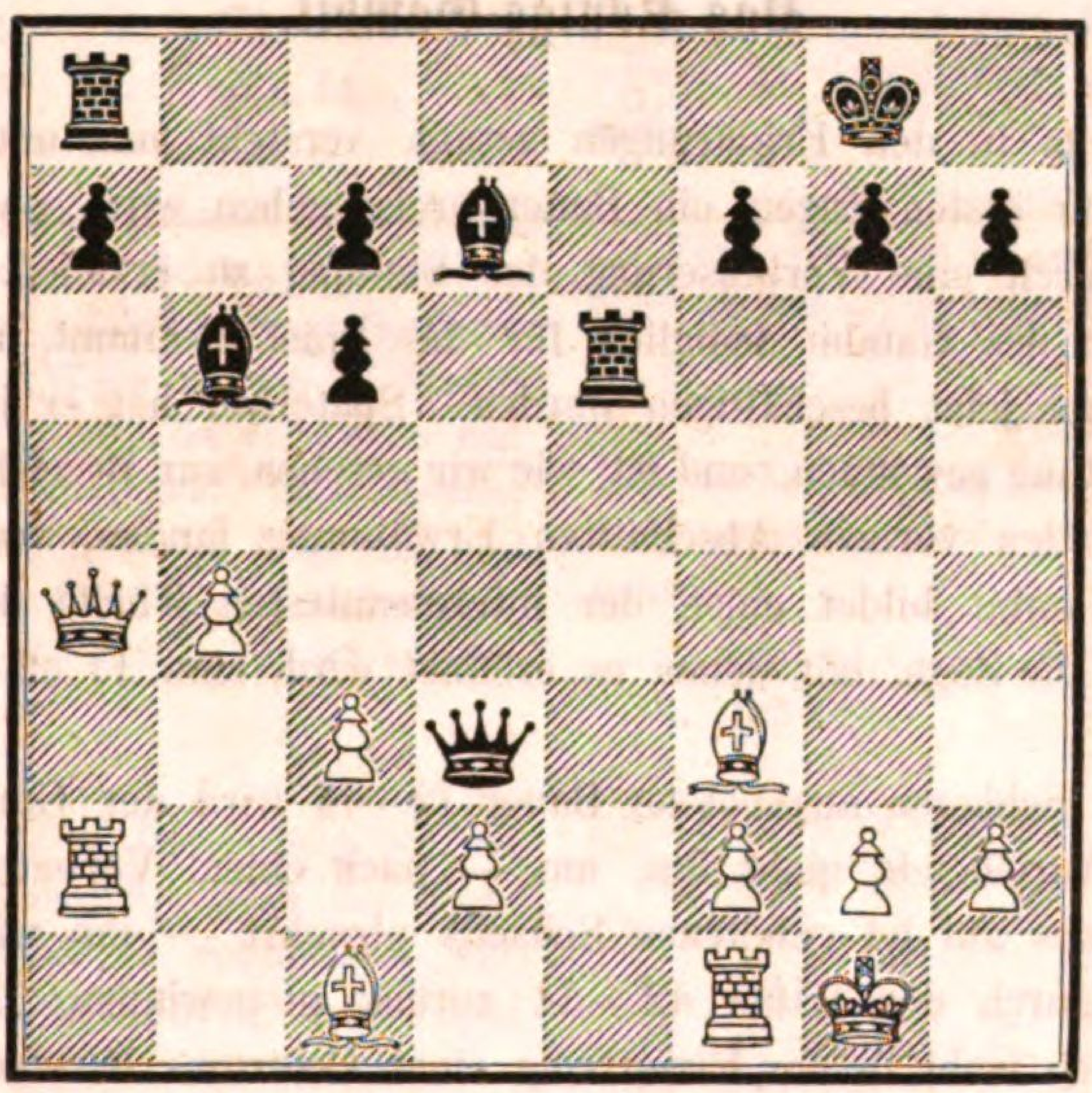
Weiss.	Schwarz.
3. Sg1—f3.	Lf8—c5.
4. Lf1—b5.	Sg8—f6.
5. 0—0.	0—0.

6.	Sf3 n. e5.	Tf8—e8
7.	Se5 n. c6.	d7 n. c6.
8.	Lb5—c4.	b7—b5.
9.	Lc4—e2.	Sf6 n. e4.
10.	Sc3 n. e4.	Te8 n. e4.
11.	Le2—f3.	Te4—e6.

12. c2—c3. Ein Fehlzug. Es müsste 12) d2—d3 geschehen.

12.		Dd8—d3.
13.	b2—b4.	Lc5—b6.
14.	a2—a4.	b5 n. a4.
15.	Dd1 n. a4.	Lc8—d7.
16.	Ta1—a2.	

Richtig wäre hier 16) Da4—a6.



16.		Ta8—e8. Ein weit berechneter Vorbereitungszug.
17.	Da4—a6.	Dd3 n. f3. Eine der geistreichsten Combinationen.
18.	g2 n. f3.	Te6—g6 †
19.	Kg1—h1.	Ld7—h3.
20.	Tf1—d1.	

Besser würde hier Da6—d3 geschehen, um später die Dame d3 gegen Tg6 zu geben.

20.		Lh3—g2 †
21.	Kh1—g1.	Lg2 n. f3 †
22.	Kg1—f1.	Lf3—g2 †
23.	Kf1—g1.	Lg2—h3 †
24.	Kg1—h1.	Lb6 n. f2.
25.	Da6—f1.	Lh3 n. f1.
26.	Td1 n. f1.	Te8—e2.
27.	Ta2—a1.	Tg6—h6.
28.	d2—d4.	Lf2—e3.
	Aufgegeben.	

Vierter Abschnitt.

Das Königs-Gambit.

Wie bereits in den Erklärungen gesagt, versteht man unter Gambit ein Spiel, in dessen ersten Zügen ein Bauer preisgegeben wird, und zwar in der Absicht, hierdurch eine Verbesserung der Stellung zu erzielen. Ursprünglich war der Name des Gambit lediglich für das Spiel bestimmt, mit dessen Erörterung wir uns jetzt beschäftigen werden. Späterhin hat er jedoch eine allgemeine Bedeutung gewonnen, und ist, wie wir gesehen, zur Bezeichnung mehrerer Spiele, die in den vorigen Abschnitten Erwähnung fanden, verwandt worden. Das Königs-Gambit bildet einen der interessantesten Theile der Theorie des Schachspiels. Die Züge, mit denen es eröffnet wird, sind 1) e2—e4. e7—e5., 2) f2—f4.

Der zum Schlagen angebotene Bauer f2—f4 wird der Gambit-Bauer genannt. Der Anziehende giebt ihn, um — nach einem Vorbereitungszuge, der die Folgen eines auf h4 gebotenen Schachs abwehrt — ihn wieder und zwar mit Vortheil durch den Bauer d2—d4 zurück zu gewinnen. Dieser Vortheil soll ursprünglich wohl in der Erwerbung eines Centrums bestehen. Der Nachziehende, bemüht den gewonnenen Bauer f4 zu erhalten, ist zu diesem Zwecke genöthigt, frühzeitig den g-Bauer in Bewegung zu setzen, und hierdurch seinen Königsflügel zu entblössen. Unter diesen Umständen wird dem Anziehenden noch ein zweiter Vortheil geboten, nämlich die Gelegenheit zu den lebhaftesten und nachhaltigsten Angriffen. Dennoch ist es dem Nachziehenden bei richtigem Spiel möglich, den gewonnenen Bauer, und somit ein Uebergewicht bis in's Endspiel zu behaupten.

Es ist dieses Uebergewicht aber selbst im besten Falle so gering, dass man im Allgemeinen das Resultat eines Gambit-Spieles als unentschieden ansehen darf.

Man kann zuvörderst das Gambit in zwei Klassen theilen, in das abgelehnte und in das angenommene Gambit. Ersteres hat mehr von dem Charakter derjenigen Spiele, die wir bereits erörtert haben. Das angenommene oder eigentliche Gambitspiel zerfällt wieder in zwei Klassen, nämlich: in das Königs-Springer- und in das Königs-Läufer-Gambit.

Das Königs-Springer-Gambit.

e2—e4. e7—e5.
f2—f4. e5 n. f4.
Sg1—f3.

Erstes Spiel.

Das Gambit des Philidor.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. **Sg1—f3.**	

Das Königs-Springer-Gambit beginnt mit diesem Zuge, der das Schach auf h4 behindert und eine wichtige Angriffs-Figur ins Spiel bringt. Weiss ist nun im Stande im nächsten Zuge d2—d4 zu ziehen und den Bauer f4 anzugreifen. Das Resultat aller Untersuchungen dieser Eröffnung ist, dass Schwarz, um den Bauer f4 zu erhalten, sofort nach Sg1—f3 mit 3) g7—g5 antworten muss.

3. g7—g5.

Dieser Zug ist, wie eben gesagt, nothwendig, wenn der Nachziehende den Bauer f4 vertheidigen will. Er kann jedoch ohne Nachtheil das Spiel fortsetzen mit:

3. d7—d5.
4. e4 n. d5. Lf8—d6.

[Auf 4) g7—g5 antwortet Weiss 5) Lf1—c4 mit Vortheil.]

5. d2—d4. g7—g5.
6. c2—c4. c7—c6.
7. Lf1—d3 und die Spiele stehen gleich.

oder:

3. f7—f5.
4. e4—e5. d7—d6.
5. h2—h4.

(Um g7—g5 zuvor zu kommen.)

5. d6 n. e5.
6. Sf3 n. e5. Lf8—d6.
7. Dd1—h5† und Weiss hat das bessere Spiel.

oder:

3. d7—d6.

Dies ist ein Zug, den Anfänger im Gambitspiel gern zu machen pflegen. Weiss gewinnt jedoch nach demselben den Gambitbauer bei guter Stellung zurück.

4. Lf1—c4 am besten.

[Wenn Weiss 4) d2—d4 zieht, so erhält Schwarz mit 4) g7—g5 den Gambitbauer.]

4. g7—g5.

Schwarz könnte hier auch 4) h7—h6, Lc8—e6 und Lc8—g4, jedoch ebenfalls ohne vortheilhaften Erfolg ziehen.

Weiss.	Schwarz.
5. h2—h4.	g5—g4.
6. Sf3—g5.	Sg8—h6.
7. d2—d4.	f7—f6.
8. Lc1 n. f4.	f6 n. g5.
9. Lf4 n. g5.	Dd8—d7.
10. 0—0.	c7—c6.
11. Dd1—d2.	d6—d5.
12. e4 n. d5.	c6 n. d5.
13. Sb1—c3.	Sb8—c6.
14. Ta1—e1†	Sc6—e7.
15. Lc4—b5 und gewinnt.	

oder:

3. Sg8—f6.
4. e4—e5. Sf6—h5.

[Auf Sf6—d5 würde Weiss mit 5) c2—c4 und 6) d2—d4 in Vortheil kommen.]

5. Lf1—e2. g7—g5.
6. Sf3 n. g5. Dd8 n. g5.
7. Le2 n. h5. Dg5 n. g2.
8. Dd1—f3. Dg2 n. f3.
9. Lh5 n. f3. Weiss steht besser. Schwarz kann den Bauer f4 nicht mehr halten.

oder:

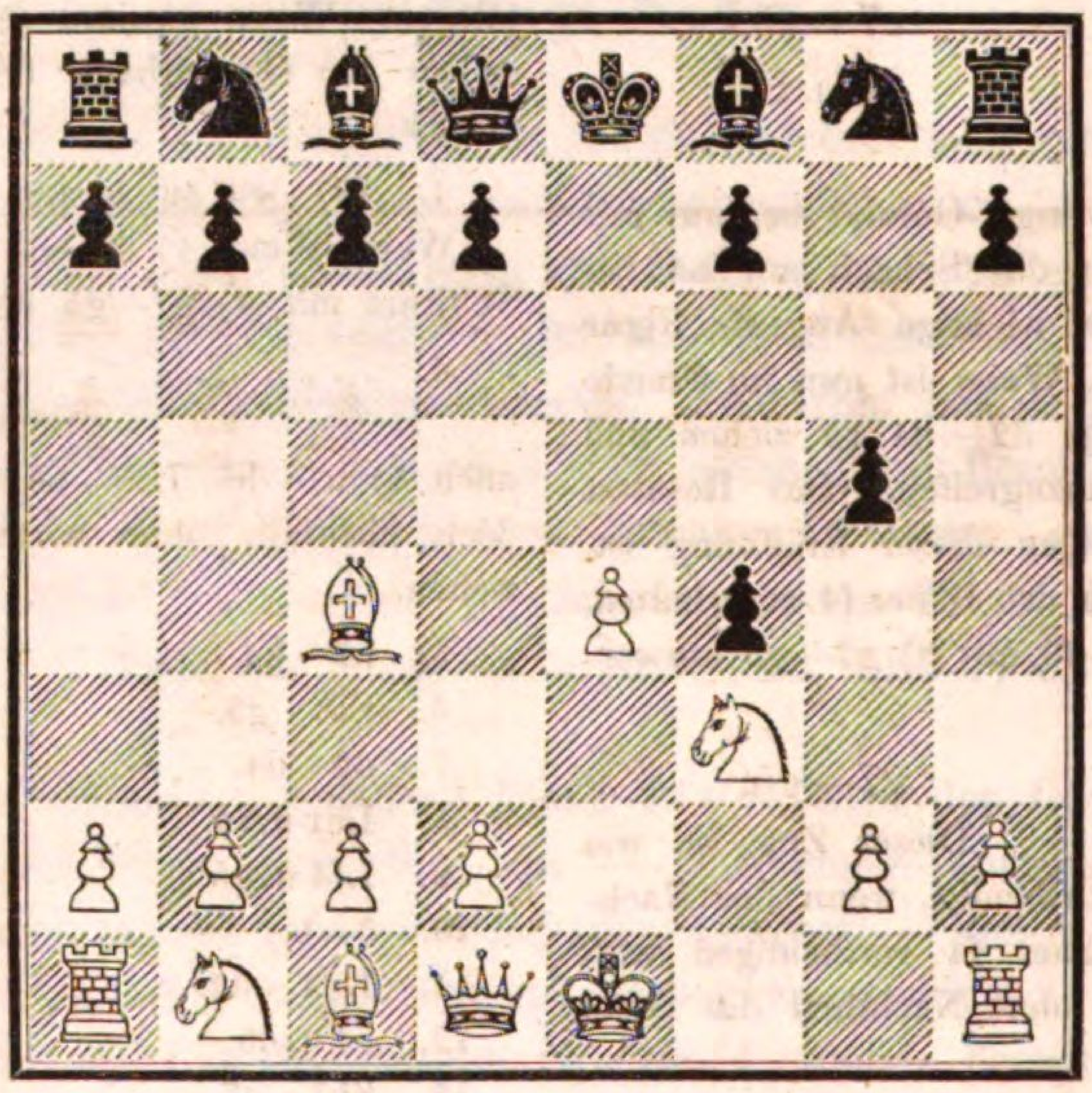
3. Sg8—e7.
4. d2—d4. Se7—g6.
5. Lf1—c4. d7—d6.

Weiss.	Schwarz.
6. 0—0.	Lc8—e6. (Weniger vortheilhaft wäre Lc8—g4.)
7. d4—d5.	Le6—g4.
8. Lc4—e2.	Dd8—f6.
9. Sf3—d4.	Lg4 n. e2.
10. Sd4 n. e2 und die Spiele sind etwa gleich.	

Weiss.	Schwarz.
Oder:	
3.	Sb8—c6.

4. h2—h4 und der Bauer f4 ist auf die Dauer nicht zu halten. Eine sehr interessante Spielart ist 3) Lf8—e7. Siehe das Gambit des Cunningham.

4. Lf1—c4.



Weiss kann hier auch das Spiel fortsetzen mit 4) h2—h4. Siehe das Gambit des Allgaier und Kieseritzki.

4. Lf8—g7.

Das Princip, das der Nachziehende verfolgt, ist die Erhaltung des Bauern f4, der lediglich durch den Bauer g5 auf eine nachhaltige Art gedeckt werden kann. Weiss wird daher, sobald wie möglich mit h2—h4 den Bauer g5 anzugreifen suchen. Um diesem nun eine Stütze zu verschaffen, muss man den Läufer f8 schon jetzt nach g7 ziehen, damit man im Stande ist, auf h2—h4 mit h7—h6 antworten zu können, denn im Falle dann Weiss die Bauern tauscht, ist der Thurm h8 gedeckt. Man wird aus diesem Spiele ersehen, wie wichtig der Zug Lf8—g7 ist:

4. d7—d6.

5. h2—h4. g5—g4.

(Da jetzt Schwarz verabsäumt hat zur rechten Zeit den Läufer f8 nach g7 zu ziehen, so kann er nicht mit h7—h6 den Bauer g5 unterstützen. Er muss ihn daher nach g4 bewegen und somit die Deckung des Bauern f4 aufgeben.)

Weiss.	Schwarz.
6. Sf3—g5.	Sg8—h6.
7. d2—d4.	f7—f6.
8. Lc1 n. f4 am besten.	f6 n. g5.
9. Lf4 n. g5.	

Auch h4 n. g5 kann mit Vortheil geschehen.

Weiss.	Schwarz.
9.	Lf8—e7. (Auf Dd8—d7 folgt 0—0.)
10. Lg5 n. h6.	Le7 n. h4†
11. Ke1—d2.	Lh4—g5†
12. Kd2—d3.	Lg5 n. h6.
13. Th1 n. h6.	Dd8—g5.
14. Dd1—d2 und Weiss hat das bessere Spiel.	

Weiss.	Schwarz.
	oder:
4.	h7—h6.

(Nicht ganz so correct wie Lf8—g7.)

5. Sf3—e5.	Th8—h7.
6. d2—d4.	d7—d6.

[Spielt Schwarz 6) Dd8—e7, so antwortet Weiss 7) Dd1—d3.]

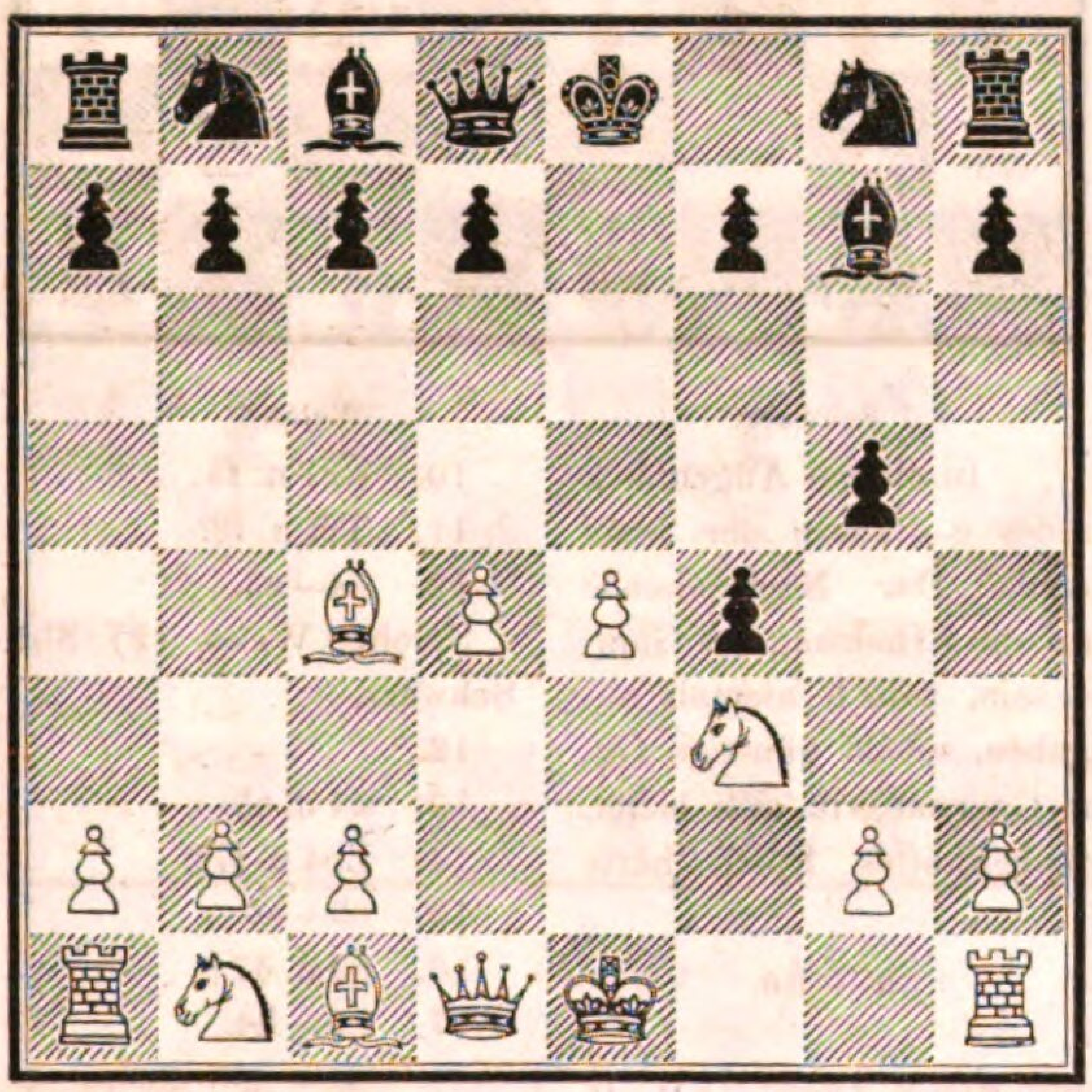
7. Se5 n. f7.	Th7 n. f7
8. Lc4 n. f7.	Ke8 n. f7.
9. h2—h4.	Sg8—f6 am besten.

Weiss.	Schwarz.
10. h4 n. g5.	h6 n. g5.
11. g2—g3.	Lc8—g4.
12. Dd1—d3.	Dd8—e7 und

Weiss hat zwar eine bessere Stellung, Schwarz jedoch das materielle Uebergewicht. Weiss hätte vielleicht besser gethan, im 7. Zuge den Königs-Springer nach d3 zurückzuziehen.

5. d2—d4.

Der klassische Zug, den Philidor behandelt hat, ist hier h2—h4, siehe 2. Spiel.



Ueber 5) 0—0. Siehe 4. Spiel. Auf 5) c2—c3 antwortet Schwarz:

5.	g5—g4.
6. 0—0.	g4 n. f3.
7. Dd1 n. f3.	Sg8—h6.
8. d2—d4.	0—0.
9. Lc1 n. f4.	d7—d6.
10. Lf4 n. h6.	Lg7 n. h6.
11. Lc4 n. f7†	Kg8—h8.

Schwarz hat das bessere Spiel.

5. d7—d6.

Schwarz könnte auch mit Vortheil h7—h6 ziehen. Nachtheilig wäre jedoch:

5.	g5—g4.
6. 0—0.	

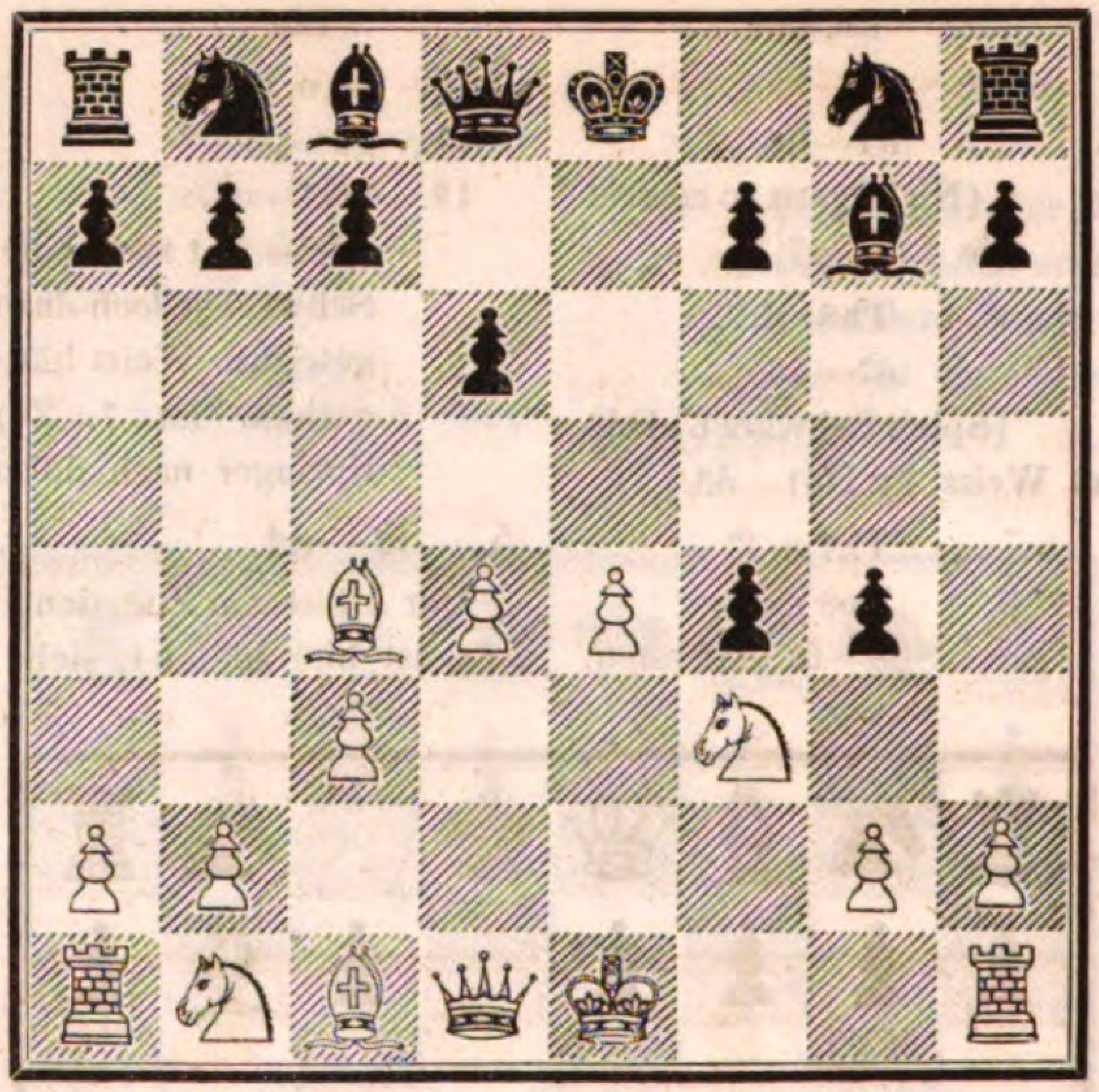
Ebenso gut ist Lc1 n f4.

6.	g4 n. f3.
7. Dd1 n. f3.	Lg7 n. d4†
8. Kg1—h1.	d7—d6.

Sollte hier 8) Dd8—f6 geschehen, so antwortet Weiss 9) Lc1 n. f4.

9. Lc1 n. f4.	Ld4—f6.
10. e4—e5.	d6 n. e5.
11. Lf4 n. e5.	Sb8—d7.
12. Le5—c3.	Dd8—e7.
13. Tf1—e1.	Lf6—e5.
14. Lc3 n. e5.	Sd7 n. e5.
15. Df3—h5.	Sg8—f6.
16. Dh5 n. e5 und Weiss hat das bessere Spiel.	

6. c2—c3. g5—g4.



Weiss.	Schwarz.

In diesem Augenblick ist das Vorgehen des g-Bauern der beste Zug des Schwarzen. Der Nachziehende muss zwar stets auf die Erhaltung des Gambitbauern bedacht sein, jedoch niemals anstehen, ihn aufzugeben, sobald günstige Gelegenheit zu einem Gegenangriff sich bietet. Ein ebenfalls vortheilhaftes Spiel hätte Schwarz mit:

6.	h7—h6.
7. Dd1—b3.	

Wenn Weiss statt dieses Zuges 7) 0—0, so antwortet Schwarz Sg8—e7 und wenn Weiss dann den Angriff fortsetzt mit g2—g3, so bekommt Schwarz mit g5—g4 das bessere Spiel.

7.	Dd8—e7.
8. 0—0.	Sb8—d7.
9. g2—g3.	

Wenn Weiss 9) h2—h4 spielte, so antwortete Schwarz am besten mit 9) Sd7—b6.

Weiss.	Schwarz.
9.	g5—g4.
10. Lc1 n. f4.	g4 n. f3.
11. Tf1 n. f3.	Sg8—f6.
12. e4—e5.	

Spielte Weiss 12) Sb1—d2 so rochirt Schwarz.

12.	d6 n. e5.
13. d4 n. e5.	Sf6—e4.
14. Lc4 n. f7†	De7 n. f7.
15. e5—e6.	Df7—f5.
16. e6 n. d7†	Lc8 n. d7.
17. h2—h4.	0—0—0 und

muss gewinnen.

7. Sf3—g1.	

Wenn Weiss 7) 0—0 und den Springer einstehen lässt, so erhält er keinen Angriff der den Verlust der Figur ausgleichen würde.

7.	Dd8—h4†
8. Ke1—f1.	Lg7—h6.
9. Dd1—b3.	Dh4—h5.

Schwarz hat jetzt die bei weitem bessere Stellung.

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.
4. Lf1—c4.	Lf8—g7.
5. **h2—h4.**	h7—h6.

Am besten. Spielt

Weiss.	Schwarz.

Schwarz jetzt g5—g4, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

5\. g5—g4.
6\. Sf3—g5. Sg8—h6.
7\. d2—d4. f7—f6.

Spielt Schwarz 7) Sb8—c6, so antwortet Weiss 8) c2—c3 und nimmt später den Bauer f4 mit dem Läufer.

8\. Lc1 n. f4. f6 n. g5.

Wenn Schwarz 8) d7—d6 spielt, so bekommt Weiss mit Sg5—e6 ein gutes Spiel, zieht Schwarz 8) d7—d5, so nimmt der Läufer den Bauer und die Spiele gleichen sich nach einigen Zügen aus.

Weiss.	Schwarz.

9\. Lf4 n. g5. Lg7—f6.
10\. Lg5 n. h6. Lf6—h4†
11\. Ke1—d2. Lh4—g5†
12\. Kd2—d3 und es ist fraglich, welches Spiel das bessere ist.

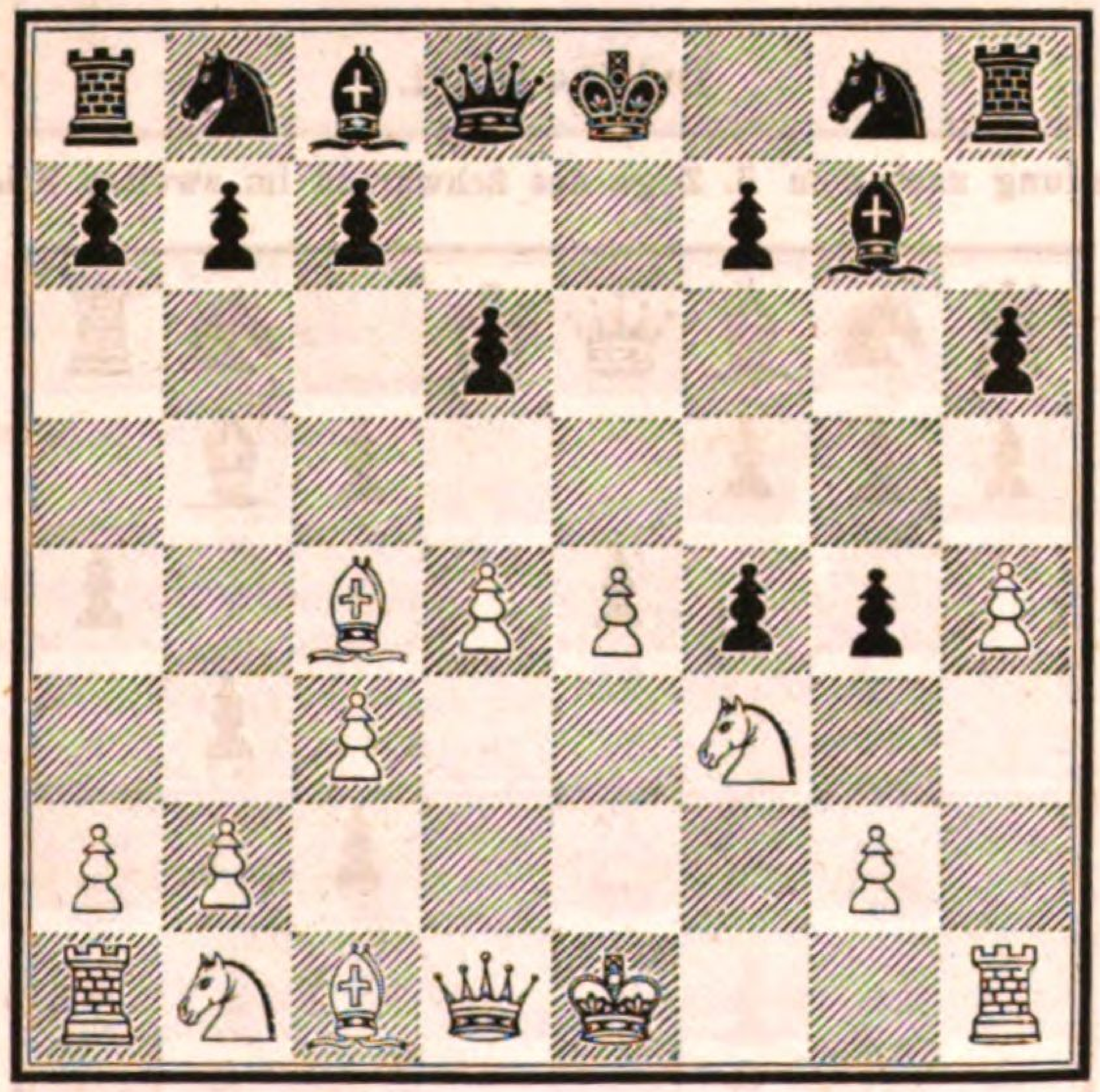
6\. d2—d4. d7—d6.

Wenn Schwarz statt dessen g5—g4 spielt, so rochirt Weiss und lässt den Springer einstehen.

7\. c2—c3.

Das Resultat von 7) Sb1—c3 behandelt das 3. Spiel.

7\. g5—g4.



Schwarz könnte auch 7) Sb8—d7 mit Vortheil ziehen. Weniger zu empfehlen wäre:

7\. Lc8—g4.
8\. Dd1—b3. Lg4—h5.
9\. h4 n. g5. h6 n. g5.
10\. Th1 n. h5 und gewinnt.

oder:

7\. Sg8—f6.
8\. h4 n. g5.

(Wenn Weiss statt den Bauer zu nehmen, e4—e5 spielt, so bekommt Schwarz mit Sf6—e4 ein gutes Spiel.)

8\. Sf6 n. e4.
9\. Dd1—e2. Dd8—e7 am besten.
10\. Lc1 n. f4. h6 n. g5.
11\. Th1 n. h8. Lg7 n. h8.
12\. Lf4 n. g5. Se4 n. g5.
13\. Sf3 n. g5. De7 n. e2†
14\. Ke1 n. e2. Lc8—g4†
15\. Ke2—f2. Lg4—h5.
16\. Sb1—d2 uad Weiss hat das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.
8. Lc1 n. f4.	

Hätte Weiss den Springer zurückgezogen, so würde Schwarz mit 8) Dd8—e7 oder Lg7—f6 ein gutes Spiel bekommen. Das Opfer des Springers giebt Weiss einen sehr starken Angriff, jedoch ist Schwarz bei sorgfältiger Vertheidigung ihn zurück zu schlagen im Stande.

8.	g4 n. f3.
9. Dd1 n. f3.	Lc8—e6.

Am besten. Spielt z. B. Schwarz:

9.	Sg8—f6.
10. 0—0.	Sb8—c6.

Weiss.	Schwarz.
11. e4—e5.	d6 n. e5.

[Wenn 11) Sf6—d7, so antwortet Weiss 12) Lf4—g5.]

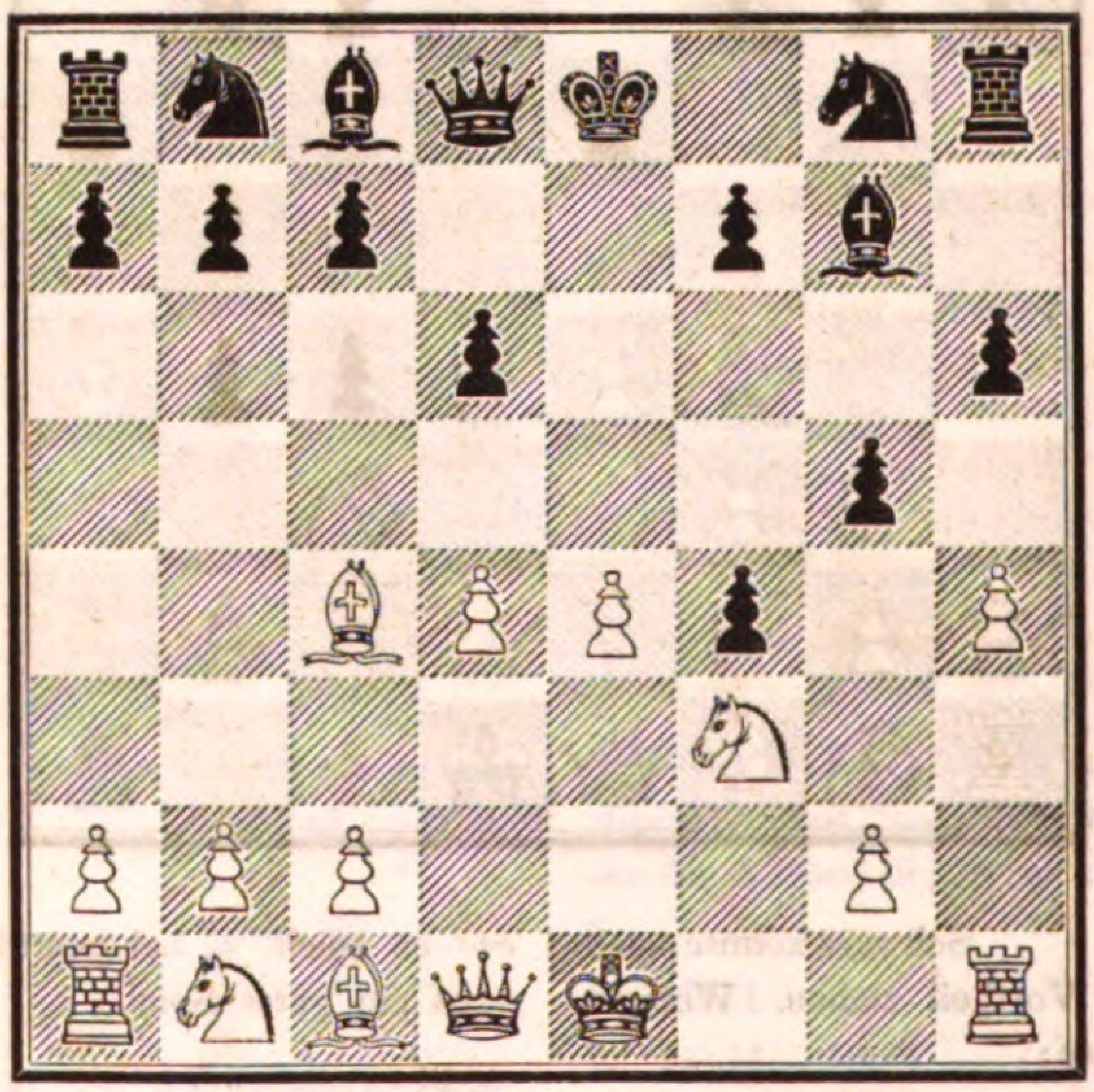
12. Lf4 n. e5.	Sc6 n. e5.
13. d4 n. e5.	Lc8—g4.
14. Df3—f4.	h6—h5.
15. e5 n. f6	

und hat das bessere Spiel.

10. Sb1—d2.	Sg8—e7.
11. h4—h5.	Le6 n. c4.
12. Sd2 n. c4 und Weiss hat keinen Vortheil, der den Verlust der Figur aufwiegt.	

Drittes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im zweiten Spiel.



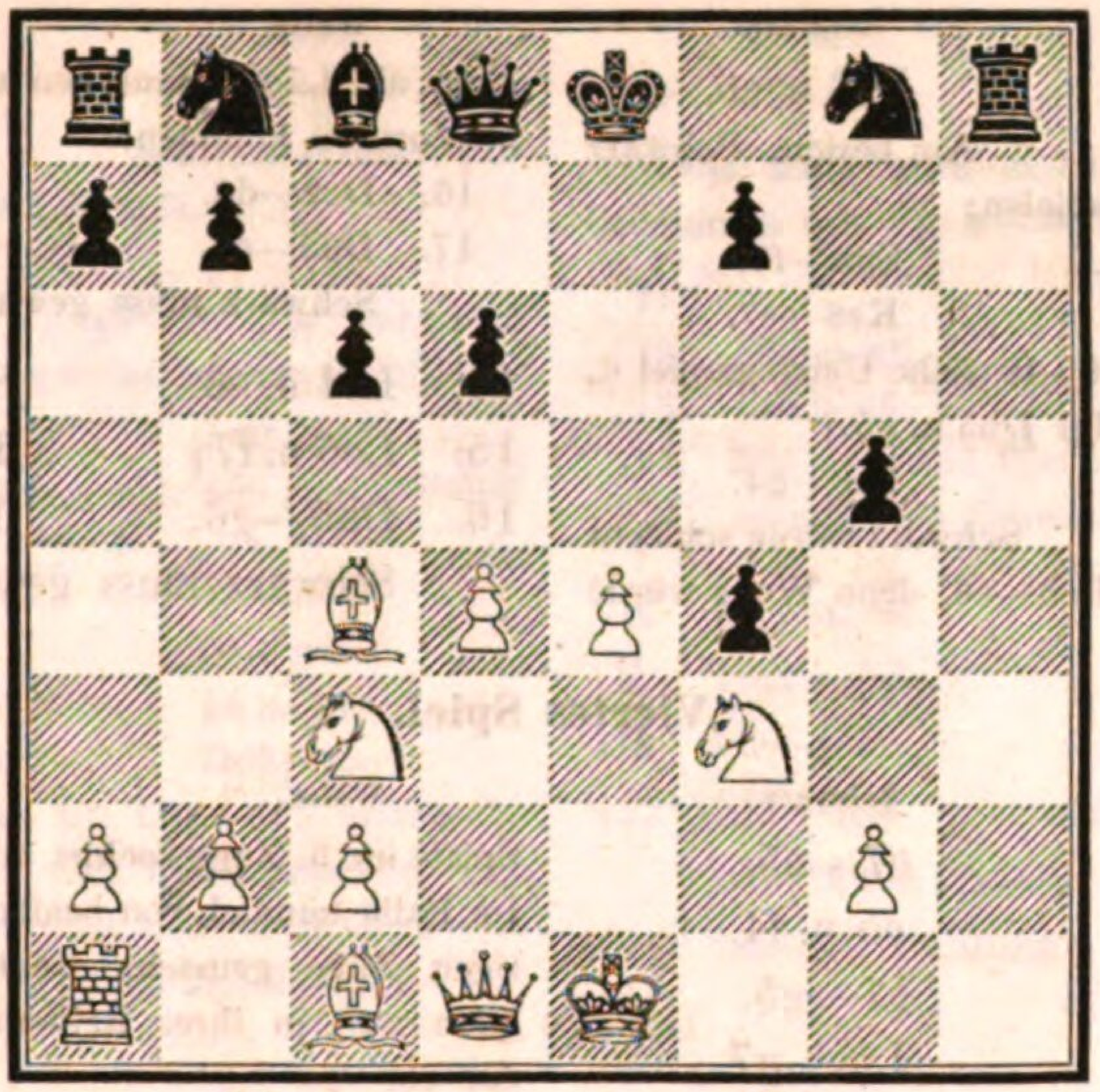
Weiss.	Schwarz.
7. **Sb1—c3.**	

Diese Fortsetzung des Spiels ist vielleicht nicht so stark, wie 7) c2—c3, sie führt jedoch zu einem lebhaften Figurenspiel, und kann beim geringsten Fehler für den Schwarzen verderblich werden.

7.	c7—c6.

Dieser Zug scheint der stärkste zu sein. Auf 7) Lc8—e6, folgt 8) Dd1—e2. Auf g5—g4 folgt am besten 8) Sf3—g1.

8. h4 n. g5.	h6 n. g5.
9. Th1 n. h8.	Lg7 n. h8.



Weiss.	Schwarz.
10. Sf3—e5.	

Weiss kann hier auch spielen:

10. Ke1—f2. g5—g4. Schwarz konnte auch 10) Lh8—g7 oder Sg8—f6 ziehen.

11. Dd1—h1. Lh8—g7. Am besten. [11) g4 n. f3 würde für Schwarz nachtheilig sein.]

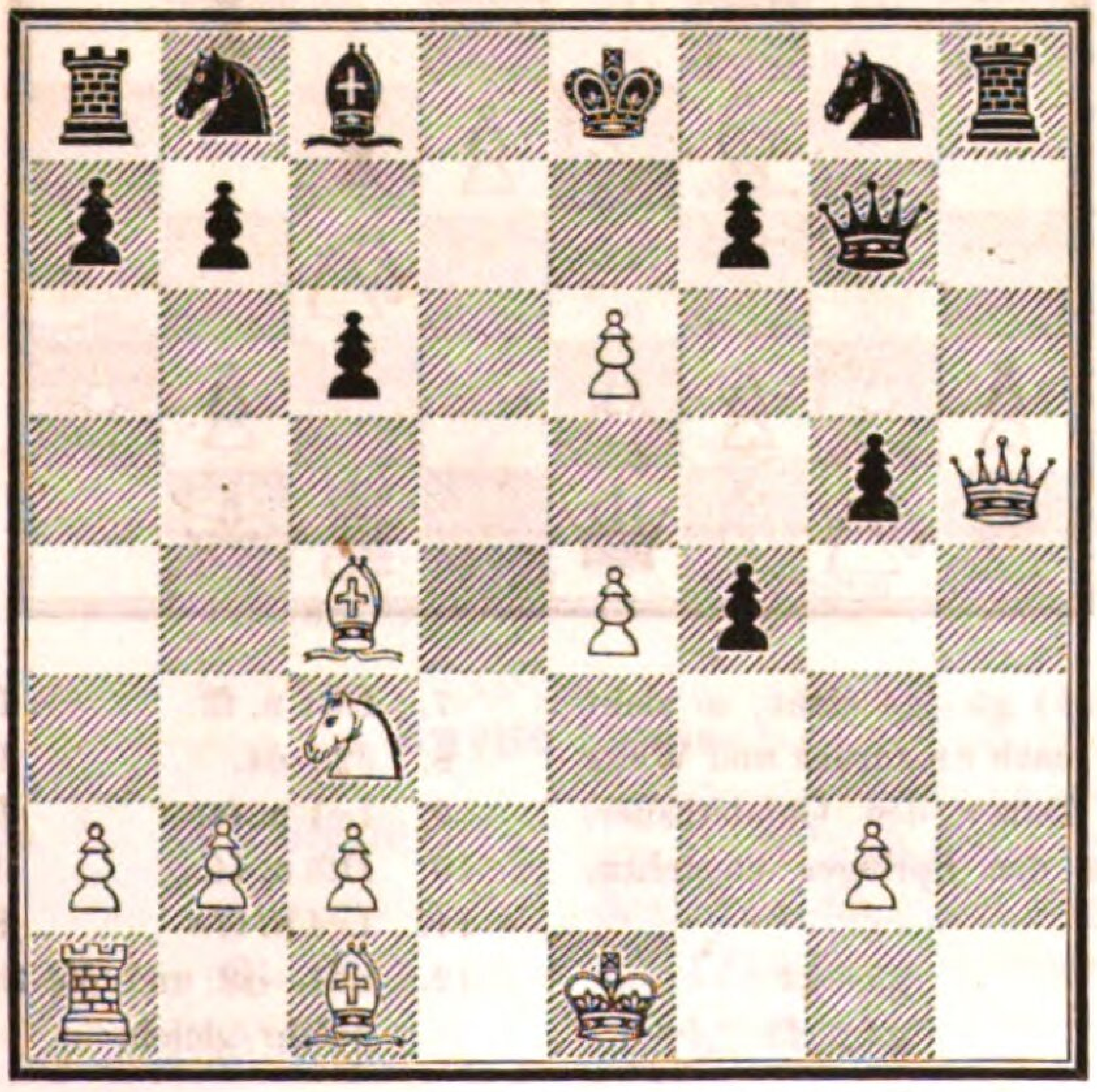
12. Dh1—h5. d6—d5.

13. Sc3 n. d5. Wenn Weiss 13) e4 n. d5, so spielt Schwarz g4 n. f3 und nachher Sg8—f6.

Weiss.	Schwarz.
13.	c6 n. d5.
14. Lc4 n. d5.	Dd8—e7.
15. Sf3—g5.	Sg8—f6.
16. Ld5 n. f7 †	Ke8—f8.
17. Dh5—g6.	Sf6 n. e4.

Schwarz erzwingt jetzt den Abtausch der Damen u. muss durch das Uebergewicht einer Figur gewinnen.

10.	d6 n. e5.
11. Dd1—h5.	Dd8—f6.
12. d4 n. e5.	Df6—g7.
13. e5—e6.	



Weiss.	Schwarz.
13.	Lc8 n. e6.

Am besten. Schwarz kann hier auch spielen:

13.	Sg8—f6.
14. e6 n. f7.	Ke8—e7.

[Ueber 14) Ke8—f8 siehe Uebungsspiel 6. Auf Ke8—d8 folgt Dh5 n. g5.]

15. Dh5—e2.	Lc8—g4.

Schwarz würde schlecht spielen, mit 15) Lc8—e6, denn Weiss würde dann die Läufer tauschen und mit De2—c4 in Vortheil kommen.

16. De2—d3.	Sb8—d7.
17. Dd3—d4.	Sf6—h5 und

Schwarz muss gewinnen.

14. Lc4 n. e6.	Sg8—f6.
15. Le6 n. f7†	Ke8—e7.
16. Dh5—g6.	Dg7 n. f7 und

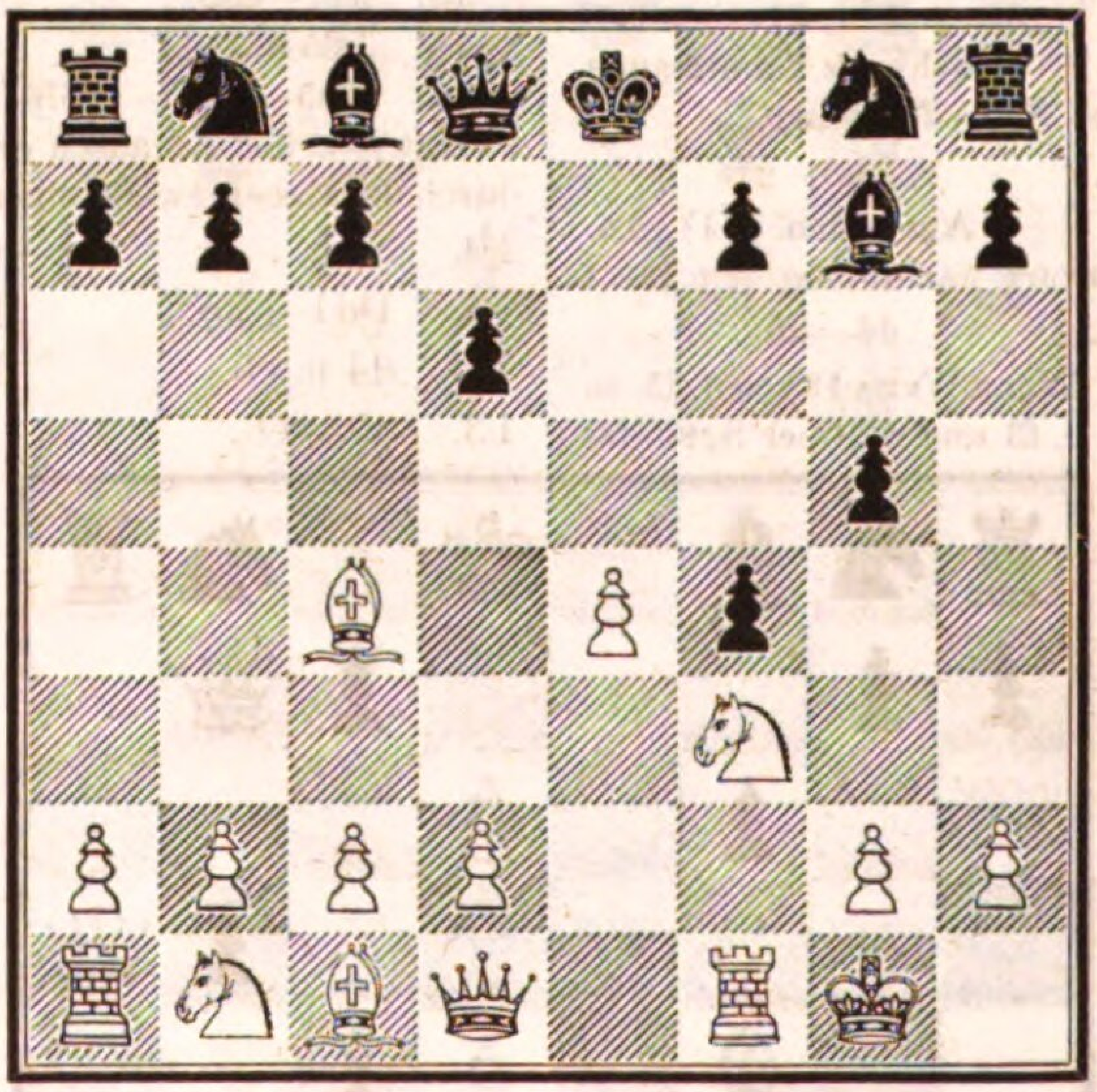
Schwarz muss gewinnen.

Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.
4. Lf1—c4.	Lf8—g7.
5. 0—0.	

Es ist gleichgültig, ob Weiss in diesem Spiele im 5. Zuge rochirt oder d2—d4 zieht. Im Falle nämlich von beiden Seiten die richtigen Züge gemacht werden, so weichen diese nur in ihrer Reihenfolge von einander ab.

5.	d7—d6.



Wenn Schwarz 5) g5—g4 zieht, so zieht sich der Springer nach e1 zurück und Weiss gewinnt auf die Dauer den Gambitbauer. Lässt aber Weiss den Springer einstehen, so folgt:

5.	g5—g4.
6. c2—c3.	g4 n. f3.
7. Dd1 n. f3.	Lf7—h6.
8. d2—d4.	Dd8—e7.
9. Lc1 n. f4.	Lh6 n. f4.
10. Df3 n. f4.	d7—d6.
11. Lc4 n. f7.	Ke8—d8.
12. Sb1—d2 und die Spiele stehen ungefähr gleich.	

Weiss.	Schwarz.
6. d2—d4.	h7—h6.

Schwarz fürchtet Sf3 n. g5. und später Lc1 n. f4.

Weiss.	Schwarz.
7. c2—c3.	

Spielt Weiss 7) g2—g3, so bekommt Schwarz mit g5—g4 das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.
7.	Lc8—e6.

Zieht Schwarz 7) c7—c6, so gestaltet sich das Spiel wie folgt:

Weiss.	Schwarz.
7.	c7—c6.
8. g2—g3.	g5—g4.
9. Lc1 n. f4.	g4 n. f3.
10. Dd1 n. f3.	Dd8—f6.

[Spielt Schwarz 10) Lc8—e6, so tauscht Weiss die Läufer und nimmt nachher mit Lf4 den Bauer d6, und zieht er 10) Sg8—f6, so folgt ebenfalls Lf4 n. d6 und dann e4—e5.]

Weiss.	Schwarz.
11. Df3—h5.	

Weiss kann auch einen starken Angriff bekommen mit 11) e4—e5.

Weiss.	Schwarz.
11.	Df6—g6.
12. Dh5 n. g6.	f7 n. g6.
13. Lf4 n. d6.	Sg8—f6.
14. Sb1—d2 und Weiss steht mindestens so gut, wie Schwarz.	

Weiss.	Schwarz.
8. Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
9. Dd1—b3.	Dd8—c8.
10. h2—h4.	g5—g4.
11. Sf3—h2.	g4—g3. Schwarz hat einen Bauer mehr und die bessere Stellung.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

Bytogorsky. Weiss.	Popert. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.
4. Lf1—c4.	Lf8—g7.
5. d2—d4.	d7—d6.
6. 0—0.	h7—h6.
7. g2—g3.	g5—g4.
8. Sf3—h4.	

Der Springer steht hier schlecht, weil er mit Lg7—f6 angegriffen werden kann.

Weiss.	Schwarz.
8.	f4—f3.
9. Lc1—e3.	Sb8—c6.
10. c2—c3.	Lg7—f6.
11. Sh4—f5.	Lc8 n. f5.
12. e4 n. f5.	Sg8—e7.
13. Dd1—b3.	d6—d5.
14. Lc4—d3.	Dd8—d7.
15. Db3—c2.	h6—h5.
16. Sb1—d2.	h5—h4.
17. Le3—f4.	0—0—0.
18. a2—a4.	h4 n. g3.
19. Lf4 n. g3.	Th8—h5.
20. b2—b4.	Se7 n. f5.
21. Ld3 n. f5.	Dd7 n. f5.
22. Dc2—b2.	Lf6—h4.
23. Lg3 n. h4.	Th5 n. h4.
24. a4—a5.	Th4 n. h2.
25. Kg1 n. h2 und Schwarz setzt in 3 Zügen matt.	

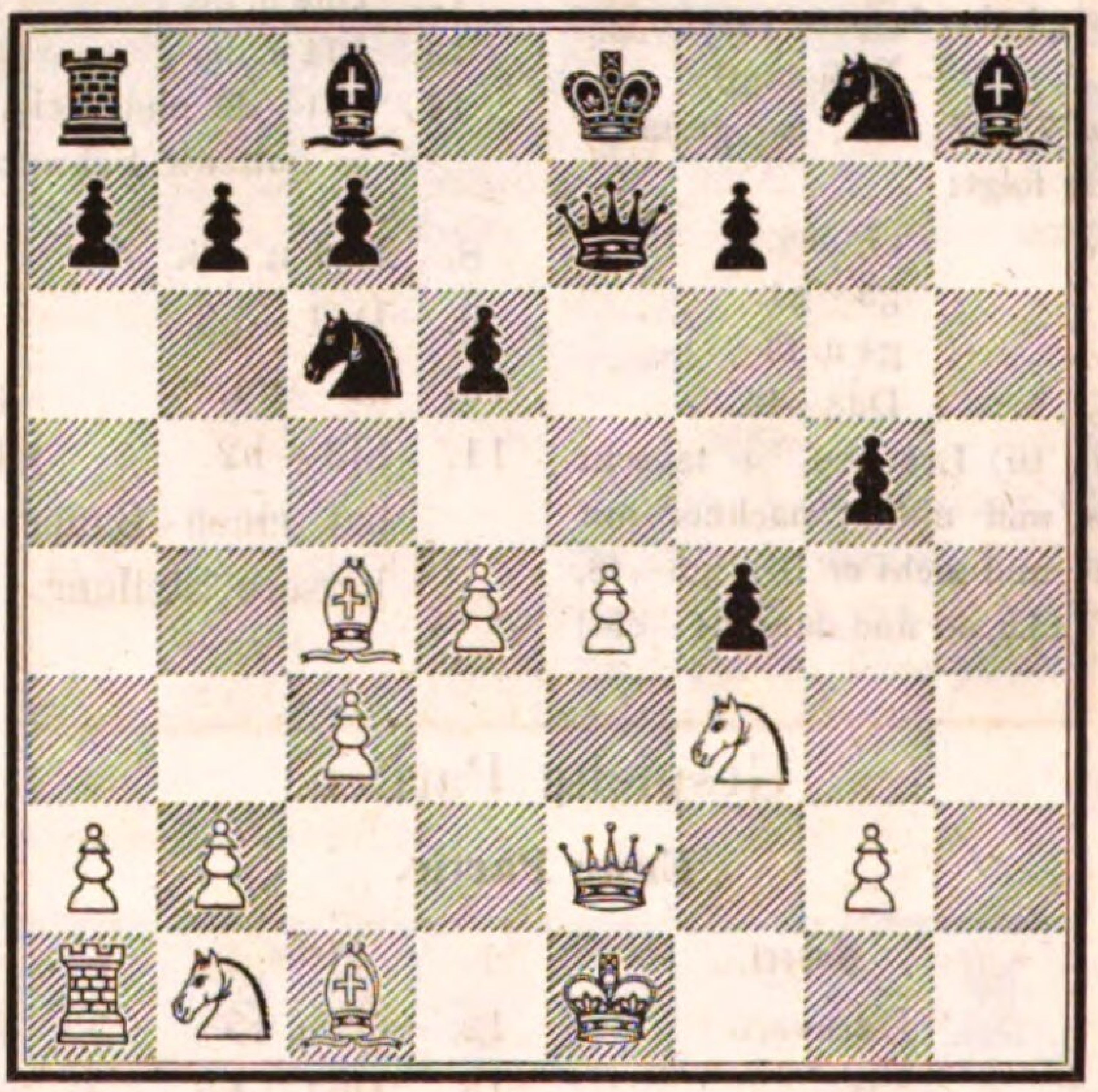
Zweite Partie.

de la Bourdonnais. Weiss.	Mac Donnell. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.
4. Lf1—c4.	Lf8—g7.
5. h2—h4.	h7—h6.

Weiss.	Schwarz.
6. d2—d4.	d7—d6.
7. c2—c3.	Sb8—c6.

Am besten ist hier g5—g4.

Weiss.	Schwarz.
8. h4 n. g5.	h6 n. g5.
9. Th1 n. h8.	Lg7 n. h8.
10. Dd1—e2.	Dd8—e7.



In dieser Stellung hat Schwarz das bessere Spiel; denn die Deckung des Bauern f4 ist gesichert und die Rochade nach der langen Seite kann leicht bewerkstelligt werden.

11. Sb1—a3.	Lc8—g4.
12. Lc1—d2.	0—0—0.
13. 0—0—0.	Sg8—f6.
14. Lc4—d3.	Td8—e8.
15. Td1—e1.	Sf6—h5.
16. De2—f2.	Lg4 n. f3.
17. g2 n. f3.	a7—a6.

Dieser Zug geschieht, um den Verlust des Bauern a7, der nach e4—e5, d6 n. e5, d4 n. e5 erfolgen könnte, vorzubeugen.

18. Ld3—c2.	Sh5—g3.
19. Lc2—a4.	Lh8—g7.
20. d4—d5.	Sc6—b8.

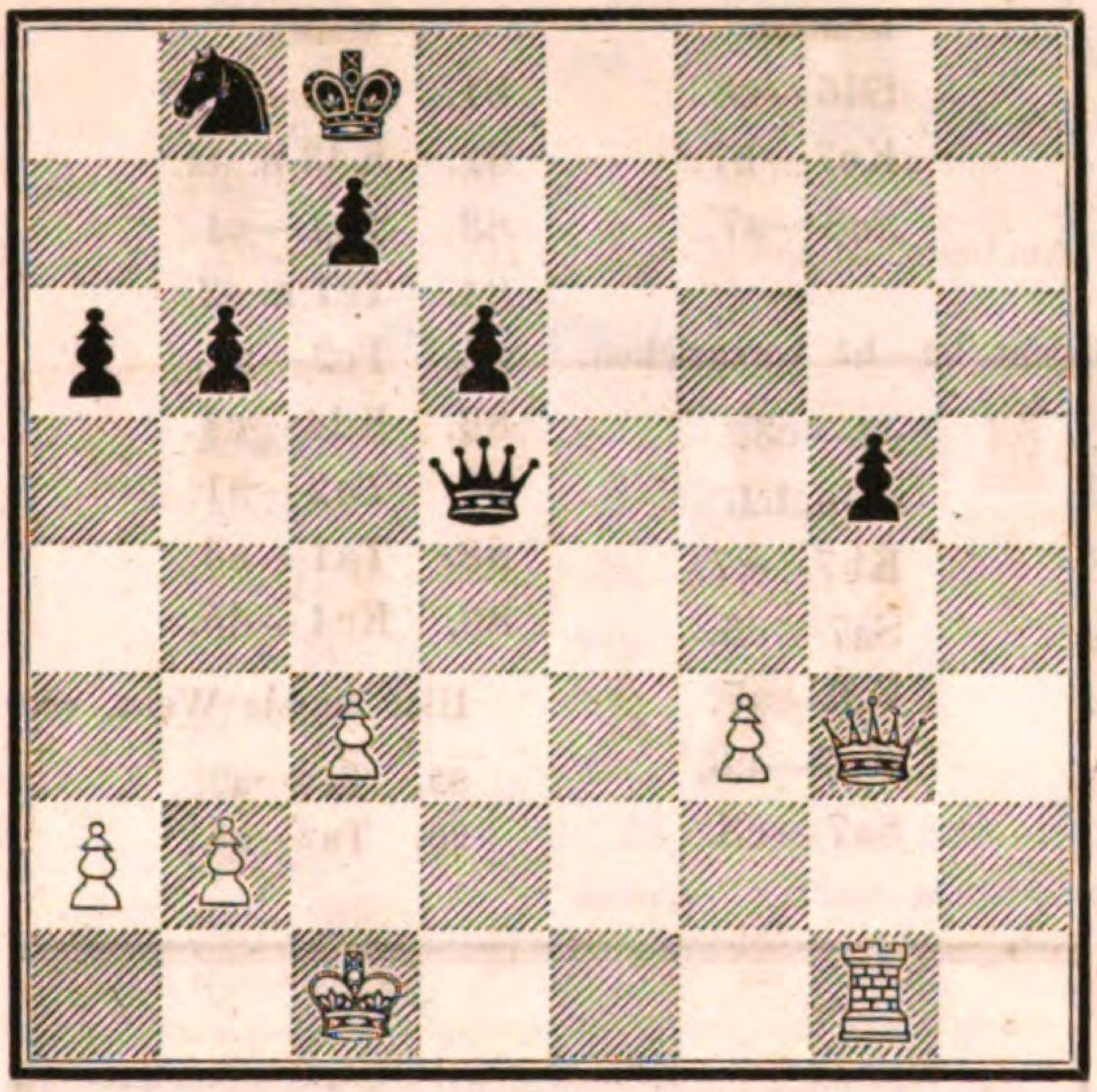
Sc6 — e5 wäre nur scheinbar gut, weil Df2 — a7 folgen würde.

21. La4 n. e8.	De7 n. e8.
22. Df2—g2.	De8—h8.
23. Te1—d1.	f7—f5.

Schwarz sucht seine Bauern auf dem linken Flügel geltend zu machen.

24. Ld2—e1.	Lg7—e5.
25. e4 n. f5.	Dh8—h7.
26. Sa3—c4.	Dh7 n. f5.
27. Sc4 n. e5.	Df5 n. e5.
28. Le1 n. g3.	f4 n. g3.
29. Td1—g1.	De5 n. d5.
30. Dg2 n. g3.	b7—b6.

Schwarz hat jetzt Springer und einen Bauer gegen den Thurm.



	Weiss.	Schwarz.
31.	Dg3—g4 †	Sb8—d7.
32.	Tg1—d1.	Dd5—e5.
33.	Td1—g1.	De5—e3 †
34.	Kc1—b1.	c7—c6.
35.	Tg1—h1.	Kc8—c7.
36.	a2—a3.	b6—b5.
37.	Kb1—a2.	De3—e8.

Es droht Th1—h7.

38.	Dg4—f5.	De8—e2.
39.	Df5 n. g5.	De2 n. f3.
40.	Th1—h6.	Df3—e4.
41.	Dg5—g8.	De4—e2.

Um, im Fall die weisse Dame die Diagonale verlässt, durch ewiges Schach das Spiel unentschieden zu machen.

42.	Th6—h8.	Kc7—b6.
43.	Th8—h7.	Kb6—c7.
44.	Dg8—f7.	Kc7—b6.
45.	Th7—g7.	De2—e4.
46.	Df7—f2 †	Sd7—c5.
47.	Tg7—g1.	De4—c4 †
48.	Ka2—a1.	a6—a5.
49.	Tg1—d1.	Kb6—c7.

	Weiss.	Schwarz.
50.	Df2—f6.	Sc5—b7.
51.	Td1—g1.	c6—c5.
52.	Tg1—g7 †	Kc7—b6.
53.	Df6—f7.	Dc4—e4.
54.	Ka1—a2.	a5—a4.
55.	Tg7—g8.	De4—c6.
56.	Df7—e6.	Dc6—f3.
57.	Tg8—c8.	Df3—h1.
58.	De6—f7.	Kb6—a7.
59.	c3—c4.	Dh1—h3.
60.	Tc8—c7.	Dh3—b3 †
61.	Ka2—b1.	b5 n. c4.
62.	Df7—d5.	Db3—b6.
63.	Dd5—c6.	Db6 n. c6.
64.	Tc7 n. c6.	d6—d5.

Schwarz hat jetzt mehr Aussichten auf Gewinn, als Weiss.

65.	Kb1—c2.	d5—d4.
66.	Kc2—d1.	Ka7—b8.
67.	Tc6—a6.	Kb8—c7.
68.	Ta6 n. a4.	Sb7—d6.
69.	Ta4—a6.	Sd6—e4.
70.	Kd1—c2.	Se4—d6.

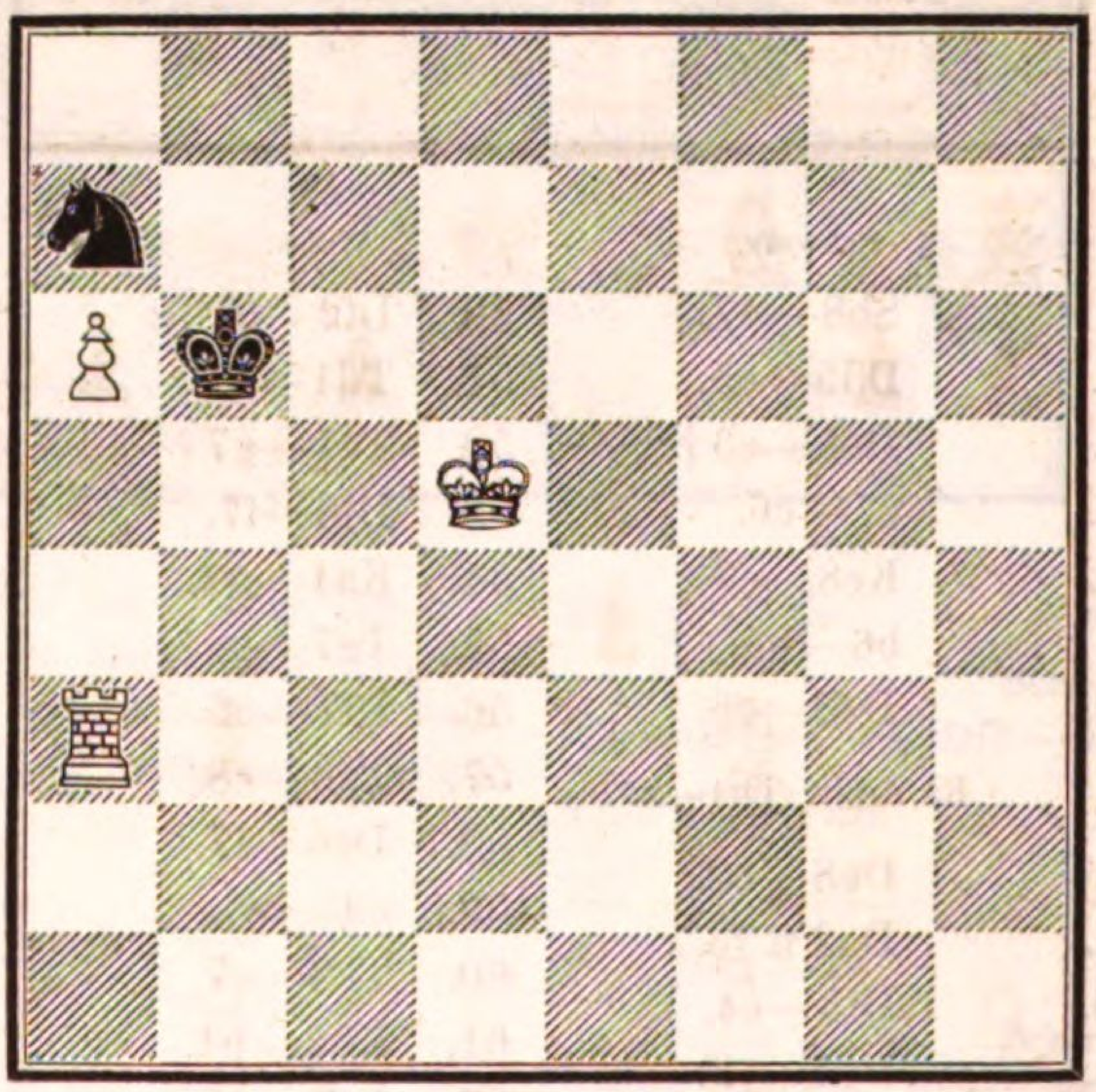
	Weiss.	Schwarz.
71.	a3—a4.	Sd6—c8.
72.	a4—a5.	Kc7—b7.
73.	Ta6—f6.	Sc8—a7.
74.	b2—b3.	

Hier wäre vielleicht b2—b4 vorzuziehen.

	Weiss.	Schwarz.
74.		c4—c3.
75.	b3—b4.	c5 n. b4.
76.	Tf6—b6 †	Kb7—c7.
77.	Tb6 n. b4.	Sa7—c6.
78.	Tb4—b5.	Sc6—a7.
79.	Tb5—b1.	Kc7—c6.
80.	a5—a6.	Sa7—c8.
81.	Kc2—d3.	Kc6—c7.
82.	Kd3 n. d4.	c3—c2.
83.	Tb1—c1.	Kc7—b6.
84.	Tc1 n. c2.	Sc8—a7.
85.	Tc2—a2.	Sa7—c6 †
86.	Kd4—c4.	Sc6—a7.
87.	Ta2—a1.	Sa7—c6.
88.	Ta1—a3.	Sc6—a7.
89.	Kc4—d5.	

Hier musste Weiss, wie folgt, spielen:

	Weiss.	Schwarz.
89.	Ta3—a2.	Sa7—c6.
90.	Ta2—a1.	Sc6—a7.



	Weiss.	Schwarz.
91.	Kc4—d5.	Sa7—b5.
92.	Kd5—e5.	Sb5—a7 oder A. B.
93.	Ke5—d6.	Sa7—c8 †
94.	Kd6—d7.	Sc8—a7.
95.	Kd7—d8.	Sa7—c6 †

(Zieht Schwarz Kb6—c6, so gewinnt Weiss durch Ta1—b1.)

	Weiss.	Schwarz.
96.	Kd8—c8.	Kb6—a7.
97.	Kc8—c7.	Sc6—b8.
98.	Ta1—a4.	Sb8 n. a6 †
99.	Kc7—c6	

und gewinnt.

A.

	Weiss.	Schwarz.
92.		Kb6—a7.
93.	Ke5—e6.	Sb5—c7 †
94.	Ke6—d6.	Sc7 n. a6.
95.	Kd6—c6 und gewinnt.	

B.

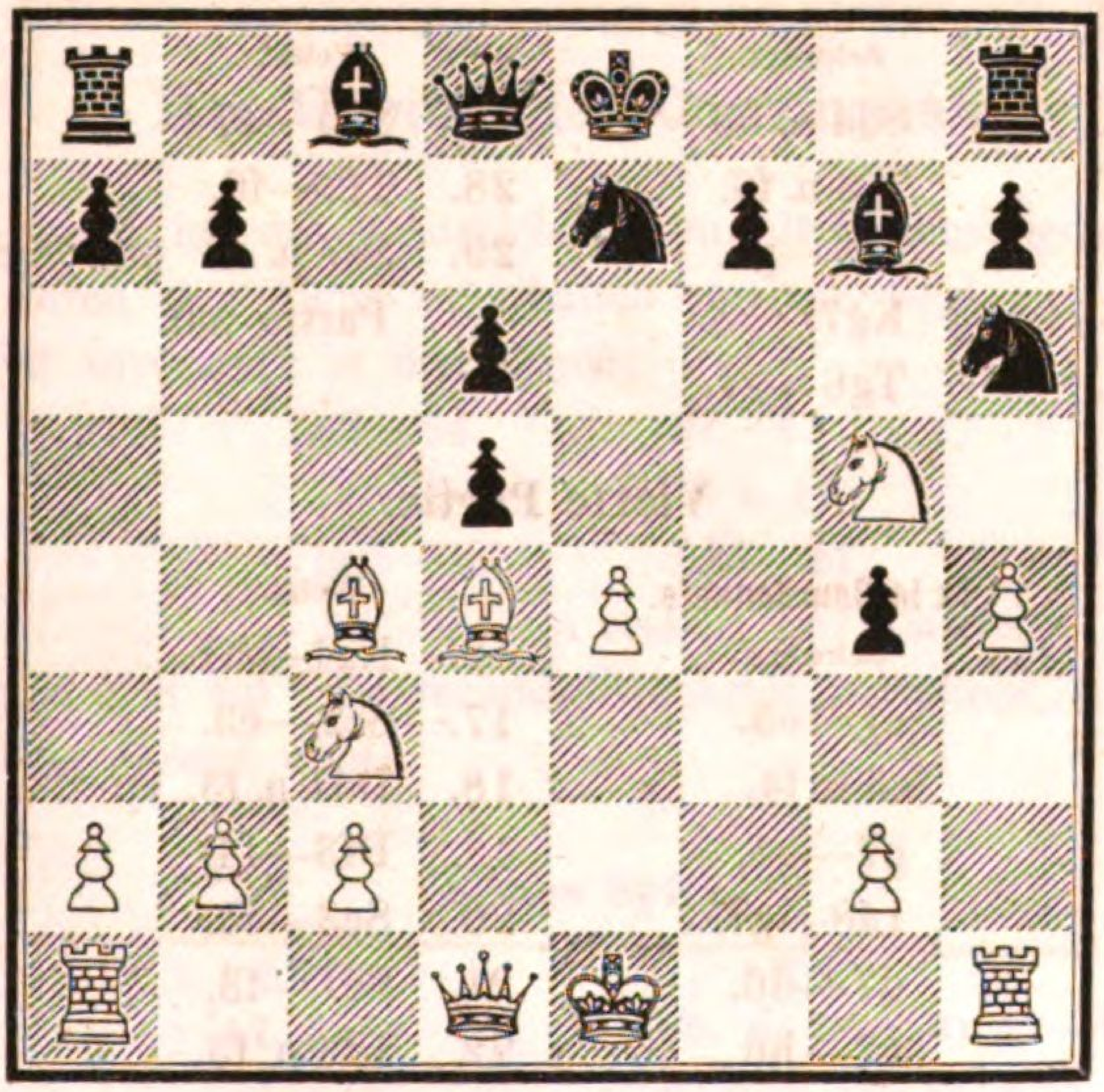
	Weiss.	Schwarz.
92.		Sb5—c7.
93.	a6—a7.	Kb6—b7.
94.	Ke5—f6.	Kb7—a8.
95.	Kf6—e7.	Sc7—b5.
96.	Ke7—d7.	Sb5 n. a7.
97.	Ta1—b1 und gewinnt.	

	Weiss.	Schwarz.
89.		Sa7—b5.
90.	Ta3—b3.	Kb6 n. a6.
91.	Kd5—c5.	Sb5—a7.
92.	Tb3—b8.	Ka6—a5 und das Spiel bleibt unentschieden.

Dritte Partie.

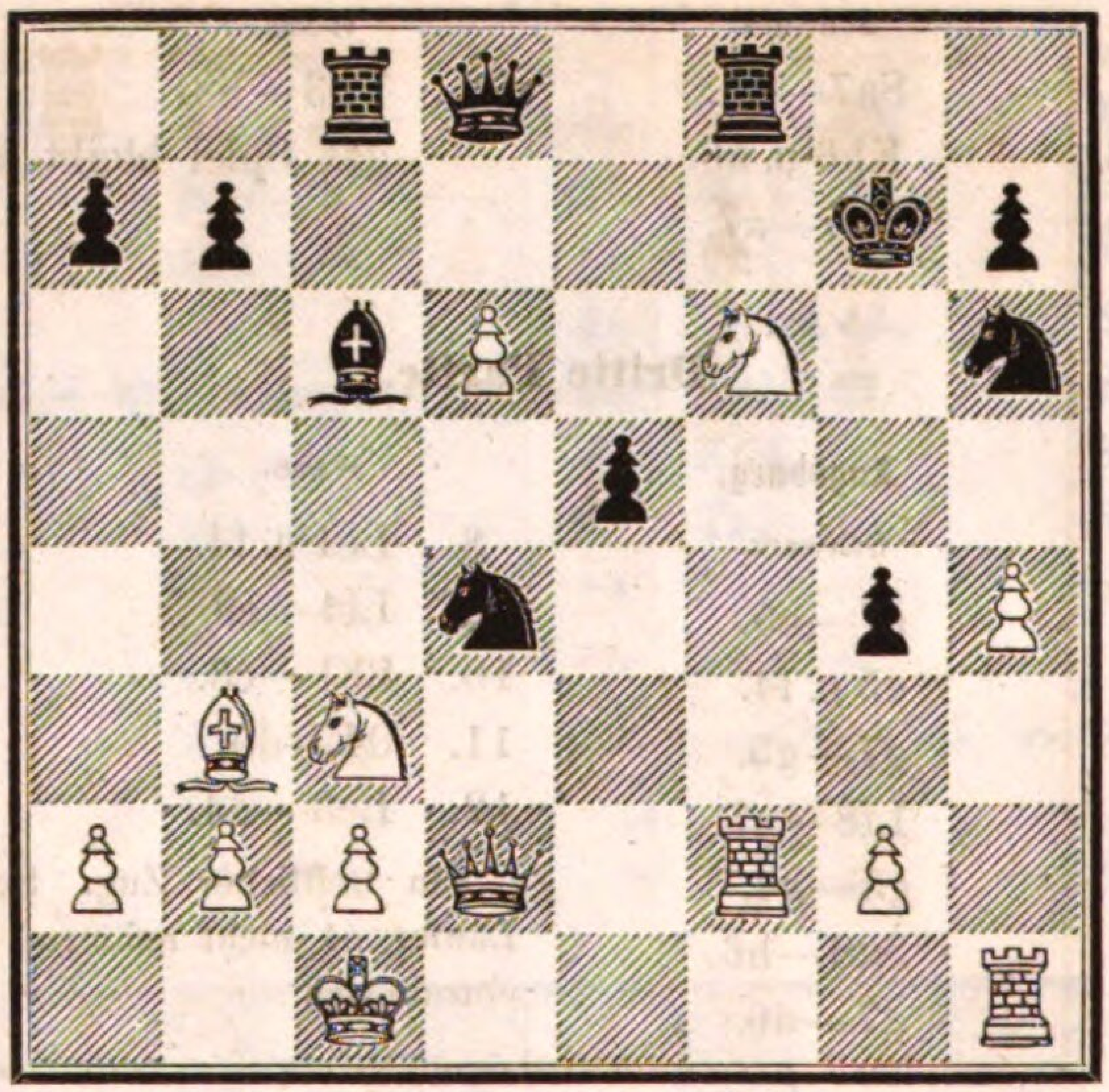
	München. Weiss.	Augsburg. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	Lf8—g7.
5.	h2—h4.	g5—g4.
6.	Sf3—g5.	Sg8—h6.
7.	d2—d4.	d7—d6.
8.	Lc1 n. f4.	Sb8—c6.
9.	Lf4—e3.	Sc6—e7.
10.	Sb1—c3.	c7—c6.
11.	d4—d5.	c6 n. d5.
12.	Le3—d4.	

Ein trefflicher Zug. Schwarz kann den Läufer c4 nicht nehmen, ohne eine Figur einzubüssen.



	Weiss.	Schwarz.
12.		Lg7—e5.
13.	e4 n. d5.	0—0.
14.	Ld4 n. e5.	d6 n. e5.
15.	Dd1—d2.	Se7—f5.
16.	0—0—0.	Kg8—g7.
17.	d5—d6.	Lc8—d7.
18.	Sg5—e4.	Ld7—c6.
19.	Td1—f1.	Ta8—c8.
20.	Lc4—b3.	f7—f6.
21.	Tf1—f2.	Sf5—d4.
22.	Se4 n. f6.	

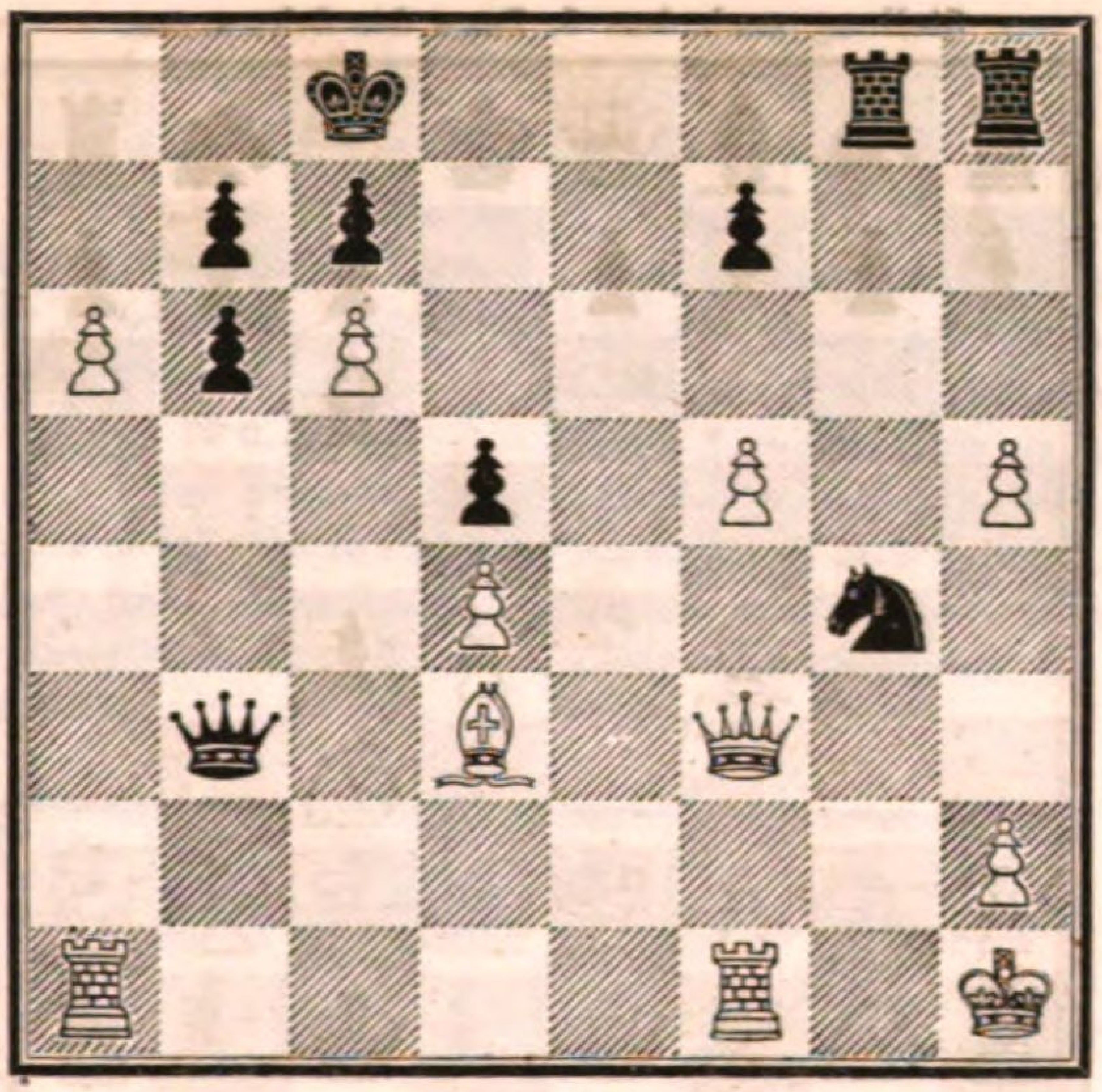
Ein wohl motivirtes Opfer, das die Partie zu Gunsten des Weissen entscheidet.



	Weiss.	Schwarz.
22.		Sd4 n. b3†
23.	a2 n. b3.	Tf8 n. f6.
24.	Dd2—g5†	Tf6—g6.
25.	Dg5 n. e5†	Kg7—g8.
26.	Sc3—d5.	Tg6—g7.
27.	Sd5—e7†	Kg8—h8.
28.	Tf2—f6.	Lc6—e4.
29.	Se7 n. c8 und Schwarz gab die Partie auf.	

Vierte Partie.

	Mac Donnell. Weiss.	de la Bourdonnais. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	Lf8—g7.
5.	d2—d4.	d7—d6.
6.	c2—c3.	h7—h6.
7.	Sb1—a3.	Sb8—c6.
8.	Lc1—d2.	Dd8—e7.
9.	0—0.	Lc8—d7.
10.	b2—b4.	0—0—0.
11.	Lc4—d3.	g5—g4.
12.	Sf3—e1.	f4—f3.
13.	g2 n. f3.	Sg8—f6.
14.	b4—b5.	Sc6—b8.
15.	Sa3—c2.	Td8—g8.
16.	Kg1—h1.	h6—h5.
17.	Sc2—e3.	g4 n. f3.
18.	Dd1 n. f3.	Ld7—g4.
19.	Df3—f4.	Sb8—d7.
20.	Se3—f5.	De7—e6.
21.	Se1—f3.	Lg4 n. f3†
22.	Df4 n. f3.	Sf6—g4.
23.	a2—a4.	Lg7—h6.
24.	Ld2 n. h6.	Sg4 n. h6.
25.	a4—a5.	Sh6 n. f5.
26.	e4 n. f5.	De6—b3.
27.	a5—a6.	d6—d5.
28.	c3—c4.	Sd7—f6.
29.	c4—c5.	Sf6—g4.
30.	b5—b6.	a7 n. b6.
31.	c5—c6 und Weiss gewinnt.	



Das Gambit des Cunningham.

Dieses Gambit ist das geistreichste von allen denjenigen, in denen der Gambitbauer durch eine Figur zu erhalten versucht wird.

Es besteht zuvörderst in den Zügen:

e2—e4.	e7—e5.
f2—f4.	e5 n. f4.
Sg1—f3.	**Lf8—e7.**
Lf1—c4 am besten.	Le7—h4 †.

Weiss kann nun auf zwei verschiedene Arten verfahren, wie in den beiden folgenden Spielen gezeigt wird.

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	**Lf8—e7.**
4.	Lf1—c4.	Le7—h4†
5.	Ke1—f1.	

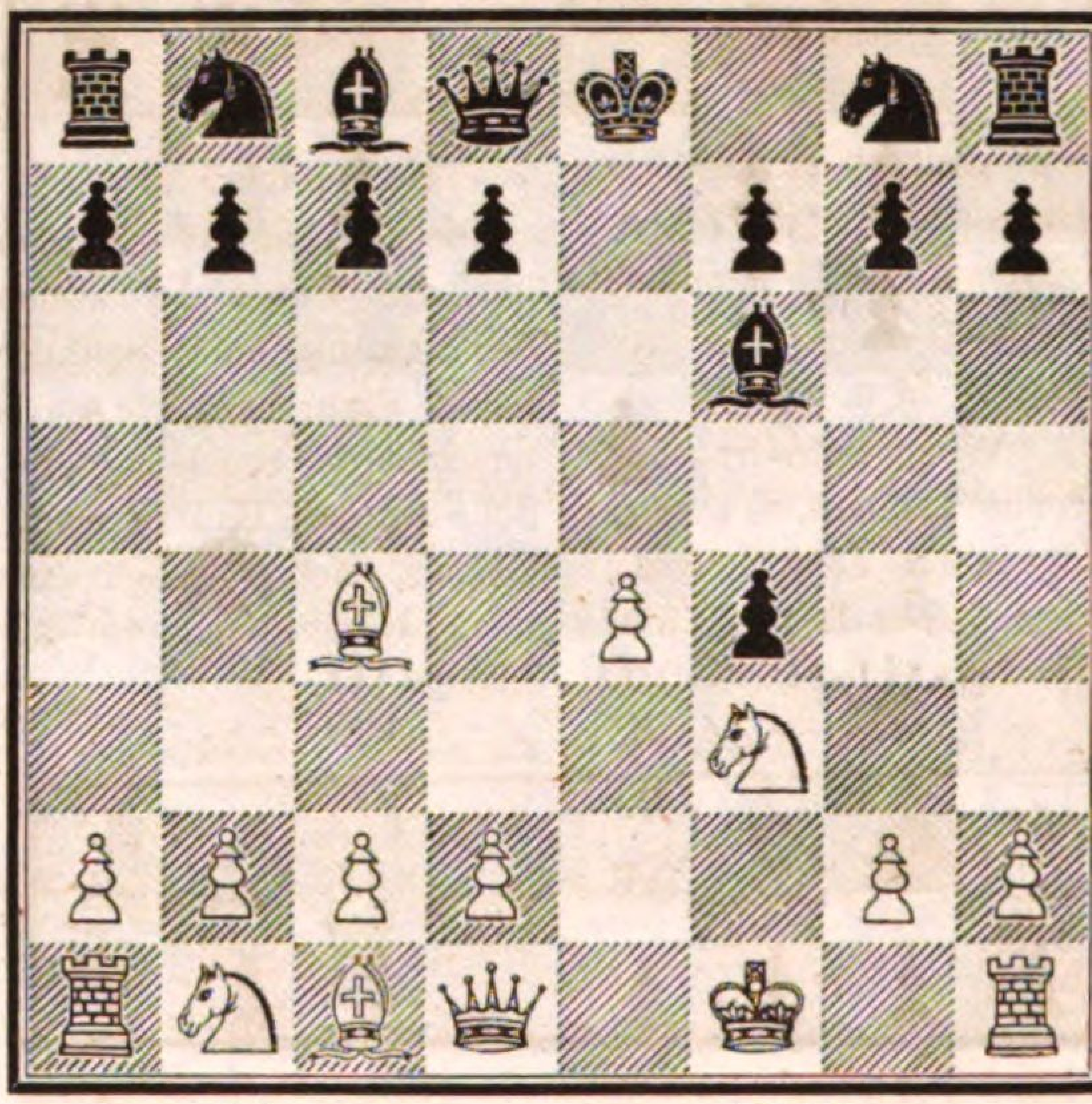
Dies ist die bessere Spielart; zu sehr interessanten Combinationen führt 5) g2—g3. Siehe das nächste Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
5.		Lh4—f6.

Wenn Schwarz 5) Lh4—g5, so folgt 6) d2—d4. Weiss tauscht demnächst den Springer gegen den Läufer, und spielt schliesslich Dd1—f3. Ebenso ist 5) Sg8—h6 dem schwarzen Spiel nicht förderlich:

	Weiss.	Schwarz.
5.		Sg8—h6.
6.	d2—d4.	Sh6—g4.
7.	Dd1—e2.	Sg4—f2.
8.	Sf3 n. h4.	Sf2 n. h1.
9.	Sh4—f3.	Sh1—g3†
10.	h2 n. g3 und Weiss hat einen entschiedenen Vortheil.	

Stellung nach dem 5. Zuge des Schwarzen.



	Weiss.	Schwarz.
6.	e4—e5.	Lf6—e7.
7.	d2—d4.	d7—d5.
8.	Lc4—e2.	g7—g5.
9.	h2—h4.	g5—g4.
10.	Sf3—h2.	h7—h5.

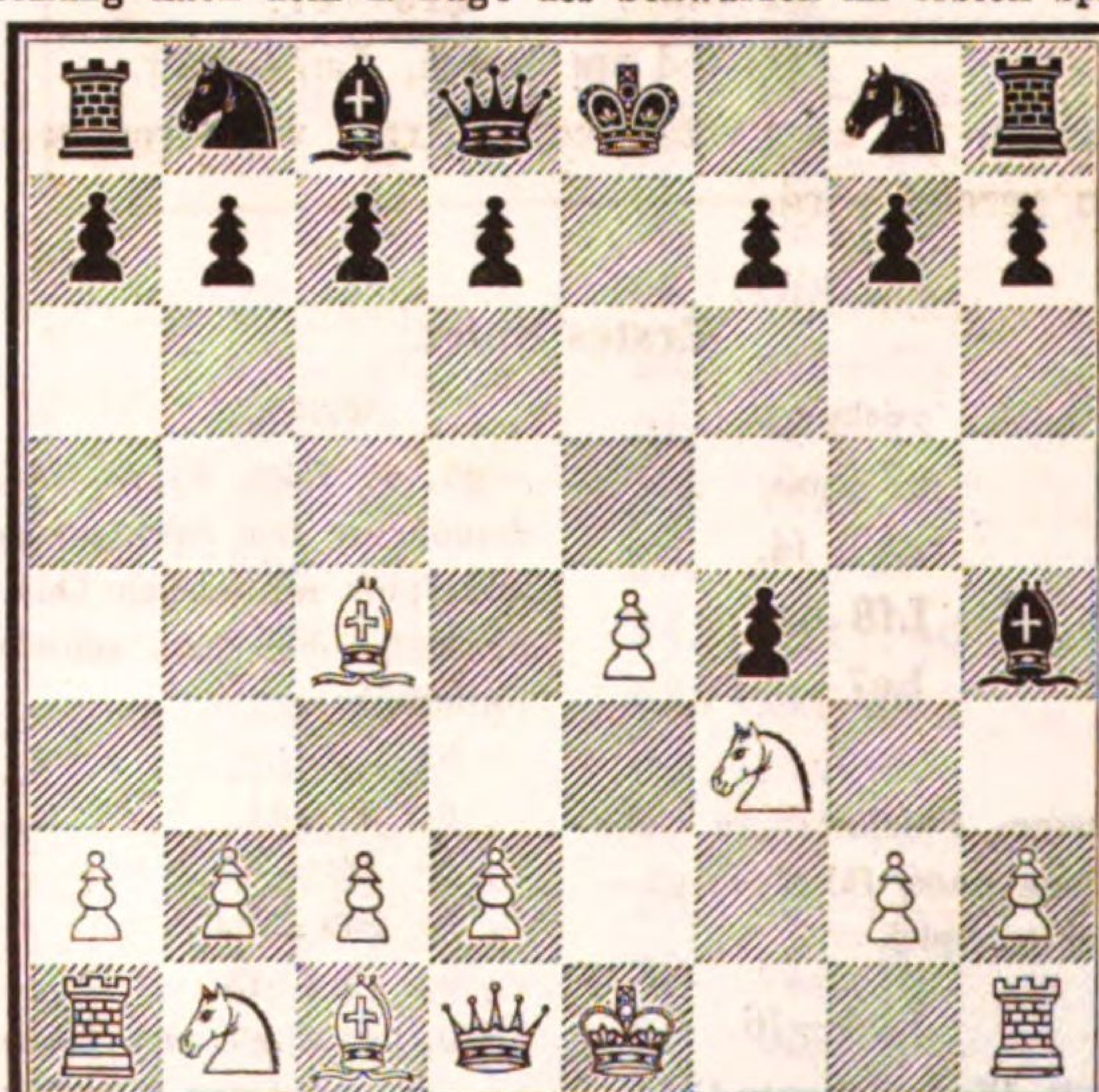
Auch 10) g4—g3 od.
10) f4—f3 würde kein günstiges Resultat für Schwarz haben.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Lc1 n. f4.	Le7 n. h4.
12.	g2—g3.	Lh4—g5.
13.	Sh2 n. g4	

und muss gewinnen.

Zweites Spiel.

Stellung nach dem 4. Zuge des Schwarzen im ersten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
5. **g2—g3.**	

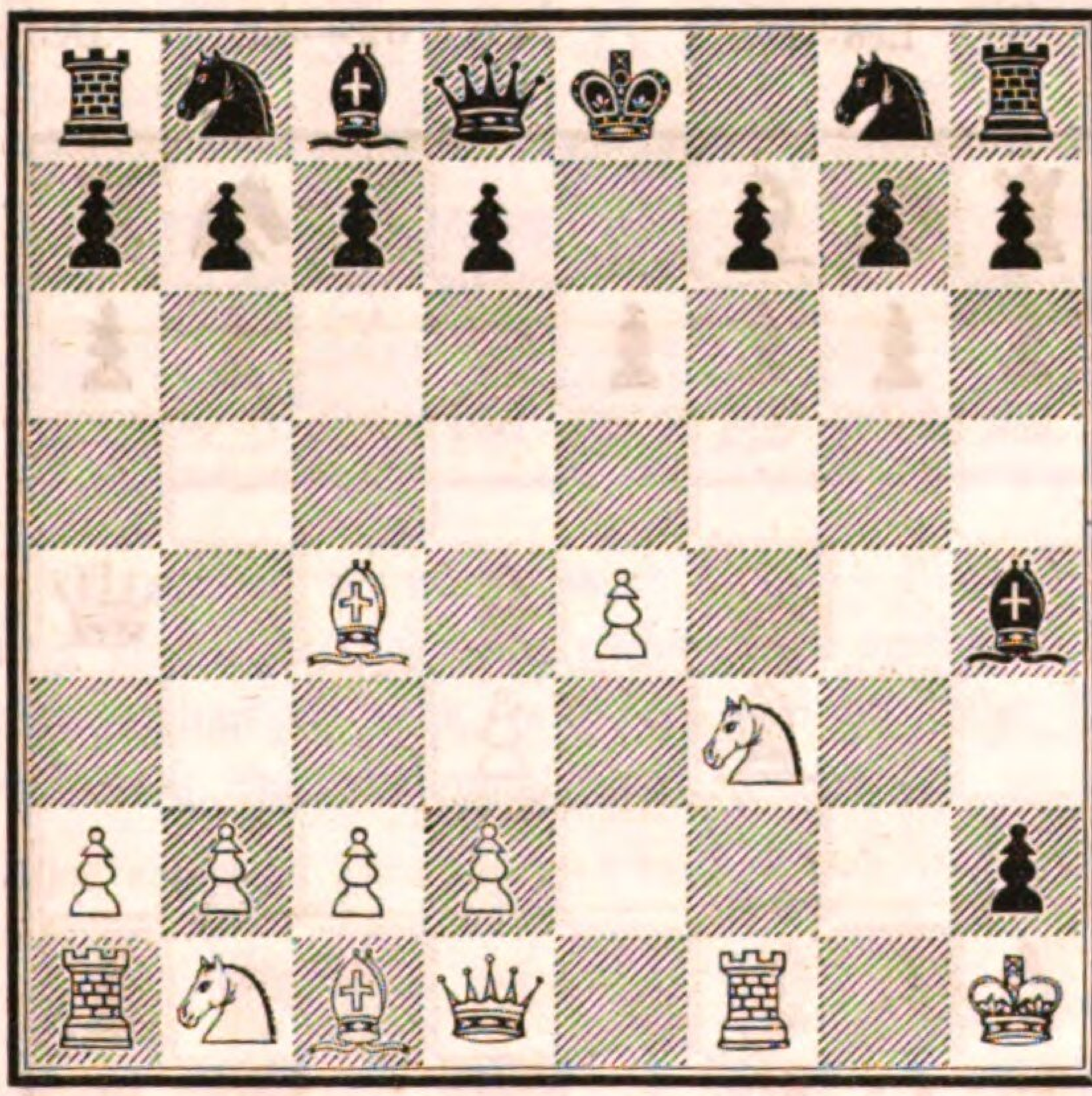
Dieser Zug ist nicht ganz so richtig, wie Ke1—f1, führt jedoch zu einer für die Eigenthümlichkeiten des Gambitspiels besonders charakteristischen Stellung.

5.	f4 n. g3.

Wenn Schwarz statt zu nehmen, den Läufer zurückzieht, so rochirt Weiss und hat ein gutes Spiel. Zieht Schwarz 5) b7—b5, so antwortet Weiss Lc4 n. f7† u. nimmt nachher mit Springer f3 den Läufer h4.

Weiss.	Schwarz.
6. 0—0.	g3 n. h2†.
7. Kg1—h1.	

Die Stellung ist sehr merkwürdig. Weiss hat den Bauer h2 absichtlich nicht genommen, um einen Schutz gegen die feindlichen Figurenangriffe zu haben. Der Unterschied der Spiele besteht jetzt darin, dass Schwarz drei Bauern mehr besitzt, als sein Gegner, dieser jedoch sämmtliche Figuren seines Königsflügels auf das Günstigste entwickelt hat.



7.	Lh4—f6.

Statt 7) Lh4—f6 kann Schwarz auch spielen 7) Lh4—e7 od. d7—d5. Siehe das 3. und 4. Spiel. Auf 7) Sg8—h6, folgt:

7.		Sg8—h6.
8.	d2—d4.	d7—d5.
9.	Lc1 n. h6.	d5 n. c4.
10.	Sf3—e5.	g7 n. h6.
11.	Se5 n. f7.	Dd8—e7.
12.	Sf7 n. h8.	De7 n. e4†
13.	Kh1 n. h2.	Lc8—g4.
14.	Sb1—c3.	De4—e6.
15.	Dd1—d2.	Lh4—g5.
16.	Dd2—f2 und Weiss hat das bessere Spiel.	

8. Sf3—e5.	

Weiss kann hier auch spielen:

8.	e4—e5.	d7—d5.

Schwarz giebt den Läufer auf, um bei gesicherter Stellung drei Bauern dafür zu erhalten.

9.	e5 n. f6.	Sg8 n. f6.
10.	Lc4—b3.	Lc8—e6.
11.	d2—d4.	Sf6—e4.
12.	Lc1—f4.	f7—f5.
13.	Sb1—d2.	Dd8—e7.
14.	c2—c4.	c7—c6.
15.	c4 n. d5.	c6 n. d5.
16.	Ta1—c1.	Sb8—c6.
17.	Sd2 n. e4.	f5 n. e4.

Weiss.	Schwarz.
18. Sf3 n. h2.	

Vielleicht wäre hier Sf3—e5 vorzuziehen.

18.	0—0.

19. Dd1—d2 und es ist schwer zu unterscheiden, welches Spiel das bessere ist.

8.	Lf6 n. e5.

Hier kann auch als ein sehr sicherer Zug empfohlen werden:

8.	d7—d5.
9. Lc4 n. d5.	

Schlecht wäre e4 n. d5.

9.	Lc8—e6.

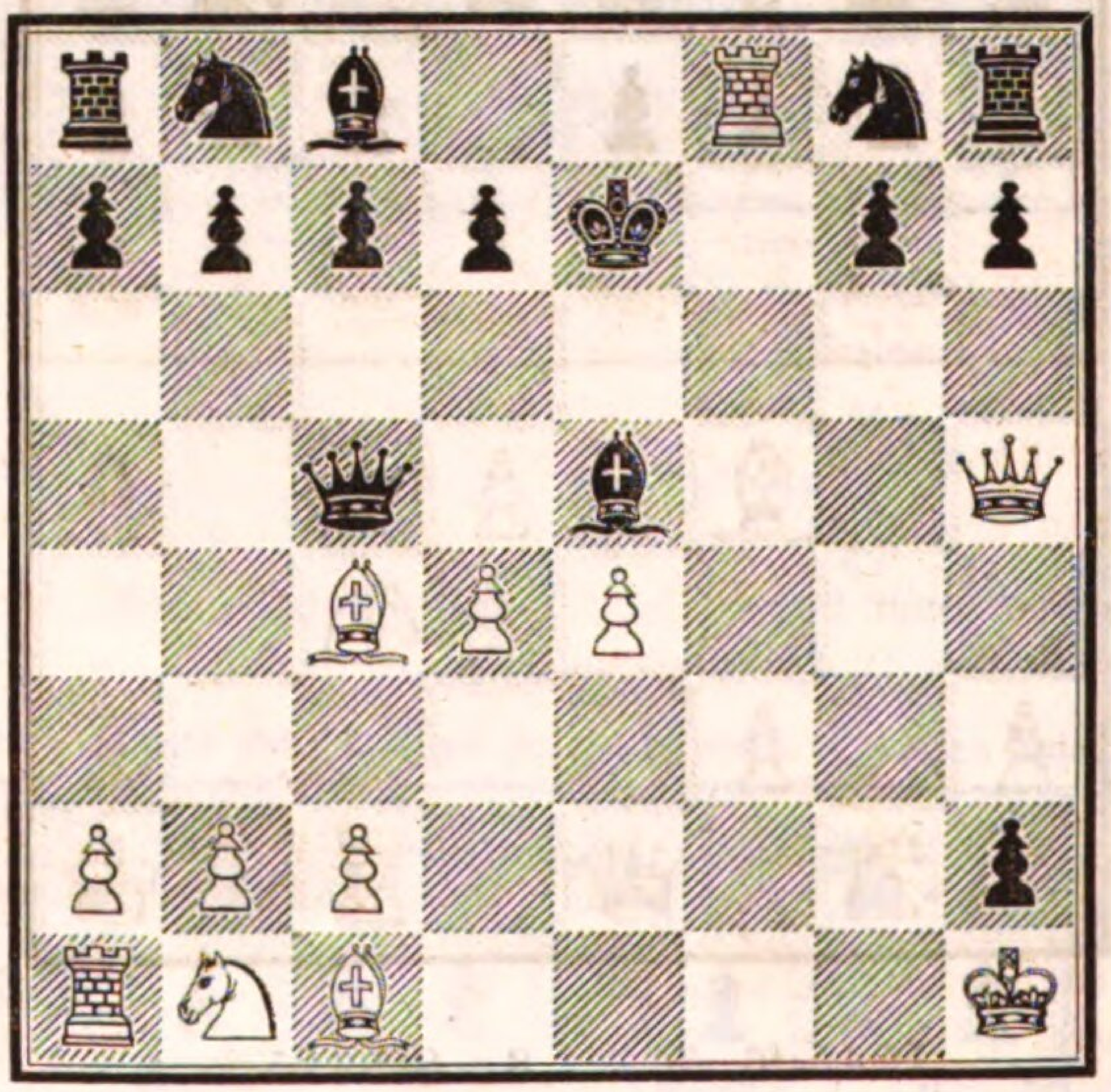
Weiss.	Schwarz.
10. Ld5 n. e6.	

Nicht gut wäre Ld5 n. b7, wegen Lf6 n. e5 und der vortheilhaften Stellung, welche die beiden schwarzen Läufer einnehmen würden.

10.	f7 n. e6.
11. Dd1—h5†	g7—g6.

12. Dh5—f3 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

9. Dd1—h5.	Dd8—e7.
10. Tf1 n. f7.	De7—c5.
11. Tf7—f8†	Ke8—e7.
12. d2—d4.	Dc5 n. d4 am besten.



Weiss.	Schwarz.

Schlecht wäre Dc5 n. c4, denn es würde folgen:

12.	Dc5 n. c4.
13. Dh5—e8†	Ke7—d6.

14. De8 n. e5† und gewinnt.

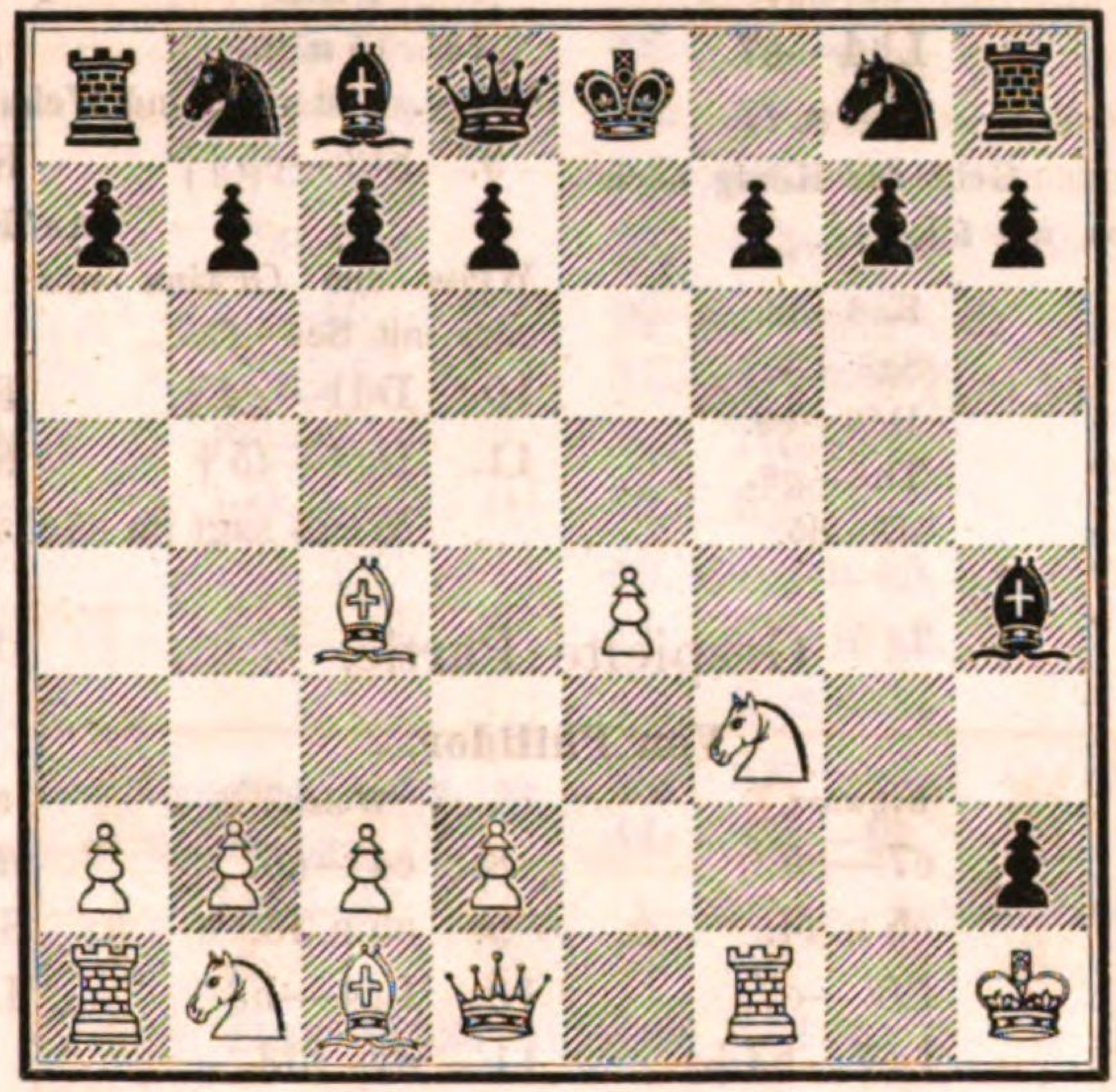
13. Lc1—g5†	Ke7—d6 am besten.
14. Sb1—d2.	Sg8—f6.

Weiss.	Schwarz.
15. Dh5—f7.	Sf6 n. e4.
16. Lg5—e3.	Se4—g3†
17. Kh1—g2.	Dd4 n. e3.
18. Df7—d5†	Kd6—e7.
19. Dd5—f7†	Ke7—d6.

20. Df7—d5† und macht das Spiel mit ewigem Schach unentschieden.

Drittes Spiel.

Stellung nach dem 7. Zuge des Weissen im zweiten Spiel.



In dieser Stellung kann Schwarz ausser 7) Lh4—f6 oder Sg8—h6, deren bereits Erwähnung geschehen, noch zwei andere Züge machen, nämlich: d7—d5, einen Zug, der mindestens so stark, wie Lh4—f6 ist, oder Lh4—e7, womit Schwarz ein schlechtes Spiel bekommt.

Weiss.	Schwarz.
7.	**d7—d5.**
8. Lc4 n. d5.	

Auf 8) e4 n. d5 bekommt Schwarz mit Lh4—f6 ein sicheres Spiel.

8.	Sg8—f6.
9. Ld5 n. f7 †	

Wenn Weiss spielen würde 9) Sf3 n. h4, so antwortet Schwarz mit 9) Sf6 n. d5 und hat das bessere Spiel. Zieht er jedoch 9) Ld5—b3, so ist das Resultat folgendes:

Weiss.	Schwarz.
9. Ld5—b3.	Sf6 n. e4.
10. Dd1—e2.	Dd8—e7.
11. Lb3 n. f7†	Ke8—f8.
12. De2 n. h2.	Se4—g3 †
13. Kh1—g2.	Sg3 n. f1.
14. Dh2 n. h4.	De7 n. h4.
15. Sf3 n. h4.	Kf8 n. f7 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

9.	Ke8 n. f7.
10. Sf3 n. h4.	Th8—f8.
11. d2—d4.	

Auf 11) e4—e5, folgt Dd8—d5† und deckt dann der Springer das Schach auf f3, so folgt Sf6—h5 mit Vortheil.

11.	Kf7—g8.
12. Lc1—g5.	Sf6 n. e4.
13. Lg5 n. d8.	Tf8 n. f1 †
14. Dd1 n. f1.	Se4—g3 †
15. Kh1 n. h2.	Sg3 n. f1 † und

Schwarz hat das bessere Spiel.

Viertes Spiel.

Siehe das letzte Diagramm.

	Weiss.	Schwarz.
7.		**Lh4—e7.**
8.	Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7.

Geht der König nach f8, so spielt Weiss, wie folgt:

	Weiss.	Schwarz.
8.		Ke8—f8.
9.	Sf3—e5.	Sg8—f6.
10.	Lf7—b3.	Dd8—e8.
11.	Se5—f7.	Th8—g8.
12.	e4—e5.	d7—d5.
13.	e5 n. f6.	g7 n. f6.
14.	Lb3 n. d5 und Weiss muss gewinnen.	

	Weiss.	Schwarz.
9.	Sf3—e5††	Kf7—e6.

Auf Kf7—e8 erzwingt Weiss den Gewinn mit 10) Dd1—h5† oder mit Se5—f7.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Dd1—g4†	Ke6 n. e5.
11.	Dg4—f5†	Ke5—d6 und

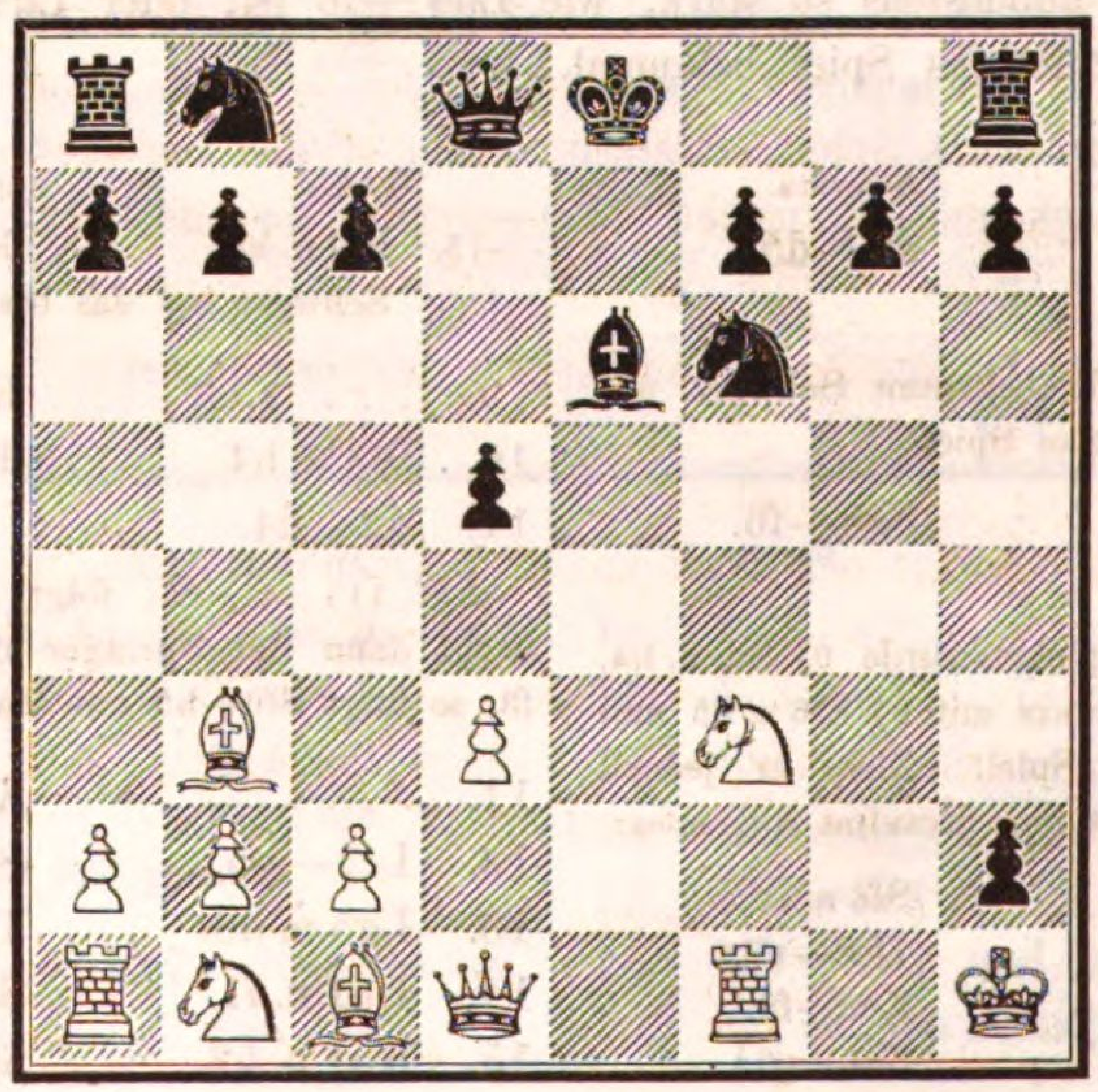
Weiss sagt im nächsten Zuge matt.

Gespielte Partie.

Von Philidor.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	Lf8—e7.
4.	Lf1—c4.	Le7—h4†
5.	g2—g3.	f4 n. g3.
6.	0—0.	g3 n. h2†
7.	Kg1—h1.	Lh4—f6.
8.	e4—e5.	d7—d5.
9.	e5 n. f6.	Sg8 n. f6.
10.	Lc4—b3.	Lc8—e6.
11.	d2—d3.	

Jetzt ist der heftige Angriff des Weissen gebrochen und das schwarze Spiel mit drei Bauern gegen eine Figur bei guter Stellung hat das Uebergewicht.



	Weiss.	Schwarz.
11.		h7—h6.
12.	Lc1—f4.	c7—c5.
13.	Lf4 n. h2.	Sb8—c6.
14.	Sb1—d2.	Sf6—g4.
15.	Dd1—e2.	Sg4 n. h2.
16.	De2 n. h2.	Dd8—b8.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Dh2 n. b8 †	Ta8 n. b8.
18.	Ta1—e1.	Ke8—d7.
19.	Sf3—e5 †	Sc6 n. e5.
20.	Te1 n. e5.	Kd7—d6.
21.	Tf1—e1.	b7—b5.
22.	c2—c3.	Tb8—e8.
23.	a2—a4.	a7—a6.
24.	Sd2—f3.	g7—g5.
25.	Kh1—g2.	f7—f6.
26.	Te5—e2.	h6—h5.
27.	a4 n. b5.	a6 n. b5.
28.	Te1—a1.	Te8—a8.
29.	Ta1—e1.	

Wenn Weiss nicht tauschen wollte, so war der Zug Te1—a1 überflüssig.

	Weiss.	Schwarz.
29.		Le6—d7.
30.	d3—d4.	c5—c4.
31.	Lb3—c2.	h5—h4.
32.	Te1—h1.	Th8—h5.
33.	b2—b3.	Ta8—h8.
34.	b3—b4.	g5—g4.
35.	Sf3—d2.	Th5—g5.
36.	Th1—f1.	g4—g3.
37.	Tf1 n. f6 †	Kd6—c7.
38.	Tf6—g6.	h4—h3 †
39.	Kg2—g1.	g3—g2.
40.	Tg6 n. g5.	h3—h2 †
41.	Kg1 n. g2.	h2—h1 D †
42.	Kg2—f2.	Th8—f8 †
43.	Kf2—e3.	Dh1—h3 †
44.	Sd2—f3.	Dh3 n. f3 †

und gewinnt.

Das Gambit des Salvio.

e2—e4. e7—e5.
f2—f4. e5 n. f4.
Sg1—f3. g7—g5.
Lf1—c4. g5—g4. Mit diesem Zuge weicht Schwarz von der Vertheidigung des Philidor ab. Weiss kann nun auf zwei verschiedene Arten das Spiel fortsetzen, indem er den Springer einstehen lässt und einen Entwickelungszug macht [5) 0—0 oder d2—d4 oder Sb1—c3] oder

Sf3—e5

zieht. Die Folgen dieses Zuges untersuchen wir demnächst.

. Dd8—h4 †
Ke1—f1.

Jetzt kann Schwarz das Spiel auf drei Arten fortsetzen, und zwar mit:

. **Sg8—f6.** Dies ist das Spiel des Salvio, mit dem wir uns jetzt beschäftigen, oder mit: Sg8—h6 (siehe das folgende Spiel), oder endlich mit f4—f3, einem Spiel, das unter dem Namen „Gambit des Cochrane" behandelt wird.

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Dd8—h4 †
6.	Ke1—f1.	**Sg8—f6.**

Es muss nachträglich bemerkt werden, dass Schwarz schlecht spie-

Weiss.	Schwarz.

len würde, wenn er im 5. Zuge, anstatt Schach zu geben, mit dem Springer g8 nach h6 zöge, um den Bauer f7 zu decken, denn Weiss würde dann rochiren, und mit Vortheil den Gambit-Bauer zurückgewinnen.

7. Dd1—e1.

Am besten. Spielt Weiss 7) Se5 n. f7, so antwortet Schwarz d7—d5 und gewinnt hierdurch zwei Figuren gegen den Thurm h8.

7.	Se5 n. f7.	d7—d5.
8.	Sf7 n. h8.	d5 n. c4.
9.	Dd1—e2.	Lc8—e6.
10.	d2—d3.	Sf6—h5.
11.	De2—f2.	Dh4 n. f2.
12.	Kf1 n. f2.	Lf8—g7 und der Springer wird im nächsten Zuge gewonnen.

Weiss.	Schwarz.

Unvortheilhaft ist auch:

7.	Lc4 n. f7 †	Ke8—e7. Am besten.
8.	Lf7—b3.	d7—d6.

Auf 8) Sf6 n. e4, folgt Dd1—e1. Auf 8) Sf6—h5, 9) Dd1 n. g4.

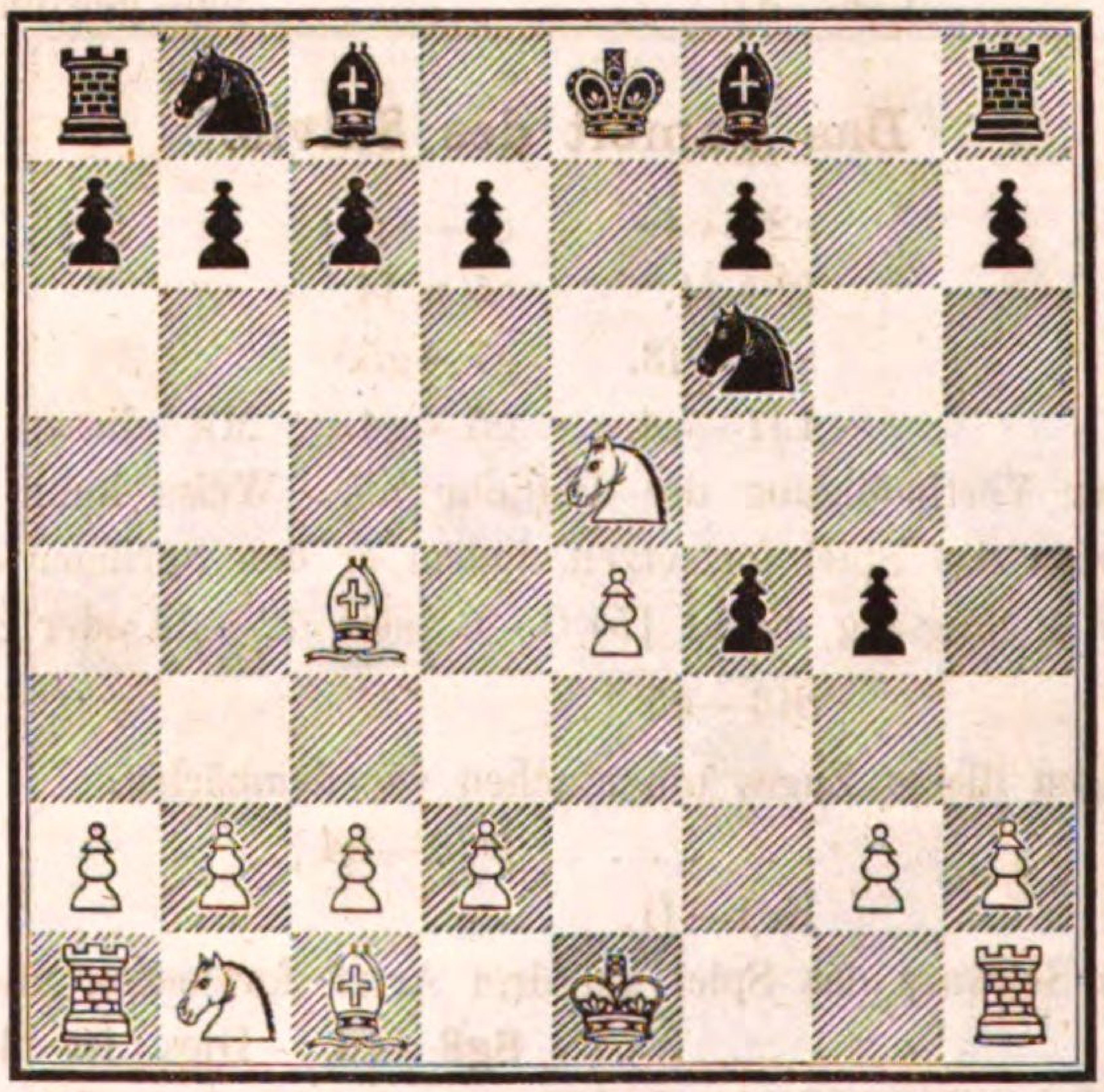
9.	Se5—d3.	Sf6—h5.
10.	Dd1—e1.	g4—g3.

Springer h5—g3 † wäre falsch, weil Weiss mit 11) Kf1—g1 diesen Springer, der nicht mehr abziehen kann, gewinnt.

11.	Kf1—g1.	Lf8—g7.
12.	c2—c3.	Dh4—g5 und Schwarz steht besser.

7. Dh4 n. e1 † am besten.

8. Kf1 n. e1.



8. Sf6 n. e4.

Es kann auch gespielt werden:

8.		d7—d6.
9.	Se5 n. f7.	d6—d5.
10.	Lc4 n. d5.	Sf6 n. d5.
11.	Sf7 n. h8.	Sd5—f6.
12.	d2—d3.	Lf8—g7.
13.	c2—c3.	

Wenn 13) Lc1 n. f4, so folgt Sf6 n. e4 und der Springer kann nicht wieder genommen werden, wegen Lg7 n. b2.

13.		Lg7 n. h8.
14.	Lc1 n. f4.	c7—c6.
15.	Sb1—d2 und Weiss muss das Spiel gewinnen.	

9. Lc4 n. f7 †

Auf Se5 n. f7, folgt am besten Se4—d6.

9. Ke8—e7.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Lf7—h5. Am besten.	

Stärker als Lf7—b3.

	Weiss.	Schwarz.
10.		g4—g3.
11.	h2—h3.	d7—d6.
12.	Se5—d3.	Lf8—h6.
13.	Sb1—c3.	Se4 n. c3.

Auf 13) Se4—f6, folgt 14) Lh5—f3 und auf c7—c6 gewinnt Sc3—e2 den Bauer f4 mit Vortheil zurück.

	Weiss.	Schwarz.
14.	d2 n. c3.	Th8—f8.
15.	Th1—f1.	Lc8—f5.
16.	Sd3 n. f4.	Lh6 n. f4.
17.	Lc1 n. f4.	Tf8—g8.
18.	Lf4 n. d6†	c7 n. d6.
19.	Tf1 n. f5.	Tg8—g7.

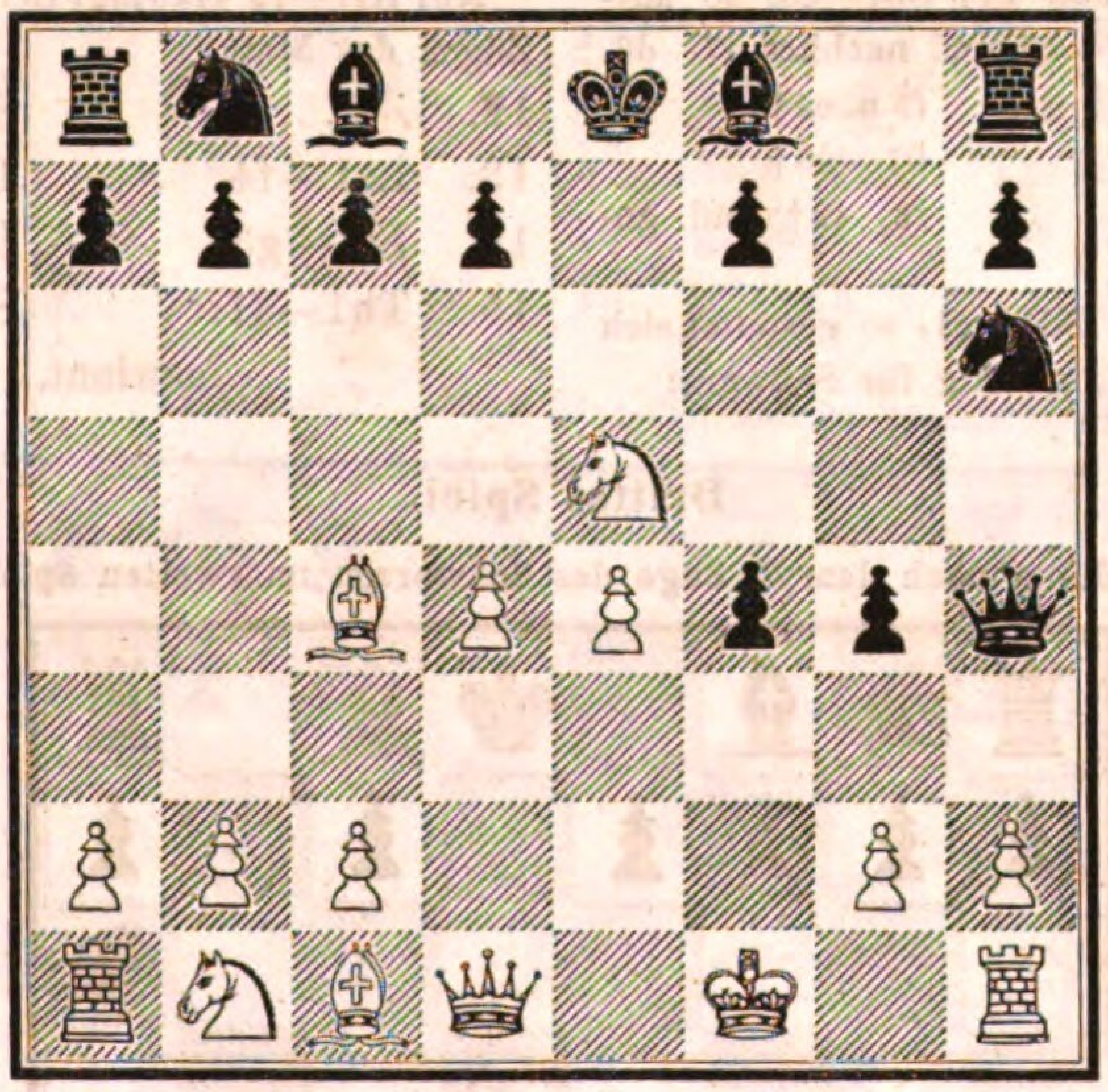
Weiss hat einen Bauer mehr und eine bessere Stellung.

Zweites Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Dd8—h4†
6.	Ke1—f1.	**Sg8—h6.**

Dieser Zug ist sicherer, als 6) Sg8—f6.

	Weiss.	Schwarz.
7.	d2—d4.	



	Weiss.	Schwarz.
7.		f4—f3.

Dies ist der beste Zug, zieht er statt dessen d7—d6, so bekommt Weiss das bessere Spiel:

	Weiss.	Schwarz.
7.		d7—d6.
8.	Se5—d3.	f4—f3.
9.	g2—g3.	Dh4—e7.

Am besten, siehe a.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Sb1—c3.	c7—c6.
11.	h2—h3.	f7—f5.
12.	Lc1 n. h6.	Lf8 n. h6.
13.	e4 n. f5.	Lc8 n. f5.
14.	h3 n. g4.	Lf5 n. d3†
15.	Dd1 n. d3 und gewinnt.	

a.

	Weiss.	Schwarz.
9.		Dh4—h3†
10.	Kf1—e1.	Dh3—h5.

Auf 10) Dh3—g2, folgt Sd3—f2 und im nächsten Zuge gewinnt Lc4—f1 die Dame.

Weiss.	Schwarz.
11. Sd3—f4.	Dd5—a5†
12. Lc1—d2.	Da5—b6.
13. Sf4—d5.	Db6 n. d4.
14. Lc4—d3.	Dd4—c5.

Es drohte Ld2—c3.

15. b2—b4 und gewinnt.

8. g2 n. f3.

Weiss kann auch spielen:

8. Lc1—f4 oder Lc1 n. h6 (Spiel III.)

Wenn Weiss 8) g2—g3 spielt, bekommt Schwarz ein gutes Spiel:

8. g2—g3.	Dh4—h3†
9. Kf1—f2.	Dh3—g2†
10. Kf2—e3.	f7—f5.
11. Ke3—d3.	

Spielt Weiss 11) e4 n. f5, so erwidert Schwarz d7—d6 und nimmt nachher den Bauer f5 mit dem Springer h6† und gewinnt. Spielt Weiss 11) Sb1—c3, so antwortet Schwarz c7—c6 und nachher d7—d6.

11.	f5 n. e4†
12. Kd3 n. e4.	d7—d5†
13. Lc4 n. d5.	f3—f2† und gewinnt.

Spielt Weiss 8) Dd1—e1, so gestaltet sich das Spiel ebenfalls günstig für Schwarz:

Weiss.	Schwarz.
8. Dd1—e1.	Dh4 n. e1†
9. Kf1 n. e1.	f3 n. g2.
10. Th1—g1.	d7—d6.
11. Se5—d3.	Sh6—g8.
12. Tg1 n. g2.	h7—h5 und Schwarz hat einen Bauer mehr.

8.	d7—d6.
9. Se5—d3.	

Wenn Weiss 9) Lc1 n. h6 spielt, so antwortet Schwarz d6 n. e5 mit Vortheil:

9. Lc1 n. h6.	d6 n. e5.
10. Lh6 n. f8.	g4 n. f3.
11. h2—h3.	Lc8 n. h3† u. gewinnt.

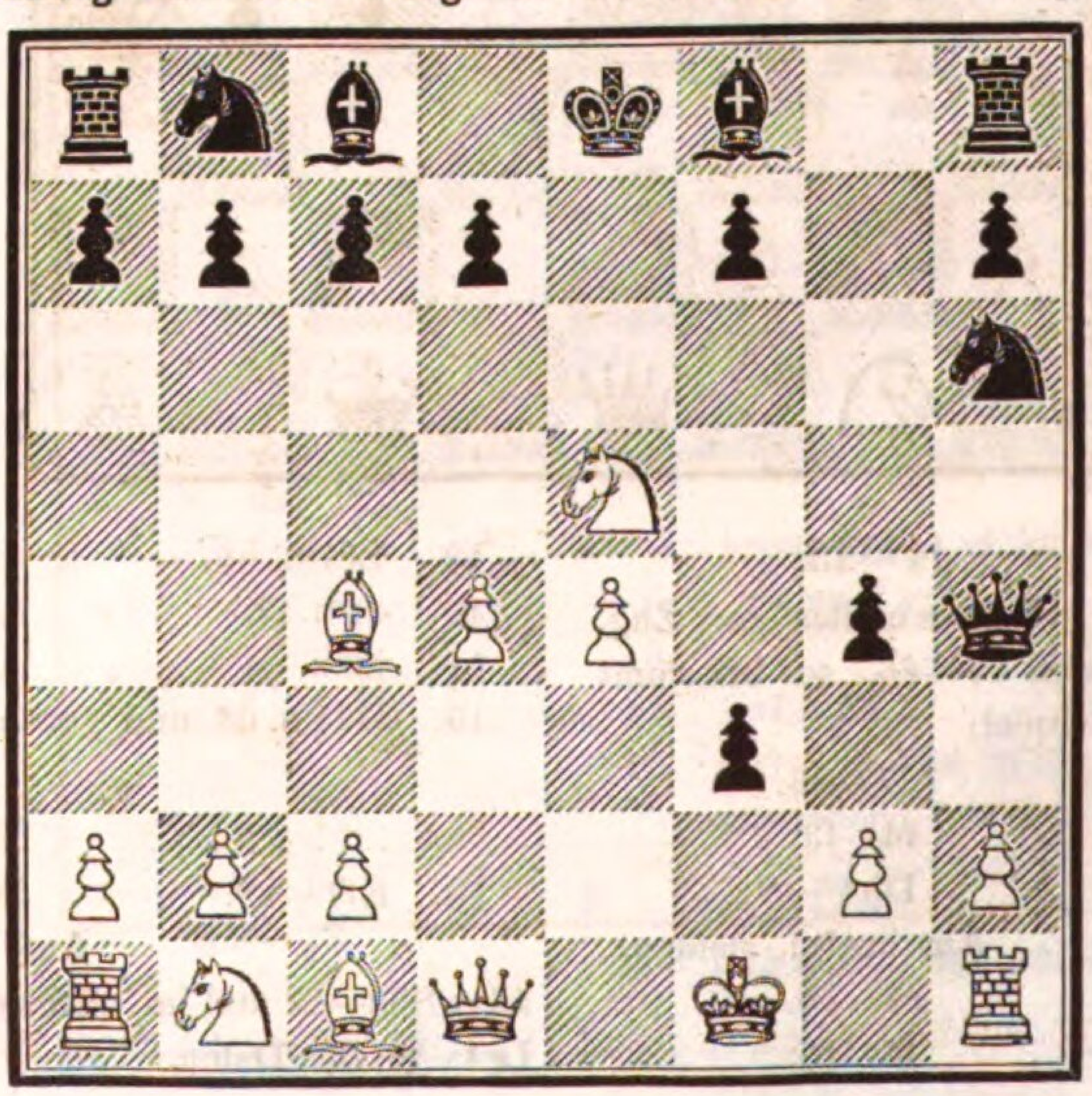
9.	g4 n. f3.
10. Sd3—f2.	Lc8—h3†
11. Sf2 n. h3.	Dh4 n. h3†
12. Kf1—e1.	

Auf Kf1—f2 erzwingt Schwarz in wenigen Zügen das Matt.

12.	Sh6—g4.
13. Lc1—f4.	Lf8—e7.
14. Lf4—g3.	Dh3—g2.
15. Th1—f1.	Sg4 n. h2 und gewinnt.

Drittes Spiel.

Stellung nach dem 7. Zuge des Schwarzen im zweiten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
8. Lc1—f4.	

Geschieht Lc1 n. h6, so spielt Schwarz auf folgende Art:

8. Lc1 n. h6.	f3 n. g2 †
9. Kf1 n. g2.	Lf8 n. h6.
10. Dd1 n. g4.	Dh4 n. g4.
11. Se5 n. g4.	Th8—g8.
12. Kg2—f3.	Lh6—g7 und die

Spiele sind gleich.

Weiss.	Schwarz.
8.	f3 n. g2 †
9. Kf1 n. g2.	d7—d6.
10. Lf4 n. h6.	Lf8 n. h6.
11. Se5—d3.	Dh4—h3 †
12. Kg2—f2.	Dh3—e3 †
13. Kf2—f1.	g4—g3 und

Schwarz hat ein vorzügliches Spiel.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

Von Lewis.

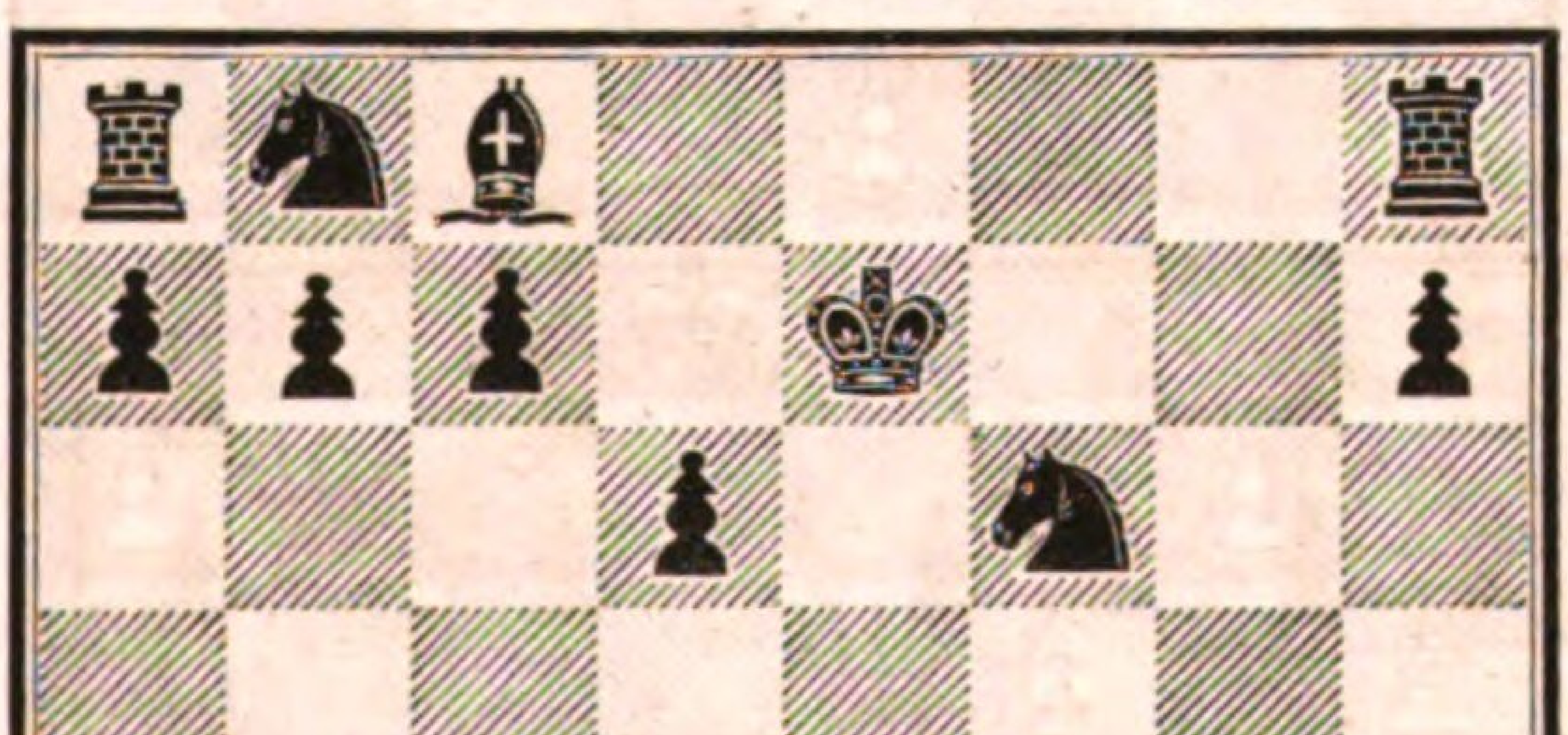
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.
4. Lf1—c4.	g5—g4.
5. Sf3—e5.	Dd8—h4 †
6. Ke1—f1.	Sg8—f6.
7. Lc4 n. f7 †	

Besser ist Dd1—e1.

7.	Ke8—e7.

Weiss.	Schwarz.
8. Lf7—c4.	d7—d6.
9. Se5—d3.	f4—f3.
10. g2—g3.	Dh4—h3 †
11. Kf1—f2.	Dh3—g2 †
12. Kf2—e3.	Lf8—h6 †
13. Sd3—f4.	Lh6 n. f4 †
14. g3 n. f4.	f3—f2.
15. d2—d3.	g4—g3.

Der entscheidende Zug, der den Läufer c8 in's Spiel bringt.



16. h2 n. g3.	Lc8—g4.
17. Dd1—f1.	Dg2 n. g3 †
18. Ke3—d4.	Sb8—c6 †
19. Kd4—c3.	Sf6 n. e4 †

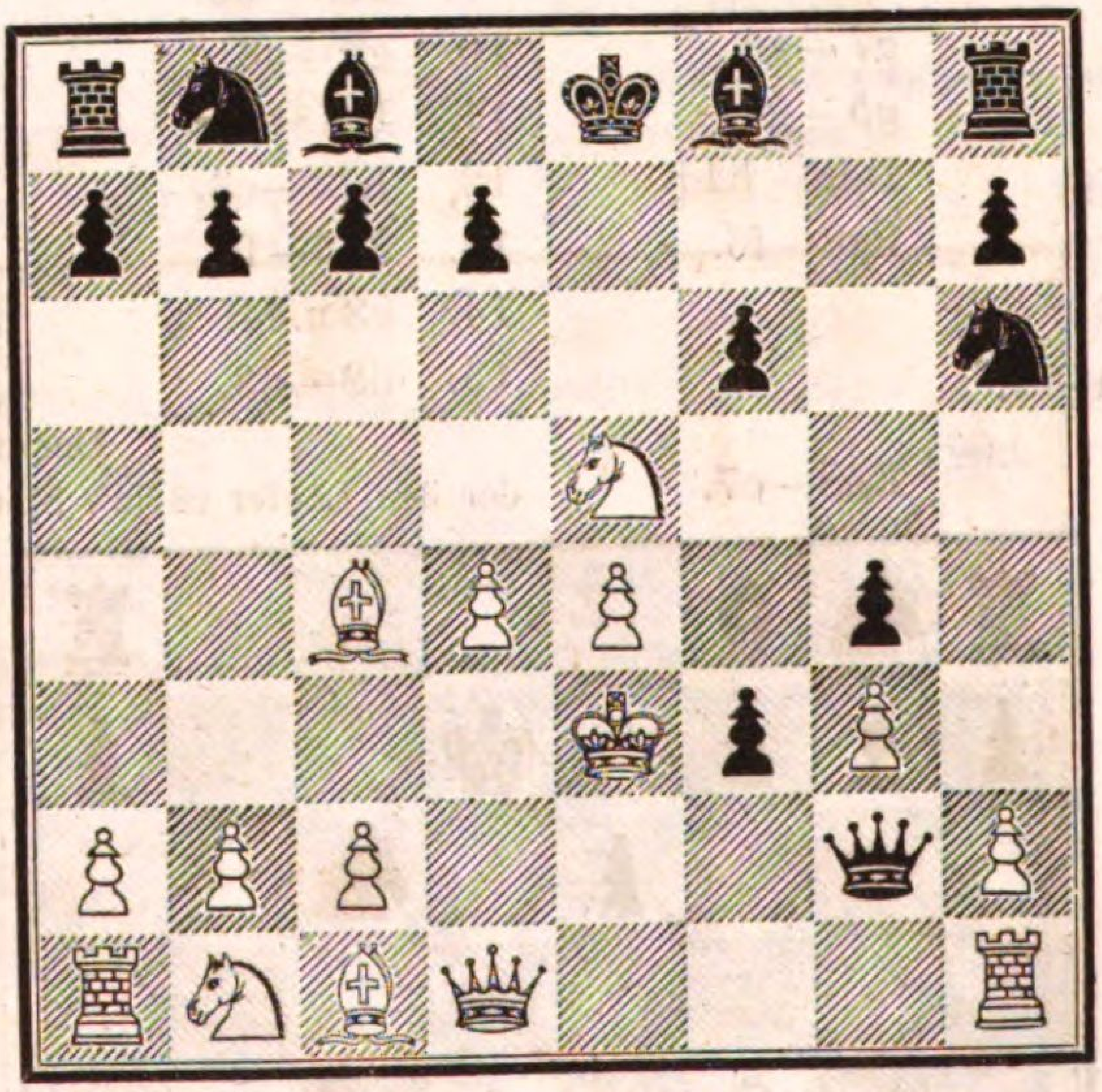
Weiss.	Schwarz.
20. Kc3—b3.	Sc6—d4†
21. Kb3—a4.	Lg4—d7†
22. Ka4—a5.	b7—b6†
23. Ka5—b4.	a7—a5†
24. Kb4—a3.	Sd4 n. c2†
25. Ka3—b3.	Ld7—a4†
26. Kb3 n. a4.	Se4—c5†
27. Ka4—b5.	Sc2—d4.

Schachmatt.

Zweite Partie.

Hanstein.	v. d. Lasa.
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.
4. Lf1—c4.	g5—g4.
5. Sf3—e5.	Dd8—h4†
6. Ke1—f1.	Sg8—h6.
7. d2—d4.	f4—f3.
8. g2—g3.	Dh4—h3†
9. Kf1—f2.	Dh3—g2†
10. Kf2—e3.	f7—f6.

Der richtige Zug ist 10) f7—f5.



11. Se5—d3.	Sh6—f7.
12. Sd3—f4.	Lf8—h6.
13. Ke3—d3.	Lh6 n. f4.
14. Lc1 n. f4.	c7—c6.

Dieser Zug, der d7—d5 vorbereiten soll, giebt dem schwarzen Spiel eine Blösse, wie man gleich sehen wird.

15. Sb1—c3.	0—0.
16. Lf4—d6.	b7—b5.
17. Lc4 n. f7†	Tf8 n. f7.
18. h2—h3.	

Ein feiner Zug, der den Rückzug der schwarzen Dame nach h3 abschneidet.

18.	b5—b4.
19. Ld6 n. b4.	Lc8—a6†
20. Kd3—e3.	Dg2 n. g3.
21. Dd1—g1.	Dg3—c7.
22. Dg1 n. g4†	Tf7—g7.
23. Dg4 n. f3 und gewinnt.	

Dritte Partie.

	Suhle. Weiss.	Hirschfeld. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Dd8—h4 †
6.	Ke1—f1.	Sg8—f6.
7.	Dd1—e1.	Dh4 n. e1 †
8.	Kf1 n. e1.	Sf6 n. e4.
9.	Lc4 n. f7 †	Ke8—e7.
10.	Lf7—b3.	

Stärker wäre hier wohl Lf7—h5 (1. Spiel.)

10.		Se4—f6.
11.	d2—d4.	d7—d6.
12.	Se5—f7.	

Hier wäre wohl Se5—d3 vorzuziehen.

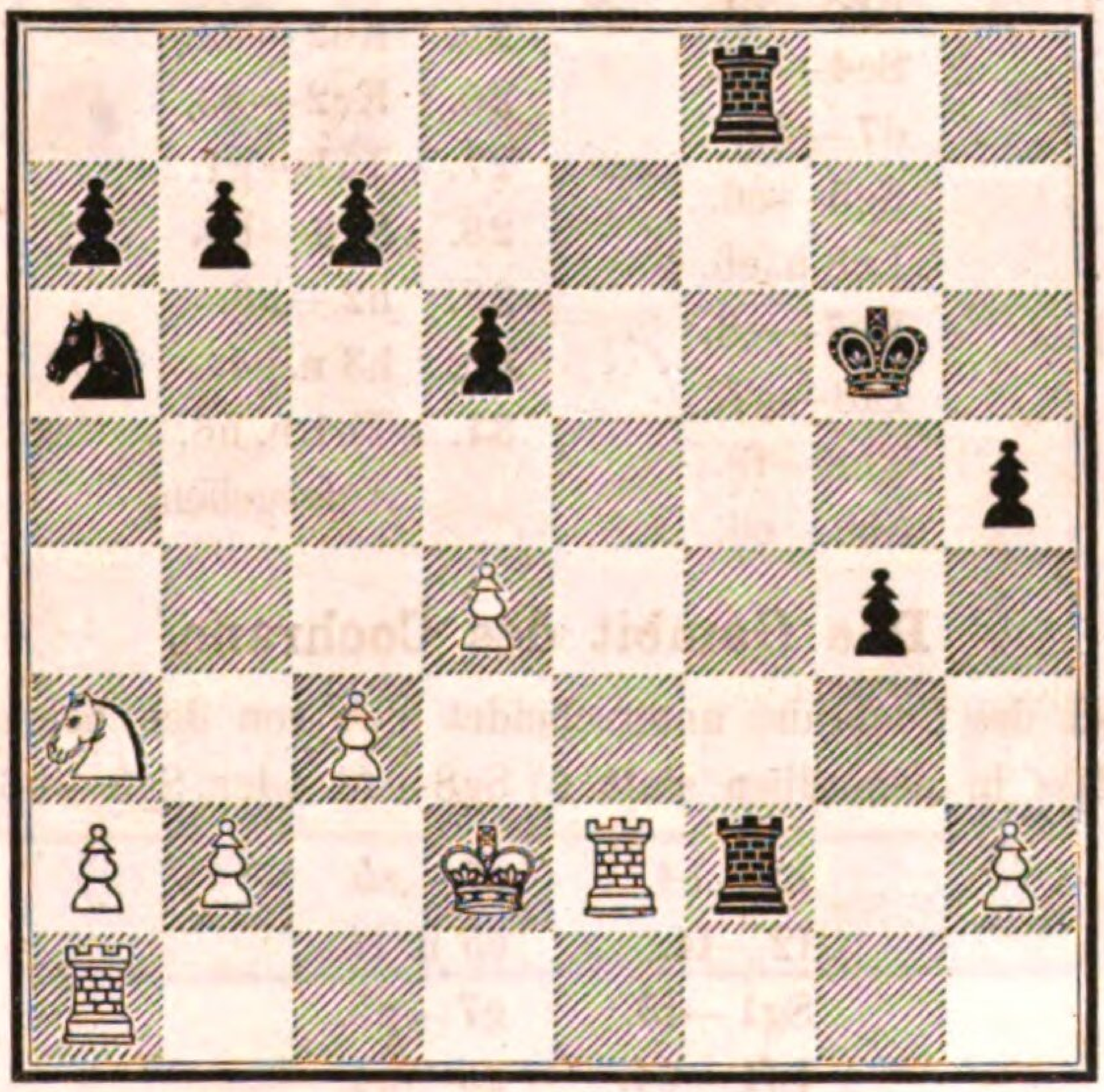
12.		Th8—g8.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Lc1 n. f4.	Lc8—e6.
14.	Lb3 n. e6.	Ke7 n. e6.
15.	Sf7—d8 †	Ke6—f5.
16.	Th1—f1.	Kf5—g6.
17.	Sd8—e6.	

Auf Sd8 n. b7 könnte der Springer leicht verloren gehen.

17.		Sb8—a6.
18.	Ke1—d2.	Ta8—e8.
19.	Se6 n. f8.	Tg8 n. f8.
20.	c2—c3.	Sf6—h5.
21.	g2—g3.	Te8—e4.
22.	Sb1—a3.	Sh5 n. f4.
23.	g3 n. f4.	Te4 n. f4.
24.	Tf1—e1.	Tf4—f2 †
25.	Te1—e2.	h7—h5.

Schwarz hat jetzt einen Bauer mehr bei besserer Stellung.



26.	Ta1—g1.	Kg6—g5.
27.	Sa3—c2.	Kg5—h4.

Die Art, in der Schwarz seinen König zur Unterstützung der Bauern heranführt und benutzt, ist meisterhaft.

28.	Tg1—g2.	Tf2 n. g2.
29.	Te2 n. g2.	Kh4—h3.
30.	Sc2—e3.	Tf7—f3.
31.	Tg2—e2.	h5—h4.
32.	Se3—g2.	Tf3—f1.
33.	Sg2—e3.	Tf1—h1.
34.	Se3—d5.	g4—g3.

Weiss droht auf Th1 n. h2 mit 35) Sd5—f4 † etc. remis zu machen.

	Weiss.	Schwarz.
35.	h2 n. g3.	h4 n. g3.
36.	Sd5—f4 †	Kh3—g4.
37.	Kd2—e3.	Th1—h2.
38.	Sf4—g2.	c7—c6.

Schwarz hat jetzt ein siegreiches Spiel, indem die feindlichen Figuren gefesselt sind.

	Weiss.	Schwarz.
39.	Ke3—e4.	d6—d5 †
40.	Ke4—e3.	Sa6—c7.
41.	Sg2—f4.	Th2 n. e2 †
42.	Sf4 n. e2.	Sc7—e6.
43.	Se2—g1.	Se6—f4.
44.	Sg1—f3.	Sf4—d3.
	Aufgegeben.	

Vierte Partie.

	Suhle. Weiss.	Hirschfeld. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Dd8—h4 †
6.	Ke1—f1.	Sg8—f6.
7.	Dd1—e1.	Dh4 n. e1 †
8.	Kf1 n. e1.	Sf6 n. e4.
9.	Lc4 n. f7 †	Ke8—e7.
10.	Lf7—b3.	Se4—g5.
11.	d2—d4.	d7—d6.
12.	Lc1 n. f4.	Sg5—e6.
13.	Lb3 n. e6.	Lc8 n. e6.
14.	Lf4—g5 †	Ke7—e8.
15.	Se5—d3.	Lf8—g7.
16.	c2—c3.	Th8—f8.
17.	Sb1—a3.	Sb8—c6.

	Weiss.	Schwarz.
18.	Ke1—d2.	Ke8—d7.
19.	Sa3—c2.	Sc6—a5.
20.	Sc2—e3.	Sa5—c4 †
21.	Se3 n. c4.	Le6 n. c4.
22.	Lg5—e3.	Ta8—e8.
23.	b2—b3.	

Ein Versehen. Richtig wäre hier Ta1—f1.

	Weiss.	Schwarz.
23.		Te8 n. e3.
24.	b3 n. c4.	Lg7—h6.
25.	Kd2—c2.	Te3—e2 †
26.	Kc2—b3.	Te2 n. g2.
27.	Ta1—g1.	Tg2—d2.
28.	Sd3—b4.	Tf8—f2.
29.	h2—h3.	a7—a5.
30.	h3 n. g4.	a5 n. b4.
31.	Th1 n. h6.	Td2—b2 †
	Aufgegeben.	

Das Gambit des Cochrane.

Das Gambit des Cochrane unterscheidet sich von den beiden vorhergehenden dadurch, dass in demselben statt 6) Sg8—f6 oder Sg8—h6 sofort f4—f3 gezogen wird.

e2—e4.	e7—e5.
f2—f4.	e5 n. f4.
Sg1—f3.	g7—g5.
Lf1—c4.	g5—g4.
Sf3—e5.	Dd8—h4 †
Ke1—f1.	**f4—f3.**

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.

Weiss.	Schwarz.
5. Sf3—e5.	Dd8—h4†
6. Ke1—f1.	**f4—f3.**
7. d2—d4.	

Am besten. Statt dieses Zuges kann Weiss auch spielen 7) Lc4 n. f7† (2. Spiel) oder g2—g3 (3. Spiel) oder g2 n. f3 (6. Spiel). Spielt Weiss 7) Dd1—e1, so antwortet Schwarz f3 n. g2† und bekommt nachher mit Dh4—h3† das bessere Spiel. Spielt Weiss endlich 7) Se5 n. f7, so bekommt Schwarz das bessere Spiel:

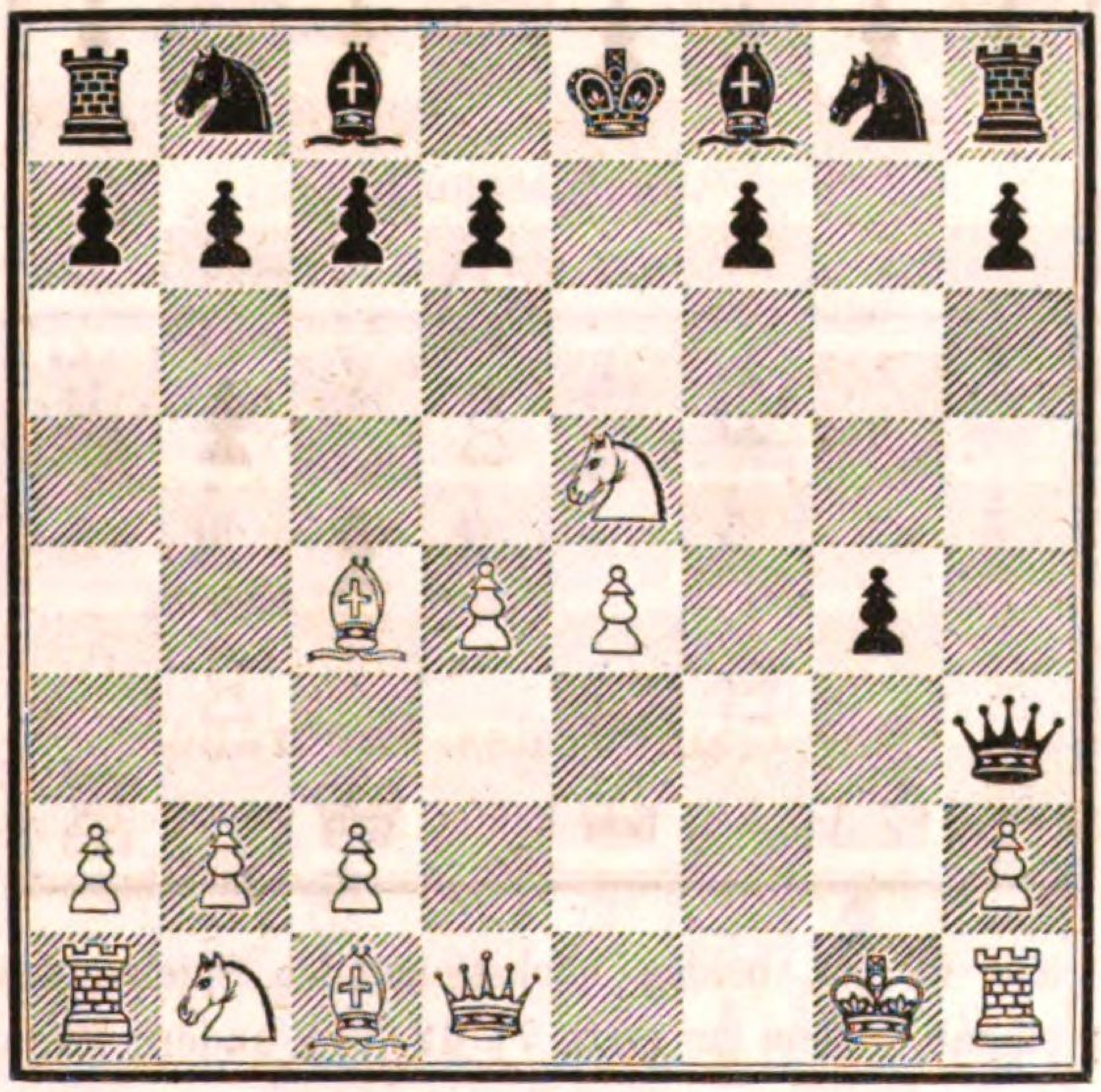
7. Se5 n. f7.	Sg8—f6.
8. Sf7 n. h8.	Sf6 n. e4.
9. Dd1—e1.	f3 n. g2†
10. Kf1 n. g2.	Dh4—h3†
11. Kg2—g1.	Lf8—c5† und gewinnt.

Weiss.	Schwarz.
7.	f3 n. g2†

Wenn Schwarz statt dieses Zuges 7) Sg8—f6 spielt, so antwortet Weiss 8) Sb1—c3, und auf 8) d7—d6 kann dann 9) Se5 n. f7 ohne Gefahr geschehen. Spielt Schwarz 7) Sg8—h6, so gelangen wir zu der Stellung des Salvio-Gambits die bereits erörtert worden, und durch folgende Züge entstanden ist:

1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.
4. Lf1—c4.	g5—g4.
5. Sf3—e5.	Dd8—h4†
6. Ke1—f1.	Sg8—h6.
7. d2—d4.	f4—f3.

8. Kf1 n. g2.	Dh4—h3†
9. Kg2—g1.	



9.	Sg8—h6.

Weniger vortheilhaft für Schwarz wäre Sg8—f6.

9.	Sg8—f6.
10. Se5 n. f7.	d7—d5.

Spielt Schwarz 10) Th8—g8, so folgt Sf7—g5, auf 10) Sf6 n. e4 Dd1—e2 und auf 10) g4—g3, Sf7—g5 oder Lc4—f1 mit Vortheil.

11. Lc4—f1.	Dh3—h4.
12. Sf7 n. h8.	Sf6 n. e4.
13. Dd1—e2.	Lf8—g7.

Auf 13) g4—g3 folgt h2 n. g3 und auf Dh4 n. g3† Lf1—g2.

14. c2—c3.	g4—g3.
15. h2 n. g3.	Dh4 n. g3†
16. De2—g2 und gewinnt.	

Weiss.	Schwarz.
10. Dd1—d3.	

Weiss thäte nicht gut 10) Lc1 n. h6 zu spielen, weil alsdann Lf8 n. h6 folgen und der Läufer auf h6 eine für Schwarz besonders günstige Stellung einnehmen würde. Spielte Weiss 10) Sb1—c3, so folgte Sb8—c6 mit Vortheil, und auf 10) Lc4—f1 gestaltete sich das Spiel, wie folgt:

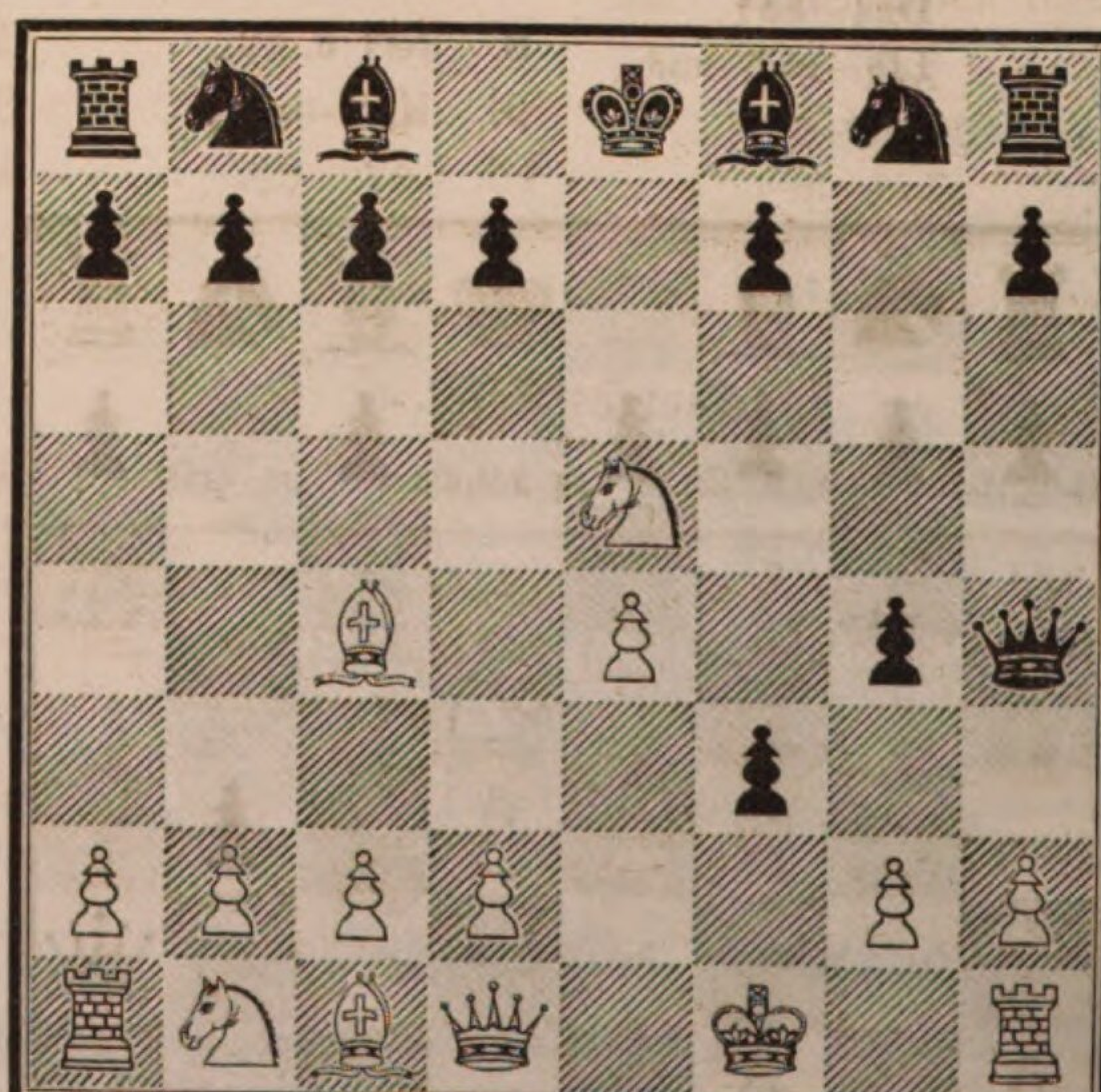
Weiss.	Schwarz.
10. Lc4—f1.	Dh3—h4.
11. Lc1 n. h6.	Lf8 n. h6.
12. Dd1 n. g4.	Lh6—e3†
13. Kg1—g2.	Dh4 n. g4†
14. Se5 n. g4.	Le3 n. d4 und gewinnt.

Weiss.	Schwarz.
10.	Dh3 n. d3.
11. c2 n. d3.	d7—d6.
12. Lc1 n. h6.	Lf8 n. h6.
13. Se5 n. f7.	Lh6—e3†
14. Kg1—g2.	Th8—f8.
15. Th1—f1.	Le3 n. d4 und

Schwarz muss gewinnen.

Zweites Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im ersten Spiel.



In diesem und in den beiden nächstfolgenden Spielen weicht Weiss von dem vorigen Spiele ab, indem er statt 7) d2—d4 andere Züge macht.

Weiss.	Schwarz.
7. **Lc4 n. f7†**	Ke8—e7.
8. g2 n. f3.	

Wenn Weiss statt dessen Dd1—e1 zieht, so antwortet Schwarz f3 n. g2† und demnächst Dh4—h3†. Auf 7) g2—g3 spielt Schwarz Dh4—h3† und nachher Sg8—f6 mit einem guten Angriff. Nachtheilig ist auch:

Weiss.	Schwarz.
8. Lf7 n. g8.	Th8 n. g8. Am besten.
9. g2 n. f3.	d7—d6.
10. Se5 n. g4.	Lc8 n. g4.
11. f3 n. g4.	Tg8 n. g4 und muss gewinnen.

Weiss.	Schwarz.
8.	d7—d6.
9. Lf7 n. g8.	Th8 n. g8 und

gewinnt.

Drittes Spiel.

Siehe das letzte Diagramm.

Weiss.	Schwarz.
7. **g2—g3.**	Dh4—h3†
8. Kf1—f2.	

Am besten, denn auf 8) Kf1—e1 folgt:

8.	Dh3—g2.
9. Th1—f1.	Sg8—f6.
10. Se5 n. f7.	Sf6 n. e4.
11. Sf7 n. h8.	f3—f2† und gewinnt.

8.	Sg8—f6.
9. d2—d3.	

Ueber 9) Kf2—e3 und Sb1—c3 siehe die nächsten Spiele. Sehr unvortheilhaft wäre:

9. Lc4 n. f7†	Ke8—e7.
10. Lf7—b3.	Dh3—g2†
11. Kf2—e3.	Lf8—h6†
12. Ke3—d3.	Th8—f8 und Schwarz hat das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.
9.	d7—d6.
10. Se5 n. f7.	d6—d5.
11. Sf7 n. h8.	

Wenn Weiss, statt den Thurm zu nehmen, Lc4 n. d5 spielt, so antwortet Schwarz Dh3—g2† und schlägt dann den Läufer d5; oder wenn e4—d5 nimmt, so giebt die Dame h3—g2† und nachher folgt Ke8 n. f7.

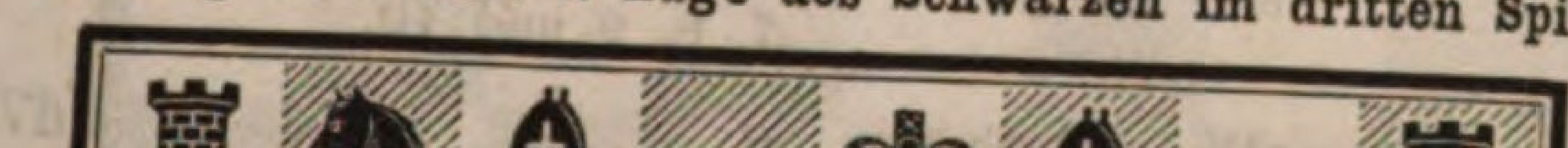
11.	Dh3—g2†
12. Kf2—e3.	Sb8—c6.
13. Sh8—f7.	

Um Lf8—h6 Schachmatt zu verhüten.

13.	Ke8 n. f7.
14. Lc4 n. d5†	Sf6 n. d5.
15. e4 n. d5.	Lf8—h6† und gewinnt.

Viertes Spiel.

Stellung nach dem 8. Zuge des Schwarzen im dritten Spiel.



9. **Kf2—e3.**	Lf8—h6†
10. Ke3—d3.	

Mit Ke3—d4 wird das Spiel noch schlechter.

10.	d7—d6.
11. Se5 n. f7.	d6—d5.
12. Lc4 n. d5.	Sf6 n. d5.

Weiss.	Schwarz.
13. Sf7 n. h6.	

Auf Sf7 n. h8 antwortet Schwarz Dh3—h5.

Weiss.	Schwarz.
13.	Sd5—b4†
14. Kd3—c4.	Dh3 n. h6.
15. Kc4 n. b4.	Sb8—a6†
16. Kb4—c3.	Dh6—c6†
17. Kc3—d3.	Sa6—b4†
18. Kd3—e3.	Sb4 n. c2† und muss gewinnen.

Fünftes Spiel.

Siehe vorstehendes Diagramm.

Weiss.	Schwarz.
9. **Sb1—c3.**	Dh3—g2†
10. Kf2—e3.	Lf8—h6†
11. Ke3—d3.	

Es wäre für Weiss noch schlimmer mit dem Könige nach d4 zu gehen.

Weiss.	Schwarz.
11.	Sb8—c6.
12. Se5 n. f7.	

Weiss könnte auch 12) Se5 n. c6, oder 12) Lc4 n. f7† spielen, jedoch mit nicht besserem Erfolge.

Weiss.	Schwarz.
12.	Sc6—b4†
13. Kd3—d4.	Dg2—f2†
14. Kd4—e5.	d7—d6†
15. Ke5 n. f6.	Df2—d4† und gewinnt.

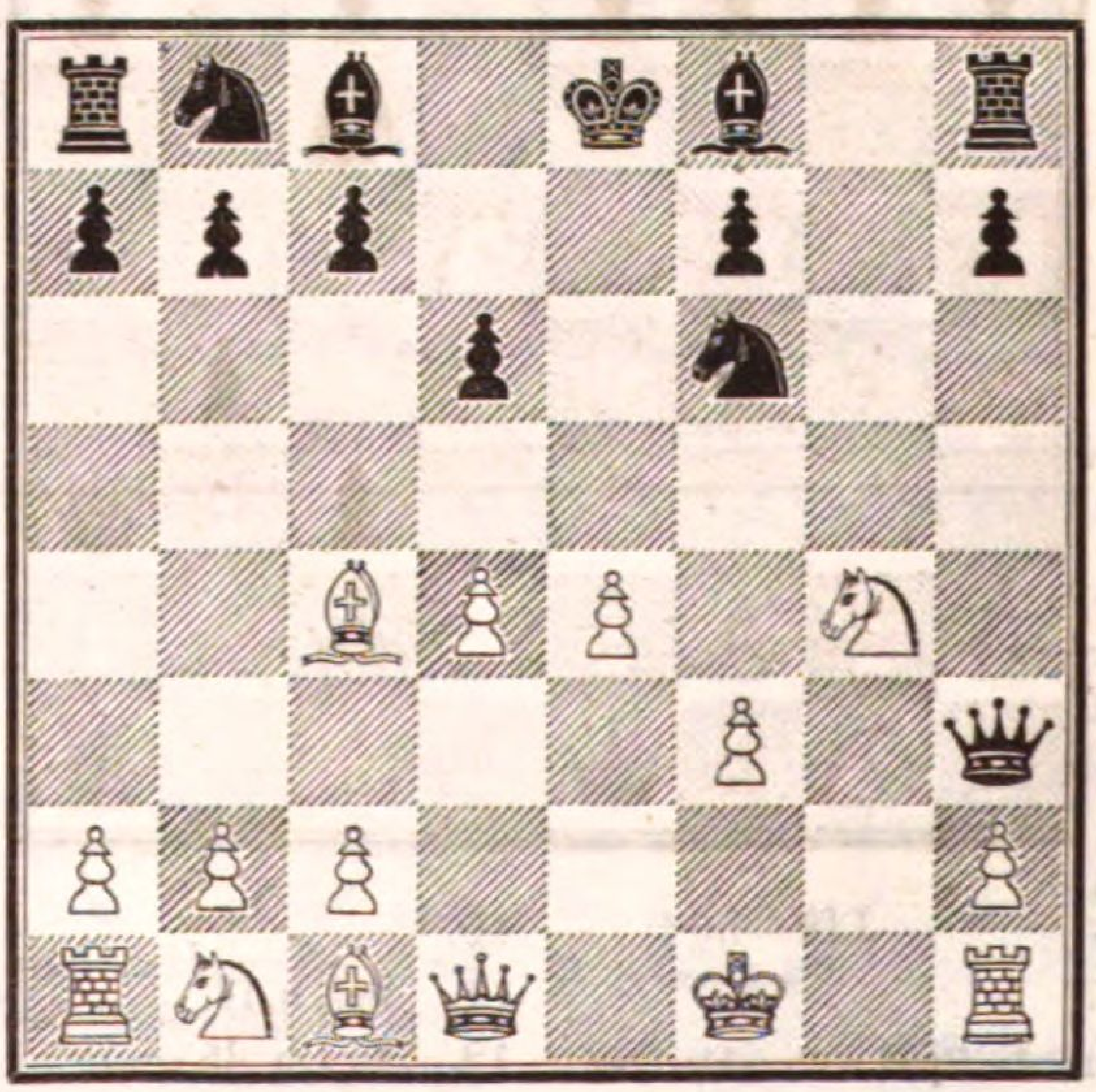
Sechstes Spiel.

Siehe Diagramm des zweiten Spiels.

Weiss.	Schwarz.
7. **g2 n. f3.**	Sg8—f6.
8. d2—d4.	

Statt 8) d2—d4 stehen Weiss mehrere andere Züge zu Gebote. Die Bedeutendsten von ihnen sind 8) Lc4 n. f7†, 8) Se5 n. g4, 8) Dd1—e2 und 8) h2—h3. Siehe die Spiele 7, 8, 9 und 10.

Weiss.	Schwarz.
8.	d7—d6.
9. Se5 n. g4.	Dh4—h3†



Weiss.	Schwarz.
10. Kf1—e1.	

Noch weniger vortheilhaft wäre:

10. Kf1—f2.	Lc8 n. g4.
11. f3 n. g4.	Sf6 n. g4†
12. Kf2—e1.	Dh3—g2.
13. Th1—f1.	Lf8—e7.
14. Lc4—e2.	Le7—h4†
15. Ke1—d2.	Sg4—f2 und gewinnt.

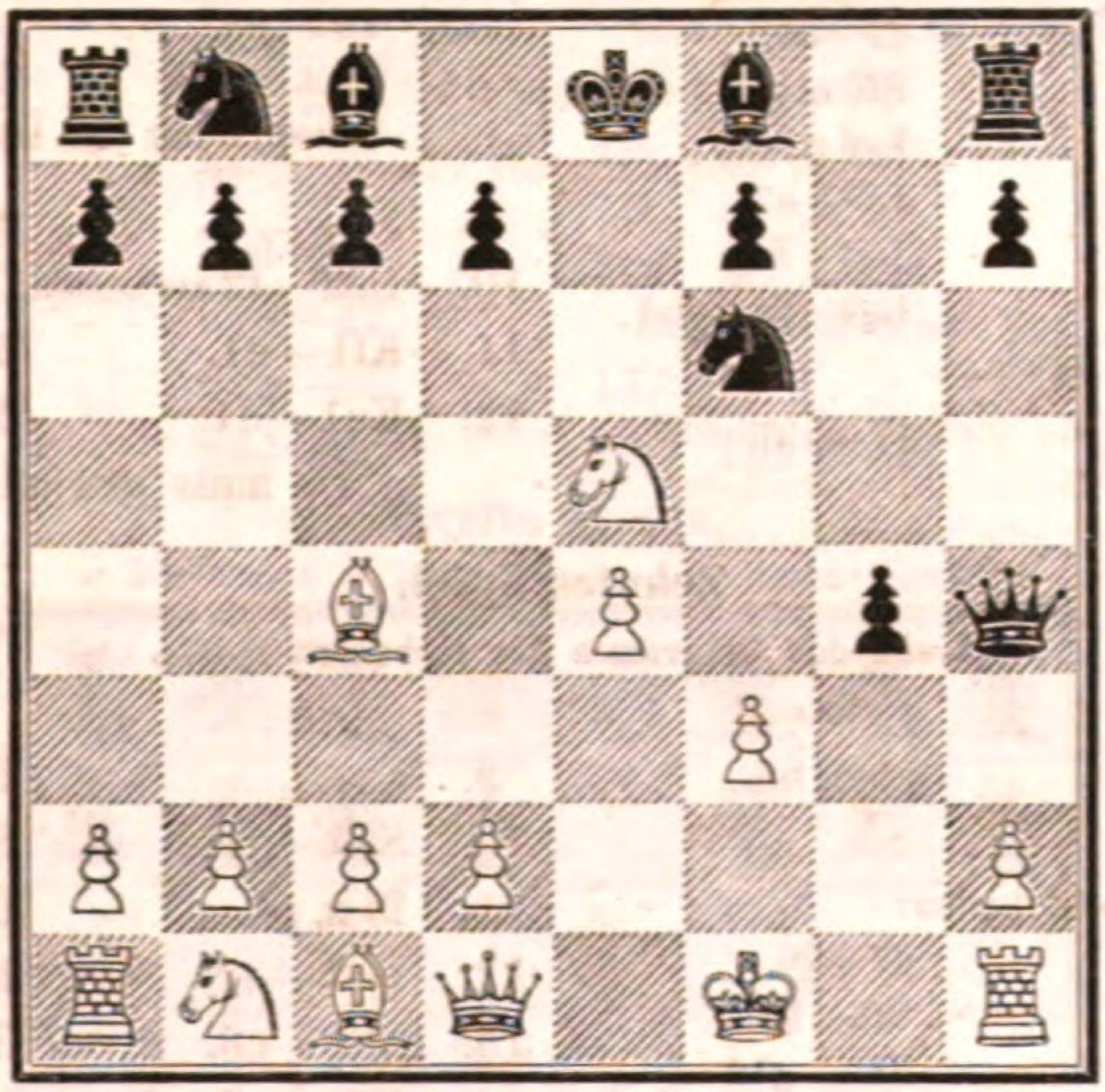
10.	Sf6 n. g4.
11. f3 n. g4.	Lf8—e7.

Weiss.	Schwarz.
12. Th1—f1.	Le7—h4†
13. Ke1—d2.	Lc8 n. g4.
14. Lc4—e2.	Lh4—g5†
15. Kd2—e1.	Dh3—h4†
16. Tf1—f2.	Lg5 n. c1.
17. Dd1 n. c1.	Lg4 n. e2.
18. Ke1 n. e2.	Dh4 n. e4†
19. Dc1—e3.	De4 n. e3†
20. Ke2 n. e3.	

Schwarz hat bei gleicher Stellung einen Bauer mehr.

Siebentes Spiel.

Stellung nach dem 7. Zuge des Schwarzen im sechsten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
8. **Lc4 n. f7†**	Ke8—e7.
9. Lf7—c4.	d7—d6.
10. Se5—d3.	

Auf 10) Se5—f7 folgt g4 n. f3 und auf 10) Se5 n. g4 wird, wie folgt, gespielt:

10. Se5 n. g4.	Sf6 n. g4.
11. f3 n. g4.	Lf8—g7.
12. h2—h3.	Th8—f8† und muss gewinnen.

Weiss.	Schwarz.
10.	g4 n. f3.
11. Sd3—f2.	Lc8—h3†
12. Sf2 n. h3.	Dh4 n. h3†
13. Kf1—e1.	Sf6 n. e4 und muss gewinnen.

Achtes Spiel.

Siehe die vorstehende Stellung.

Weiss.	Schwarz.
8. **Se5 n. g4.**	Sf6 n. g4.
9. f3 n. g4.	Dh4—h3 †
10. Kf1—e1.	

Spielt Weiss 10) Kf1—f2, so antwortet Schwarz 10) Sb8—c6 und wenn Weiss antwortet 11) c2—c3 oder d2—d4, so folgt Lf8—e7, auf 11) Dd1—f3 tauscht Schwarz die Dame und gewinnt nachher Sc6—e5†

Weiss.	Schwarz.
10.	d7—d5.
11. Lc4—e2.	Dh3—h4 †
12. Ke1—f1.	h7—h5 und

Schwarz hat ein vorzügliches Spiel.

Neuntes Spiel.

Siehe die Stellung des siebenten Spiels.

Weiss.	Schwarz.
8. **Dd1—e2.**	

Auch 8) Dd1—e1 führt zu einem für Schwarz günstigen Spiele, wie man aus den folgenden Zügen ersieht:

Weiss.	Schwarz.
8. Dd1—e1.	Dh4—h3†
9. Kf1—e2.	d7—d6.
10. Se5 n. g4.	Sf6 n. g4.
11. f3 n. g4.	Lc8 n. g4†
12. Ke2—f2.	Lf8—e7.
13. De1—e3.	Le7—h4†
14. Kf2—g1.	Lg4—f3 und gewinnt.

Weiss.	Schwarz.
8.	d7—d6.
9. Se5 n. f7.	

oder:

Weiss.	Schwarz.
9. Se5 n. g4.	Sf6 n. g4.
10. f3 n. g4.	Lc8 n. g4.
11. De2—f2.	Lg4—h3 †
12. Kf1—e2.	Dh4 n. e4 †
13. Df2—e3.	De4 n. e3 †
14. d2 n. e3.	Sb8—c6 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.
9.	g4 n. f3.
10. De2—f2 am besten.	Lc8—h3 †
11. Kf1—e1.	Dh4 n. e4 †
12. Ke1—d1.	De4 n. c4 und

muss gewinnen.

Zehntes Spiel.

Siehe das Diagramm des siebenten Spiels.

Weiss.	Schwarz.
8. **h2—h3.**	g4 n. h3.
9. Dd1—e1.	

Weiss kann auch spielen:

Weiss.	Schwarz.
9. d2—d4.	d7—d6.
10. Se5—d3.	Sf6—h5.
11. Dd1—e1.	Sh5—g3 †
12. Kf1—g1.	Th8—g8.
13. Kg1—h2.	Sg3—e2 und gewinnt.

oder:

Weiss.	Schwarz.
9. Se5 n. f7.	d7—d5.
10. Lc4 n. d5.	Sf6 n. d5.
11. Sf7 n. h8.	Dh4—g3.
12. Th1—g1.	h3—h2.
13. Tg1 n. g3.	h2—h1 D†
14. Tg3—g1.	Lc8—h3 † und gewinnt.

Weiss.	Schwarz.
9.	Dh4—g5.
10. Se5—g4.	Sf6 n. g4.
11. f3 n. g4.	Dg5 n. g4.
12. De1—e2.	h7—h5.
13. Sb1—c3.	Th8—g8.
14. Kf1—e2.	

Wenn Weiss die Damen tauscht, so verbindet Schwarz die Bauern und gewinnt.

Weiss.	Schwarz.
14.	Lf8—e7.
15. Sc3—d5.	Le7—h4 †
16. Ke1—d1.	Dg4—g1 †
17. De2—f1.	h3—h2.
18. Th1 n. h2.	Dg1 n. h2 und gewinnt.

Aus den vorangegangenen Analysen geht hervor, dass sowohl das Gambit Salvio, bestehend aus den Zügen: 1) e2—e4, e7—e5; 2) f2—f4, e5 n. f4; 3) Sg1—f3, g7—g5; 4) Lf1—c4, g5—g4; 5) Sf3—e5, Dd8—h4†; 6) Ke1—f1, Sg8—h6 [die Variante 6) Sg8—f6 ist ungünstig für Schwarz]; 7) d2—d4, f4—f3; als auch das Gambit des Cochrane, das von ihm sich durch die Umstellung der Züge 6) Ke1—f1, f4—f3; 7) d2—d4, Sg8—h6 unterscheidet, zwei sehr vortheilhafte Vertheidigungen für den Nachziehenden sind. Eine viel grössere Gefahr entsteht für diesen, wenn Weiss in seinem 5. Zuge den Springer einstehen lässt, eine Spielart, die unter dem Namen „das Muzio-Gambit" behandelt wird.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

	Hanstein. Weiss.	v. d. Lasa. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Dd8—h4†
6.	Ke1—f1.	f4—f3.
7.	g2 n. f3.	d7—d5.
8.	Lc4 n. d5.	Sg8—f6.
9.	Ld5 n. f7†	Ke8—e7.
10.	d2—d4.	Sb8—c6.
11.	Lf7—c4.	g4—g3.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Kf1—e2.	Sf6 n. e4.

Ein feiner Zug. Weiss darf nicht nehmen, weil 13) Sc6 n. e5 und 14) Lc8—g4† droht.

13.	Sb1—c3.	Se4—f2.
14.	h2 n. g3.	Dh4 n. g3.

Auf 14) Dh4 n. h1 hätte Weiss mit 15) Sc3—d5† gewonnen.

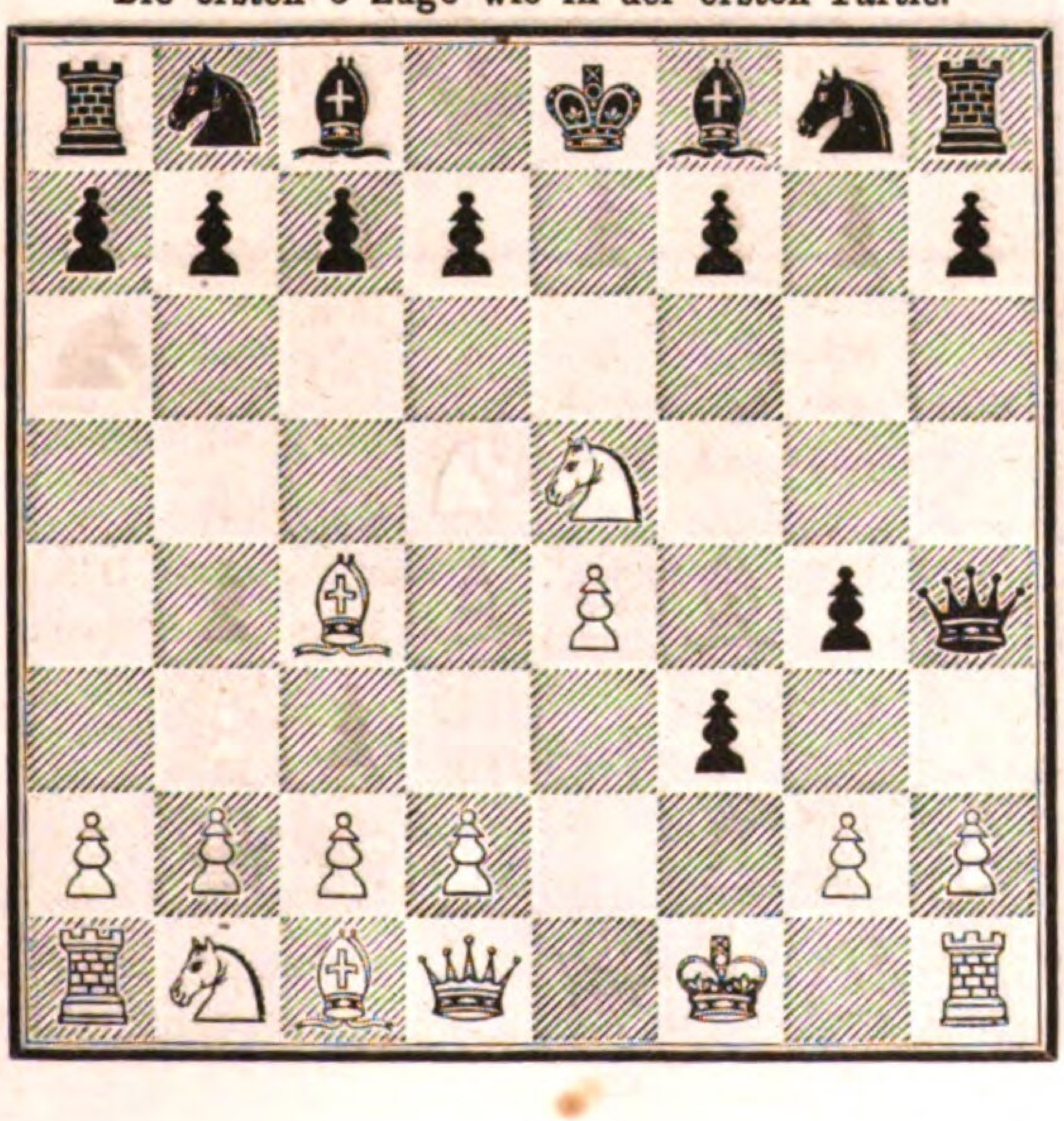
15.	Th1—g1.	Dg3 n. e5†
16.	d4 n. e5.	Sf2 n. d1.
17.	Lc1—g5†	

Der entscheidende Zug.

17.		Ke7—d7.
18.	Ta1 n. d1†	Aufgegeben.

Zweite Partie.

Die ersten 6 Züge wie in der ersten Partie.



	Weiss.	Schwarz.
7.	d2—d4.	Sg8—h6.

Es könnte auch Sg8—f6 oder f3 n. g2† geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
8.	g2—g3.	Dh4—h3†
9.	Kf1—f2.	Dh3—g2†
10.	Kf2—e3.	f7—f5.
11.	Sb1—c3.	c7—c6.
12.	Ke3—d3.	f5 n. e4†
13.	Sc3 n. e4.	d7—d5.
14.	Lc4 n. d5.	c6 n. d5.
15.	Se4—f6†	Ke8—e7.

Auf Ke8—d8 wäre 16) Lc1 n. h6 etc. gefolgt.

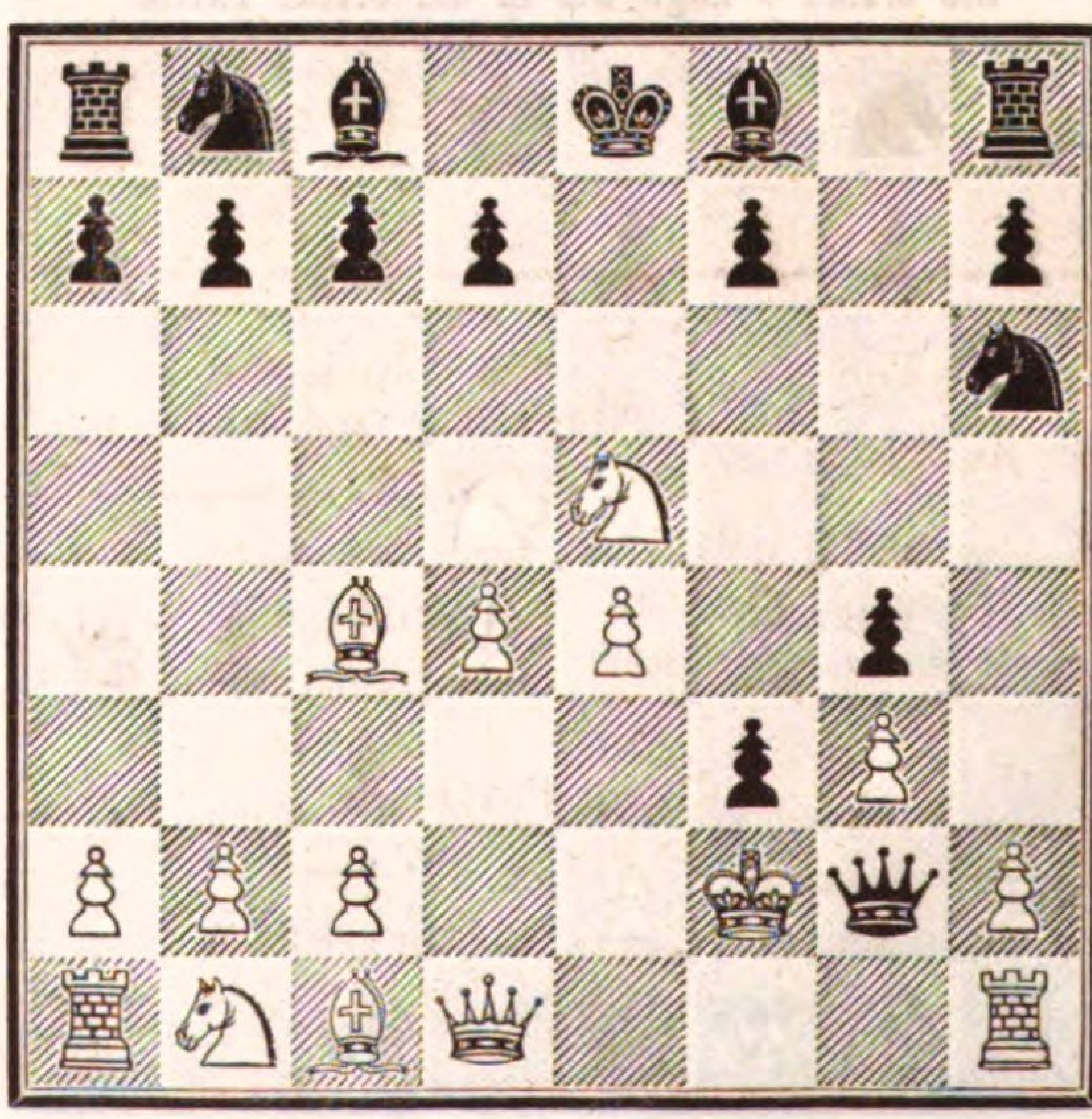
	Weiss.	Schwarz.
16.	Sf6 n. d5†	Ke7—d6.
17.	Sd5—f4.	Lc8—f5†
18.	Kd3—c3.	Dg2—f2.
19.	Se5—c4†	Kd6—d7.
20.	Lc1—e3.	Df2 n. c2†
21.	Dd1 n. c2.	Lf5 n. c2.
22.	Kc3 n. c2.	Sb8—c6.
23.	Ta1—d1.	Sh6—f5.
24.	Sf4—h5.	Ta8—c8.
25.	Kc2—b1.	Kd7—e7.
26.	Le3—g5†	Ke7—f7.
27.	d4—d5.	Kf7—g6.
28.	Lg5—f6.	Th8—g8.
29.	d5 n. c6.	Kg6 n. h5.
30.	c6 n. b7.	Tc8—b8.
31.	Td1—d7.	Lf8—g7.
32.	Lf6—e5.	Lg7 n. e5.
33.	Sc4 n. e5.	Tg8—g7.
34.	Td7 n. g7.	Sf5 n. g7.
35.	h2 n. h4.	g4 n. h3.
36.	Th1 n. h3†.	Kh5—g5.
37.	Th3 n. h7.	Tb8 n. b7.
38.	Se5 n. f3†	Kg5—g6.

Auch Kg5—g4 konnte nicht helfen, da 39) Sf3—h4 den Bauer g3 genügend sicherte.

	Weiss.	Schwarz.
39.	Th7—h8.	Sg7—f5.
40.	Th8—g8†	Tb7—g7.
41.	Sf3—h4† und gewinnt.	

Dritte Partie.

Die ersten 9 Züge wie in der letzten Partie.



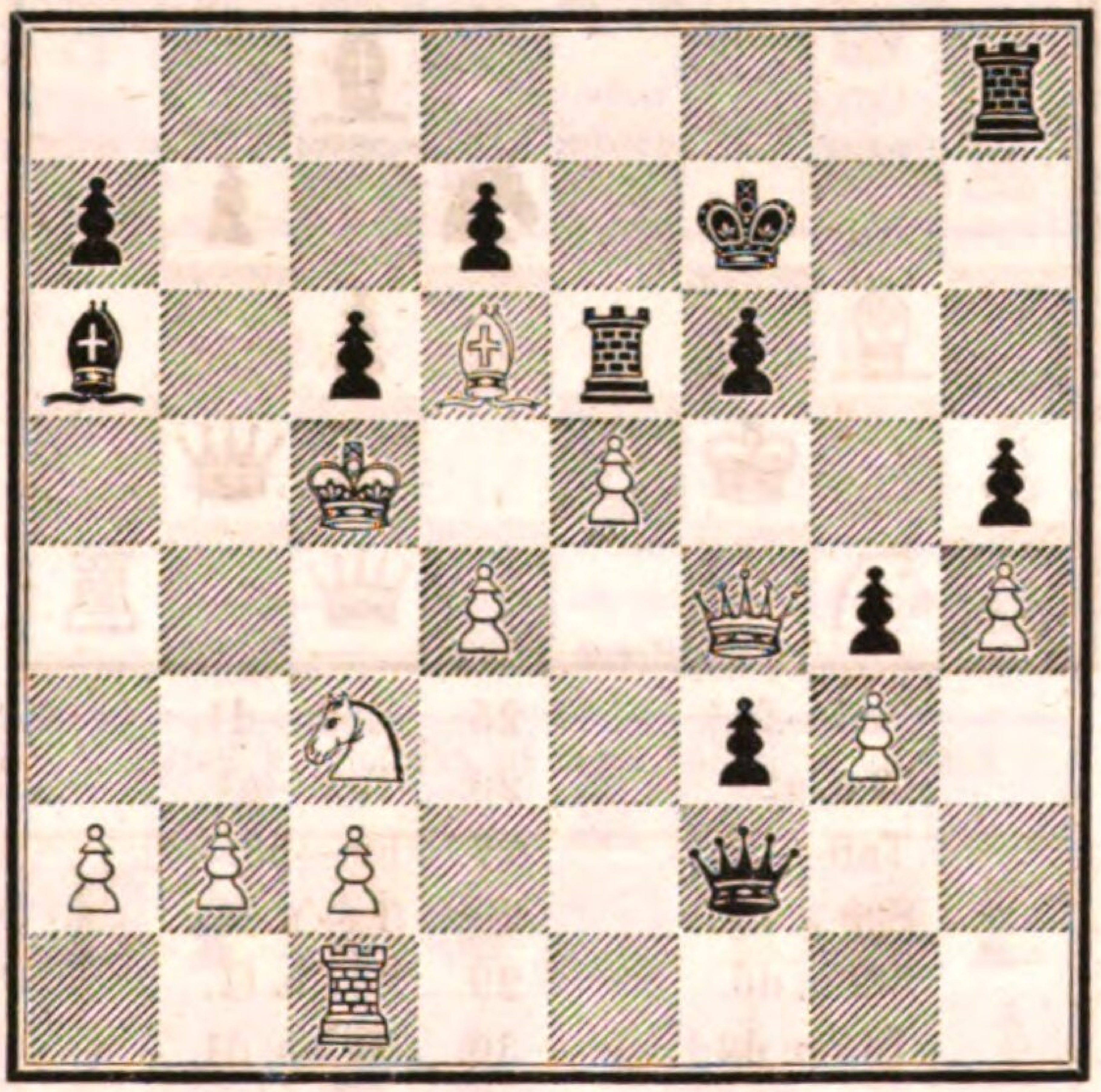
	Weiss.	Schwarz.
10.	Kf2—e3.	f7—f6.
11.	Se5—d3.	Sh6—f7.
12.	Sd3—f4.	Lf8—h6.
13.	Ke3—d3.	Lh6 n. f4.
14.	Lc1 n. f4.	c7—c6.
15.	Sb1—c3.	b7—b5.
16.	Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7.
17.	Lf4—d6.	Sb8—a6.
18.	h2—h4.	

Correcter wäre hier wohl b2—b4 od. a2—3, um b5—b4 zu verhindern.

	Weiss.	Schwarz.
18.		b5—b4.
19.	Th1—g1.	Dg2—f2.
20.	Tg1—f1.	Sa6—c5 †

Ein wohl motivirtes Opfer. Der Springer kann nicht genommen werden, weil Lc8—a6† geschehen würde.

	Weiss.	Schwarz.
21.	Kd3—c4.	Lc8—a6 †
22.	Kc4 n. b4.	La6 n. f1.
23.	Kb4 n. c5.	Lf1—a6.
24.	Dd1—c1.	h7—h5.
25.	e4—e5.	Ta8—e8.
26.	Dc1—f4.	Te8—e6.
27.	Ta1—c1.	



	Weiss.	Schwarz.
27.		Th8—e8.

Ein entscheidender Angriffszug.

	Weiss.	Schwarz.
28.	b2—b3.	Te6 n. e5 †
29.	Ld6 n. e5.	Te8 n. e5 †
30.	Kc5—d6.	

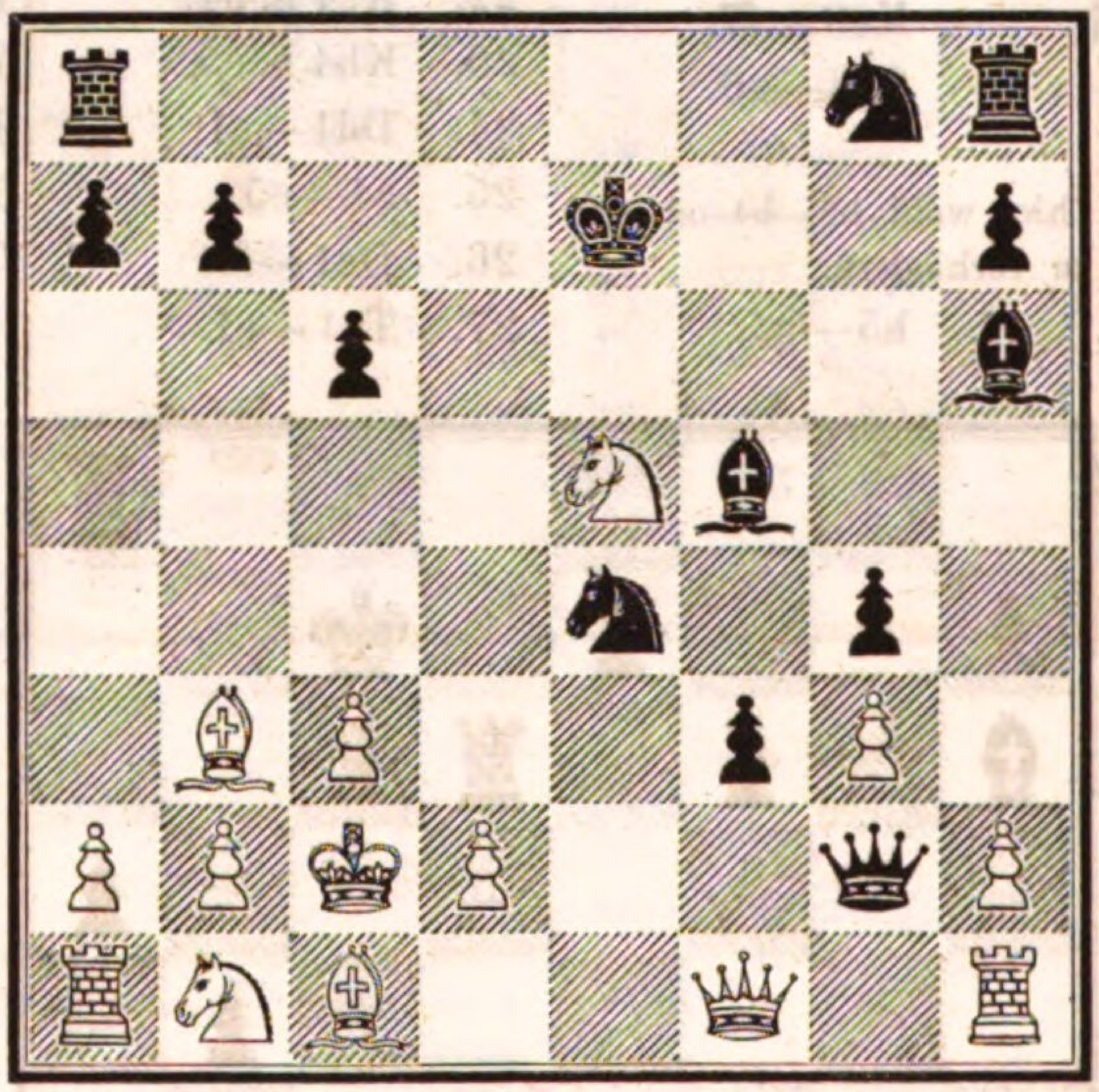
Auf Kc5—b4 wäre gefolgt c6—c5 † 31) Kb4—a3. Df2 n. d4 etc.

	Weiss.	Schwarz.
30.		Te5—e7.
31.	d4—d5.	Df2—b6.
	Aufgegeben.	

Vierte Partie.

	de la Bourdonnais. Weiss.	Cochrane. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Dd8—h4 †

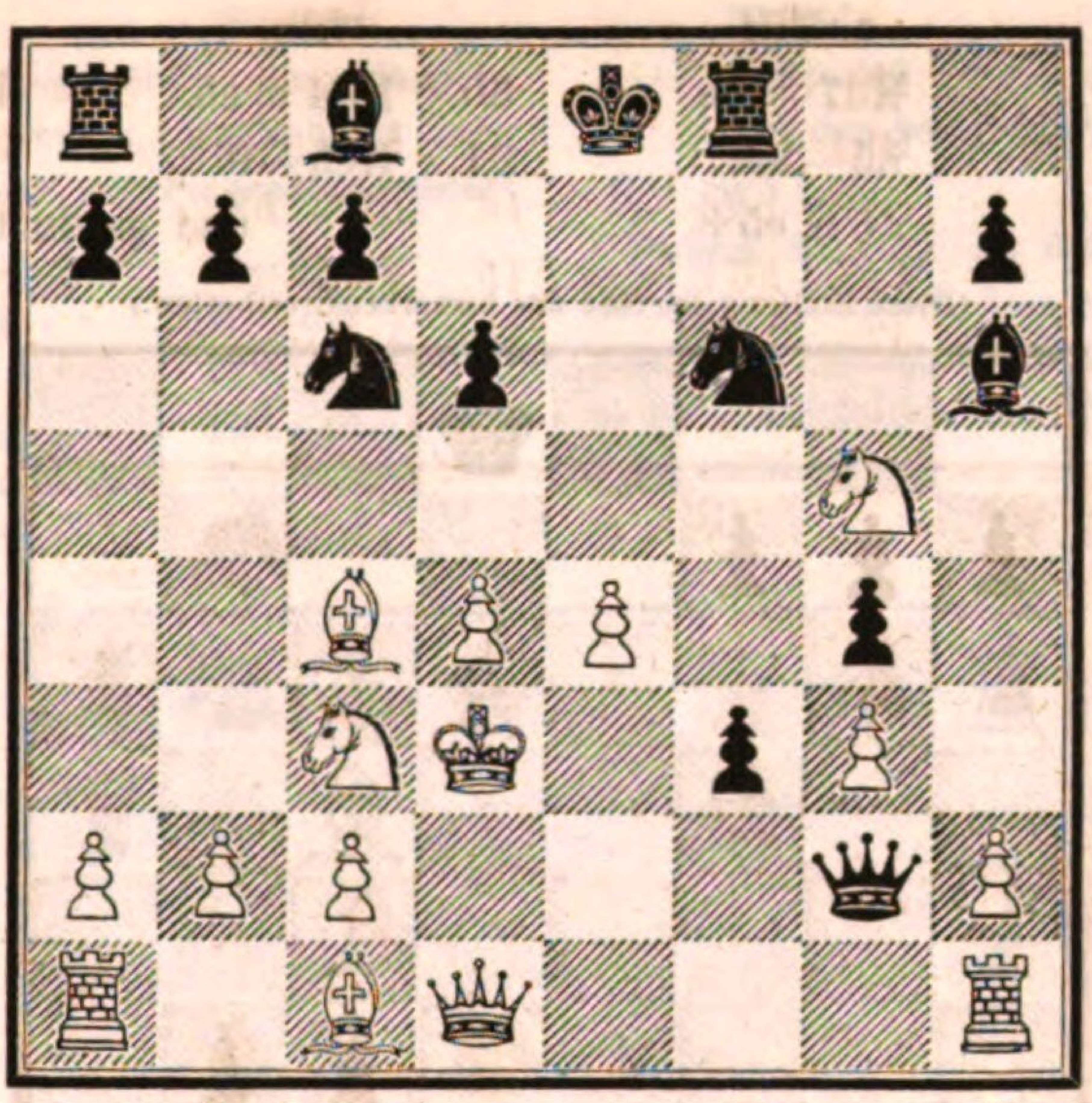
	Weiss.	Schwarz.
6.	Ke1 — f1.	f4 — f3.
7.	g2 — g3.	Dh4 — h3 †
8.	Kf1 — f2.	Dh3 — g2 †
9.	Kf2 — e3.	Lf8 — h6 †
10.	Ke3 — d3.	d7 — d5.
11.	Lc4 n. d5.	Sb8 — a6.
12.	c2 — c3.	c7 — c6.
13.	Ld5 n. f7 †	Ke8 — e7.
14.	Lf7 — b3.	Sa6 — c5 †
15.	Kd3 — c2.	Sc5 n. e4.
16.	Dd1 — f1.	Lc8 — f5.



17.	Df1 n. g2.	Se4 — f2 †
18.	d2 — d3.	f3 n. g2.
19.	Th1 — g1.	Ta8 — d8.
20.	Lc1 n. h6.	Sg8 n. h6.
21.	Tg1 n. g2.	Sf2 n. d3.
22.	Se5 n. d3.	Lf5 n. d3 †
23.	Kc2 — c1.	Th8 — f8.
24.	Sb1 — d2.	Sh6 — f5.
25.	Lb3 — d1.	Sf5 — e3.
26.	Tg2 — g1.	Ld3 — f1.
27.	b2 — b3.	Tf8 — f2.
28.	Tg1 n. f1.	Se3 n. f1.
29.	Sd2 n. f1.	Td8 n. d1 †
30.	Kc1 n. d1.	Tf2 n. f1 † und gewinnt.

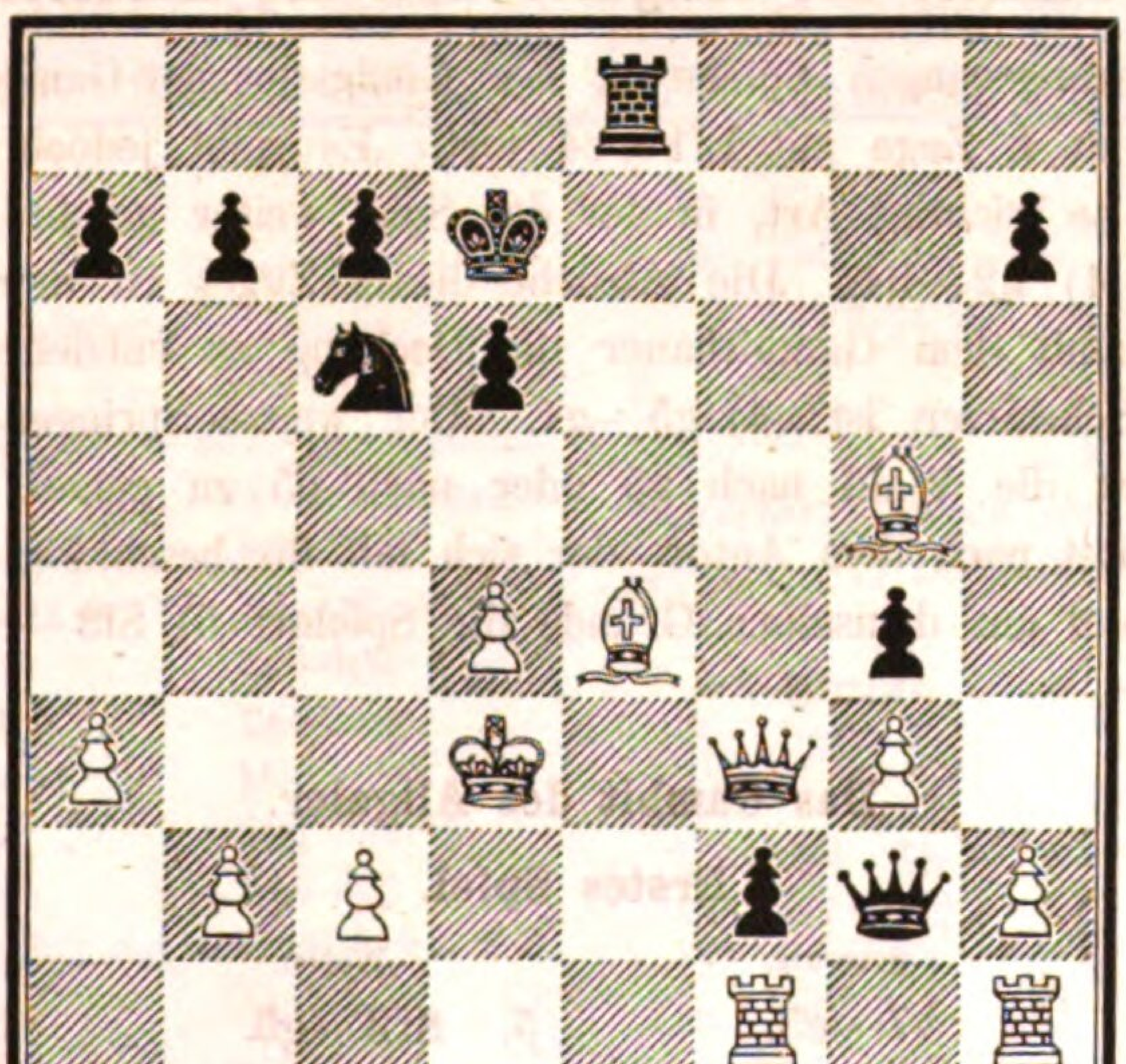
Fünfte Partie.

	Michelet. Weiss.	Kieseritzki. Schwarz.
1.	e2 — e4.	e7 — e5.
2.	f2 — f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1 — f3.	g7 — g5.
4.	Lf1 — c4.	g5 — g4.
5.	Sf3 — e5.	Dd8 — h4 †
6.	Ke1 — f1.	f4 — f3.
7.	d2 — d4.	Sg8 — f6.
8.	Sb1 — c3.	Lf8 — g7.
9.	g2 — g3.	Dh4 — h3 †
10.	Kf1 — f2.	d7 — d6.
11.	Se5 n. f7.	Th8 — f8.
12.	Sf7 — g5.	Dh2 — g2 †
13.	Kf2 — e3.	Lg7 — h6.
14.	Ke3 — d3.	Sb8 — c6.



Weiss.		Schwarz.	Weiss.		Schwarz.
15.	a2—a3.	Lh6 n. g5.	21.	Ta1—f1.	Lf5 n. e4†
16.	Lc1 n. g5.	Sf6 n. e4.	22.	Ld5 n. e4.	Tf8—f3.
17.	Dd1—e1.	Lc8—f5.	23.	De3 n. f3.	
18.	Sc3 n. e4.	f3—f2.			
19.	De1—e3.	Ke8—d7.			
20.	Lc4—d5.	Ta8—e8.			

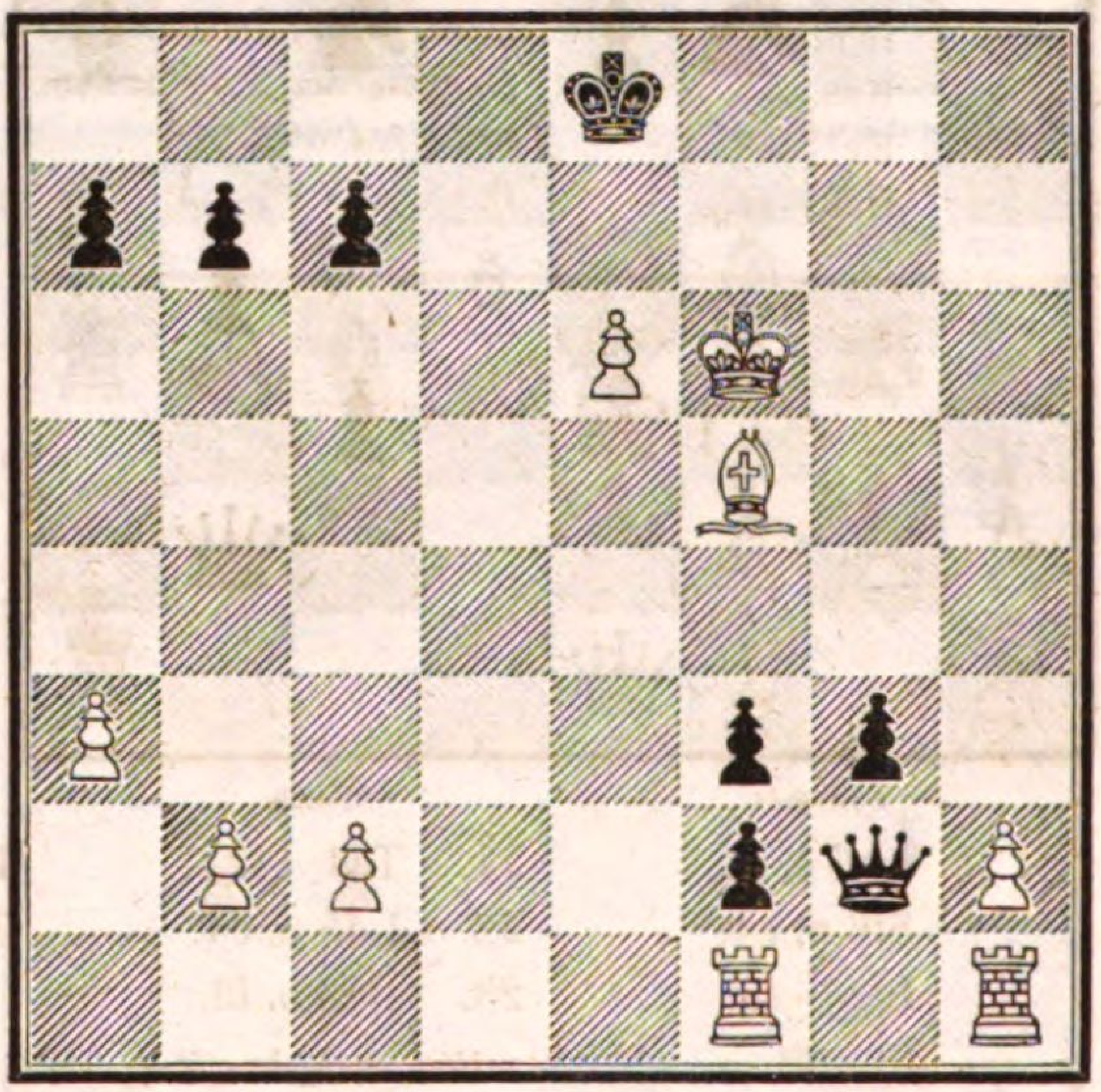
Ein trefflicher Zug. Weiss spielt von hier ab mit bewundernswürdiger Meisterhaftigkeit das Spiel zu Ende.



23.		g4 n. f3.	25.	d4—d5.	Sc6—e5†
24.	Le4—f5†	Te8—e6.	26.	Kd3—d4.	h7—h5.

Weiss.		Schwarz.	Weiss.		Schwarz.
27.	d5 n. e6 †	Kd7—e8.	30.	Kd4 n. e5.	h4 n. g3.
28.	Lg5—f6.	h5—h4.	31.	Ke5—f6	
29.	Lf6 n. e5.	d6 n. e5 †		und gewinnt.	

(Diese Stellung ist eine der bemerkenswerthesten.)



Das Gambit des Allgaier und des Kieseritzki.

In den vorangegangen Spielarten des Königsspringer-Gambit setzt Weiss seinen Angriff im 4. Zuge mit Lf1—c4 fort. Es giebt jedoch noch eine andere und eben so wichtige Art, in der das Spiel weiter geführt werden kann, und zwar mit 4) h2—h4. Die Absicht dieses Zuges ist den Bauer g5 zu nehmen und damit dem Gambitbauer die Deckung zu entziehen. Der beste Gegenzug des Schwarzen ist: 4) g5—g4. Der weisse Springer ist nun angegriffen, und hat die Wahl nach g5 oder nach e5 zu gehen. Die Spielart 5) Sf3—g5 heisst nach dem Autor, der sich mit ihr beschäftigte, das Gambit des Allgaier, und aus demselben Grunde die Spielart 5) Sf3—e5 das Gambit des Kieseritzki.

Das Gambit des Allgaier.

Erstes Spiel.

Weiss.		Schwarz.	Weiss.		Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.	5.	**Sf3—g5.**	h7—h6.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.			
3.	Sg1—f3.	g7—g5.			
4.	h2—h4.	g5—g4.			

Dies ist der richtige Zug. Schwarz kann auch, jedoch mit bei weitem schlechteren Erfolge 5) h7—h5 oder

Weiss.	Schwarz.

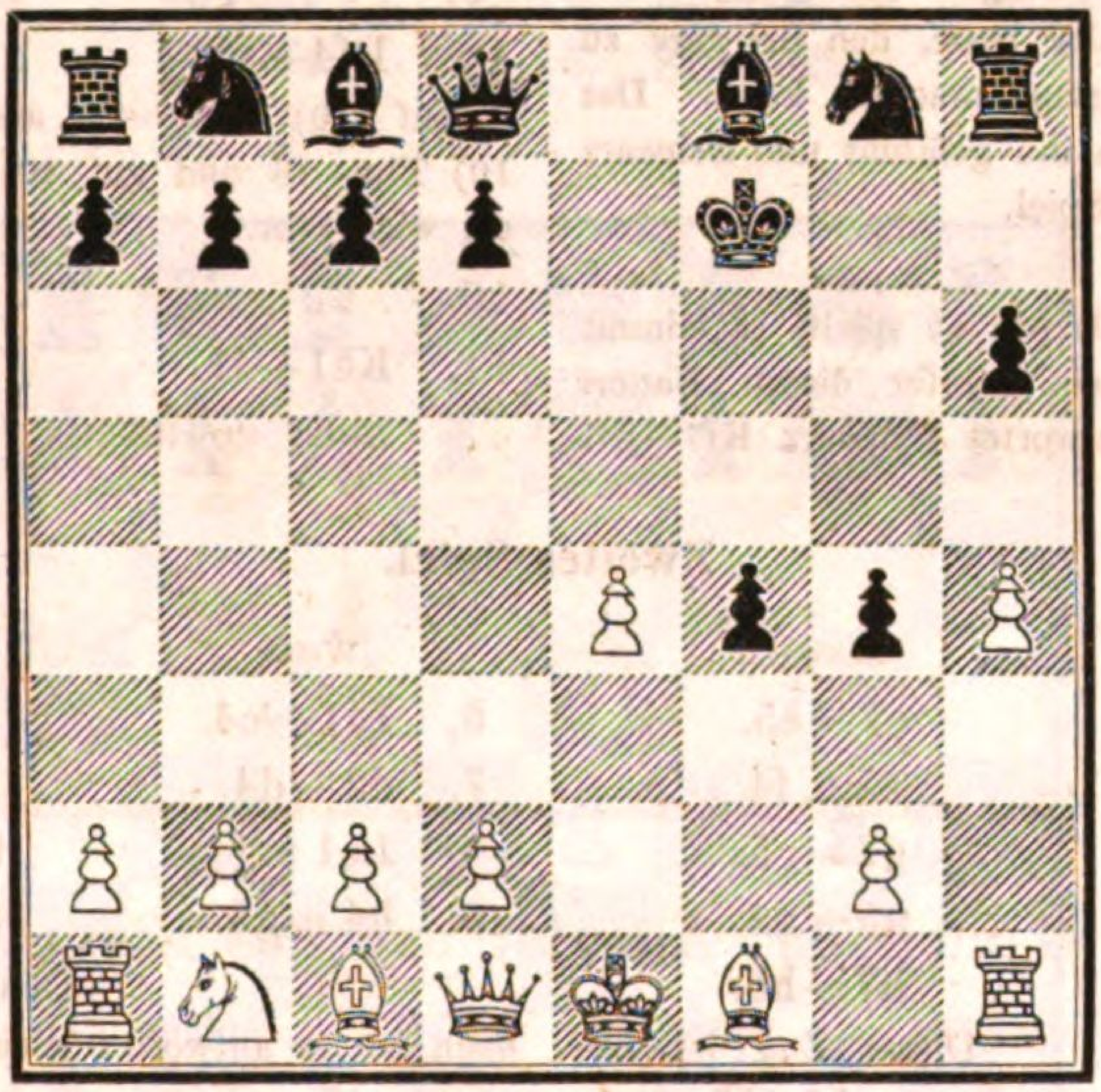
d7—d5 ziehen. Züge die in dem nächsten Spiele behandelt werden. Schlecht ist auch 5) f7—f6, wie man aus Folgendem ersieht:

	Weiss.	Schwarz.
5.		f7—f6.
6.	Dd1 n. g4.	h7—h5.
7.	Dg4—f5.	f6 n. g5.
8.	Df5—g6†	Ke8—e7.
9.	Dg6 n. g5†	Ke7—e8.
10.	Dg5—e5†	Dd8—e7.
11.	De5 n. h8. Weiss hat die Qualität und das bessere Spiel.	

6. Sg5 n. f7.

Diesem Springer ist der Rückzug abgeschnitten. Dadurch dass er auf f7 preisgegeben wird, bekommt Weiss einen starken Angriff, der jedoch den Verlust der Figur nicht aufwiegt.

6. Ke8 n. f7.



7. Dd1 n. g4.

Das Spiel kann auch, jedoch weniger gut, mit 7) Lf1—c4† fortgesetzt werden:

7.	Lf1—c4†	d7—d5 am besten.
8.	Lc4 n. d5†	Kf7—e8 am besten.
9.	d2—d4.	f4—f3 am besten.
10.	g2 n. f3.	Lf8—e7.
11.	0—0 oder a.	g4—g3.
12.	f3—f4.	h6—h5.
13.	Sb1—c3.	Le7—b4.
14.	Dd1—e2.	Dd8 n. h4.
15.	Lc1—e3.	Sg8—h6.
16.	Sc3—b5.	Lb4—a5 und Schwarz hat das bessere Spiel.

a.

11.	f3—f4.	Le7 n. h4†
12.	Ke1—f1.	Sg8—f6.
13.	Th1 n. h4.	Sf6 n. d5.
14.	Th4 n. g4.	Lc8 n. g4.
15.	Dd1 n. g4.	Sd5—e7 und Schwarz hat das bessere Spiel.

7. Sg8—f6.

Hier kann als eine schwächere, jedoch ebenfalls sichere Vertheidigung 7) Dd8—f6 erwähnt werden.

7.		Dd8—f6.
8.	d2—d4.	Df6 n. d4.
9.	Dg4 n. f4†	Dd4—f6. Besser als Sg8—f6.
10.	Df4—g4.	Df6—g6.
11.	Lf1—c4†	Kf7—g7.
12.	Dg4—f3.	Sg8—f6.
13.	Sb1—c3.	Lf8—b4.
14.	Lc1—d2.	d7—d6 u. Schwarz hat das bessere Spiel.

8. Dg4 n. f4.

Weiss.	Schwarz.

Ohne guten Erfolg wäre auch:

8.	Lf1—c4†	d7—d5.
9.	Dg4 n. f4.	Lf8—d6 und Schwarz hat das bei Weitem bessere Spiel.

8. Lf8—d6.

Dieser Zug, der sonst sehr nachtheilig zu sein pflegt, weil er den d-Bauer aufhält, und daher die Entwickelung des ganzen Flügels behindert, ist in dieser Stellung der beste, den Schwarz zu seiner Vertheidigung machen kann. Der Angriff ist durch ihn gelähmt und Schwarz hat das bessere Spiel.

9. Lf1—c4†

Wenn Weiss 9) e4—e5 spielt, so nimmt Schwarz mit dem Läufer diesen Bauer. Auf Df4—f2 antwortet Schwarz Kf7—g7, um später den Thurm h8 nach f8 zu bringen. Nach 9) Df4—f3, kann Schwarz, wie folgt, verfahren:

	Weiss.	Schwarz.
9.	Df4—f3.	Sb8—c6.
10.	c2—c3.	Sc6—e5.
11.	Df3—f2.	Se5—g4.
12.	Df2—f3.	Dd8—e7.
13.	d2—d3.	De7—e5 und Schwarz hat das bessere Spiel.

9. Kf7—g7.

10. Df4—f5.

Auf 10) Df4—f2 antwortet Schwarz 10) Th8—f8 und auf 10) Df4—f3, Sb8—c6, wie zuvor.

10. Ld6—g3†

11. Ke1—f1. Th8—f8 und muss gewinnen.

Zweites Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—g5.	**h7—h5.**

Dieser Zug ist bei Weitem nicht so stark, wie h7—h6, denn jetzt nimmt der Springer auf g5 eine sehr feste und drohende Stellung ein, aus der es, ihn zu vertreiben, schwer ist. Ebenso wenig zu empfehlen ist d7—d5:

5.		d7—d5.
6.	e4 n. d5.	Dd8 n. d5.

Etwas stärker wäre hier vielleicht Sg8—f6.

7.	Sb1—c3.	Dd5—e5†
8.	Dd1—e2.	f7—f6.
9.	De2 n. e5†	f6 n. e5.
10.	Lf1—c4.	Sg8—h6.
11.	d2—d4.	e5 n. d4.
12.	Sc3—b5.	Sb8—a6.
13.	Lc1 n. f4.	Lf8—b4†
14.	c2—c3.	d4 n. c3.
15.	b2 n. c3.	Lb4—a5.
16.	0—0—0 und muss gewinnen.	

	Weiss.	Schwarz.
6.	Lf1—c4.	Sg8—h6.
7.	d2—d4.	f7—f6.
8.	Lc1 n. f4.	f6 n. g5.
9.	h4 n. g5.	Sh6—f7.

Geht der Springer nach g8, so antwortet Weiss 10) Lf4—e5.

10.	g5—g6.	Sf7—d6.
11.	Lf4 n. d6.	c7 n. d6.

Auf Lf8 n. d6, folgt 12) g6—g7.

12.	Lc4—f7†	Ke8—e7.
13.	0—0.	

Spielt Weiss 13) Sb1—c3, so kann sich Schwarz, wie folgt vertheidigen.

13.	Sb1—c3.	Dd8—a5.
14.	Dd1—d2.	Lf8—h6.

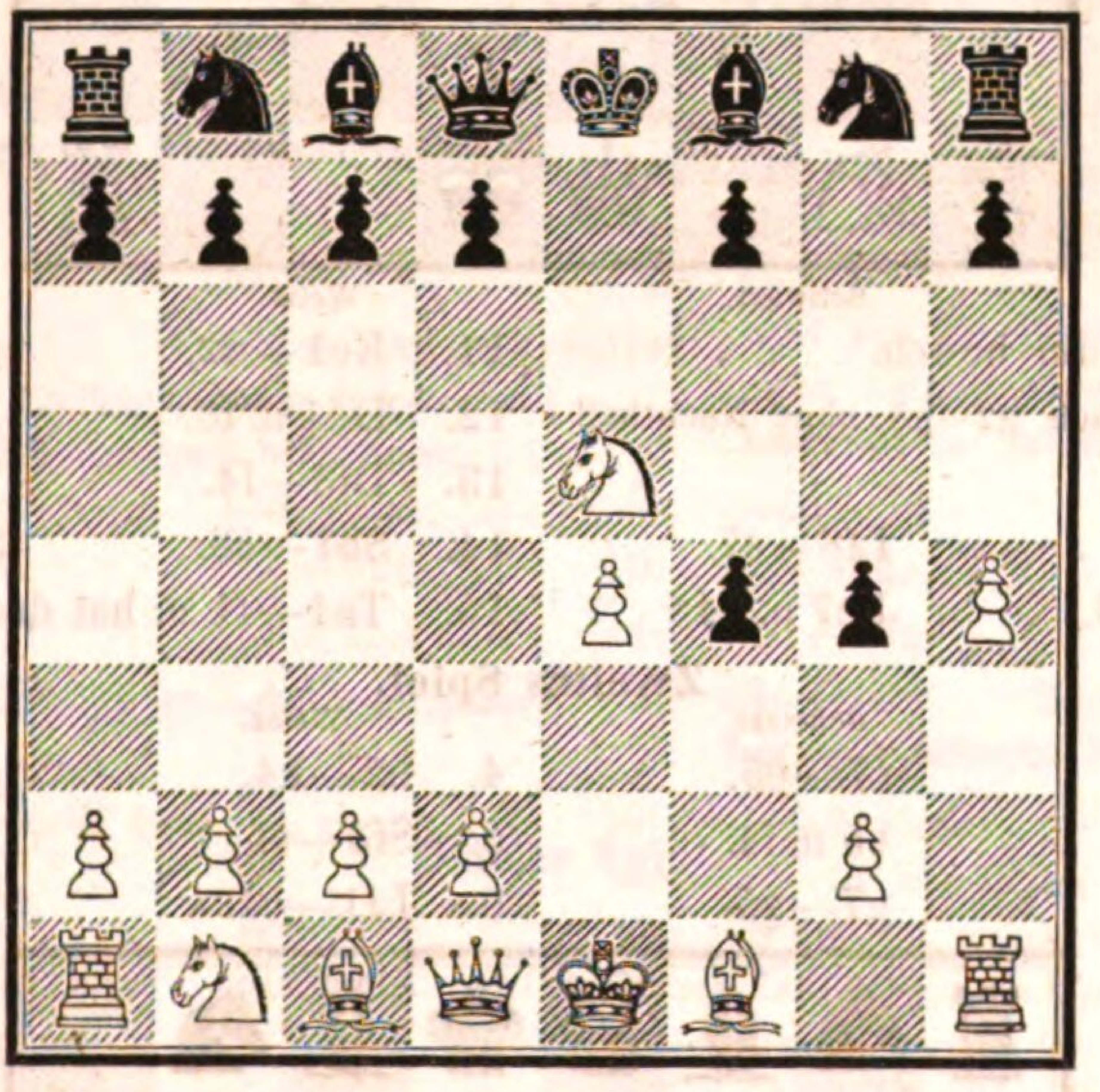
13.		Dd8—a5.
14.	Lf7—d5.	Ke7—e8.
15.	Dd1—c1.	Ke8—d8.
16.	Dc1—g5†	Lf8—e7.
17.	g6—g7 und Weiss gewinnt.	

Das Gambit des Kieseritzki.

Bei Weitem sicherer, als das Gambit des Allgaier, in dem der Anziehende genöthigt wird, den Königsspringer ohne genügende Entschädigung durch eine nachhaltige Besserung der Position preiszugeben, ist das Gambit des Kieseritzki, in welchem der Königsspringer im 5. Zuge sich nach e5 begiebt.

Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. h2—h4.	g5—g4.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	5. **Sf3—e5.**	
3. Sg1—f3.	g7—g5.		



5. h7—h5.

Dieser Vertheidigungszug ist gut, jedoch mindestens ebenso stark ist 5) Sg8—f6 (3. Spiel). Schwarz kann auch mit folgender Vertheidigung das Spiel fortsetzen:

5.	d7—d6.
6. Se5 n. g4.	Lf8—e7.
7. d2—d4.	Le7 n. h4†
8. Sg4—f2.	Dd8—g5.

Schwarz kann hier auch vortheilhaft 8) Lh4—g3 spielen.

9. Dd1—f3.	Lh4—g3.
10. Sb1—c3.	Sg8—f6.

Auf 10) Lc8—g4 würde Weiss 11) Df3 n. g3 spielen.

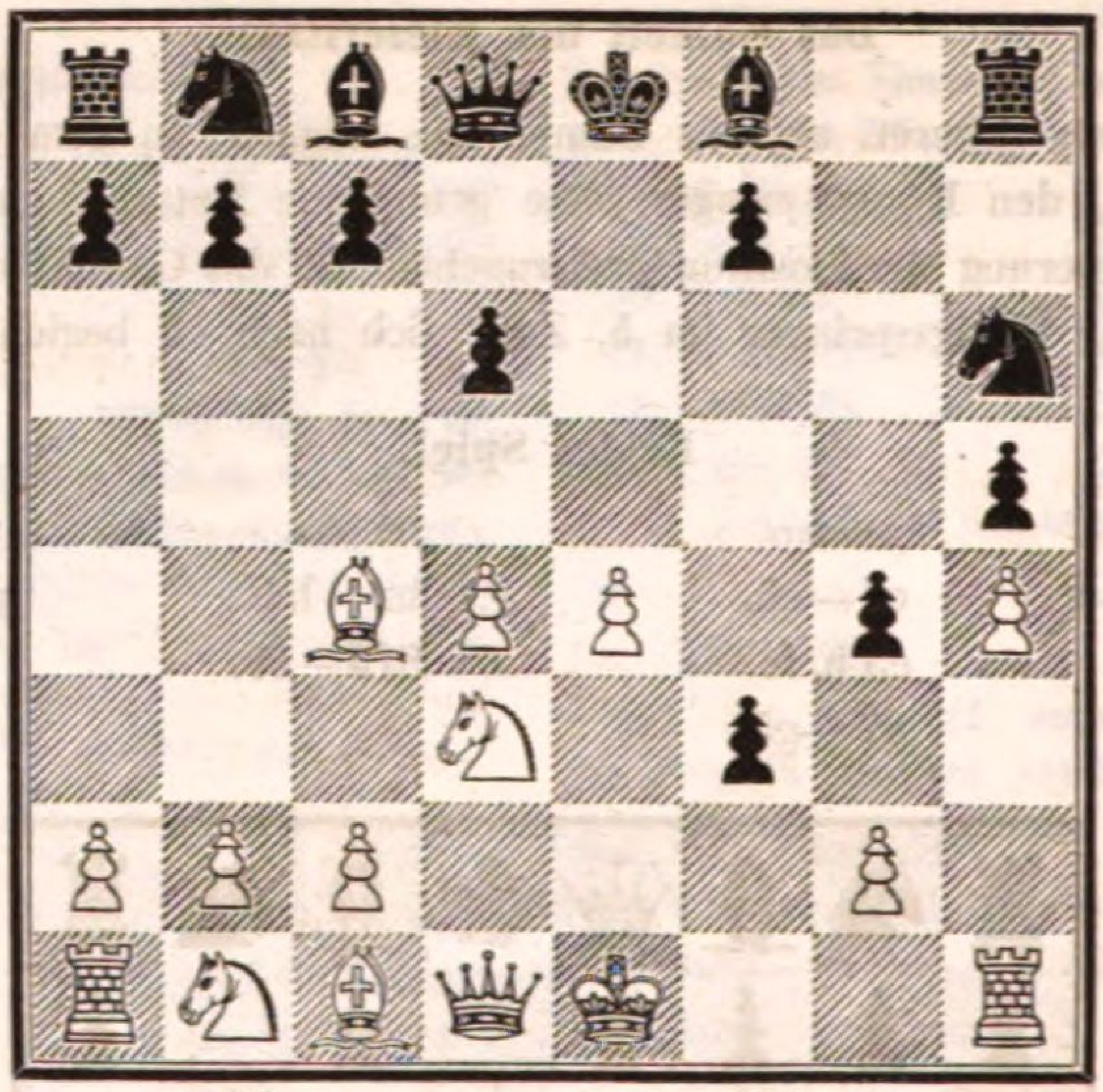
11. Lc1—d2.

Die Spiele stehen gleich, wenn jedoch statt des letzten Zuges 11) Lf1—d3 geschieht, so hat Schwarz das bessere Spiel mit Th8—g8 und später im richtigen Augenblick mit Lc8—g4.

6. Lf1—c4. Sg8—h6.

Der Bauer kann ausserdem auch mit Th8—h7 gedeckt werden. Siehe das nächste Spiel.

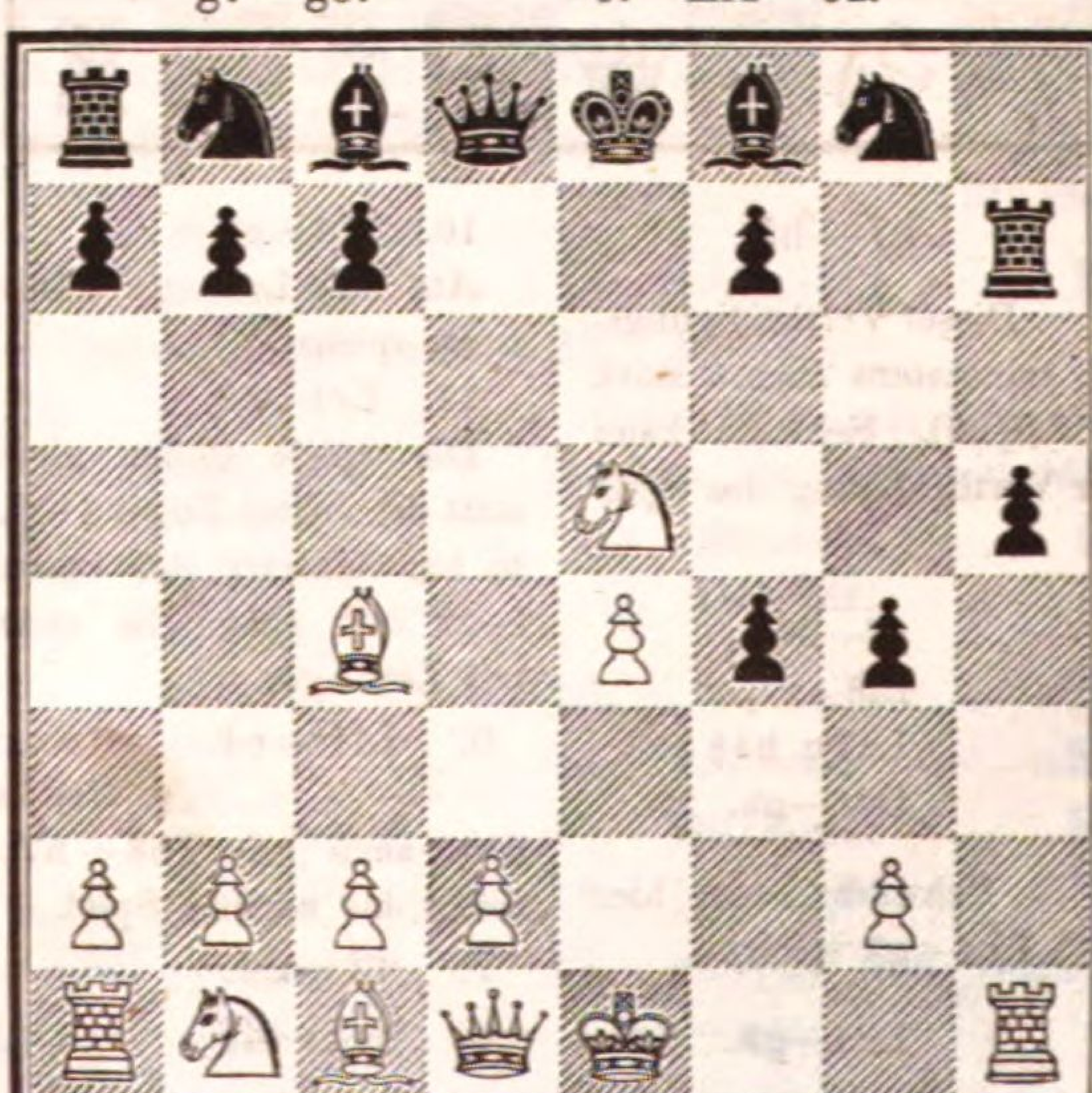
7. d2—d4.	d7—d6.
8. Se5—d3.	f4—f3.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
9. g2 n. f3 am besten.		11. Ke1—d2.	g4 n. f3.
Es könnte auch g2—g3 ohne Nachtheil geschehen.		12. Dd1 n. f3.	Lc8—g4.
		13. Df3—f4.	Th8—h7.
9.	Lf8—e7.	14. Sb1—c3.	Sb8—d7.
10. Lc1—e3.	Le7 n. h4 †	15. Ta1—f1 u. hat das bessere Spiel.	

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. h2—h4.	g5—g4.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	5. Sf3—e5.	h7—h5.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	6. Lf1—c4.	**Th8—h7.**



Weiss.	Schwarz.

Dieser Vertheidigungszug ist neben dem eben erörterten, der zu keinem für Schwarz vortheilhaften Spiele führt, der einzige, der den Bauer f7 deckt, indessen steht der Thurm auf h7 sehr ungünstig.

7. d2—d4.

Weiss kann hier zwei Figuren gegen einen Thurm und einen Bauer geben, jedoch auf die Dauer mit ungünstigem Erfolge.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Se5 n. f7.	Th7 n. f7.
8.	Lc4 n. f7.	Ke8 n. f7.
9.	d2—d4.	f4—f3.

[Schlecht wäre hier 9) Lf8—h6, wegen 10) Lc1 n. f4, Lh6 n. f4, 11) 0—0 und gewinnt den Läufer mit Vortheil zurück.]

10. g2 n. f3. d7—d6.

Schwarz hat eine sehr entblösste Stellung, muss jedoch auf die Dauer das bessere Spiel bekommen.

7. f4—f3.

8. g2—g3.

Auf g2 n. f3, folgt d7—d6 und später Lf8—e7.

Weiss.	Schwarz.

8. Sb8—c6 am besten.

Nachtheilig wäre 8) d7—d6.

	Weiss.	Schwarz.
8.		d7—d6.
9.	Se5—d3.	Lc8—e6.
10.	d4—d5.	Le6—d7.
11.	e4—e5 und Weiss hat ein gutes Spiel.	

9. Se5 n. c6.

Weiss kann auch spielen:

9. Se5—g6. Lf8—g7.

[Schwarz könnte hier auch f7 n. g6 und auf 10) Lc4 n. g8, Th7—g7 spielen.]

	Weiss.	Schwarz.
10.	c2—c3.	Sg8—f6.
11.	Lc1—g5.	f7 n. g6.
12.	e4—e5.	d7—d5.
13.	Lc4—d3.	Lc8—f5.
14.	Ld3 n. f5.	g6 n. f5.
15.	Dd1—d3.	Dd8—d7.
16.	e5 n. f6.	Lg7—h8.

Weiss wird auf die Dauer den Bauer f6 nicht halten können und Schwarz bekommt das bessere Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
9.		d7 n. c6.
10.	Lc1—f4.	Dd8—e7.
11.	Sb1—c3.	Lc8—e6.
12.	d4—d5.	0—0—0.

Schwarz hat das bessere Spiel.

Drittes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	**Sg8—f6.**
6.	Lf1—c4. Am besten.	

Nicht gut wäre:

	Weiss.	Schwarz.
6.	Se5 n. g4.	Sf6 n. e4.
7.	Dd1—e2 oder a.	Dd8—e7.
8.	Sb1—c3.	Se4—g3.
9.	De2 n. e7 †	Lf8 n. e7.
10.	Th1—h2.	d7—d5.
11.	Sg4—e5.	c7—c6.
12.	d2—d4.	Sg3—f5.
13.	Se5—f3.	Le7—d6.
14.	Lf1—d3.	

Schwarz hat das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.

a.

	Weiss.	Schwarz.
7.	d2—d3.	Se4—g3.
8.	Lc1 n. f4.	

Dieser Zug führt zu einem sehr lebhaften, jedoch für Weiss nachtheiligen Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
8.		Sg3 n. h1.
9.	Dd1—e2 †	Dd8—e7.

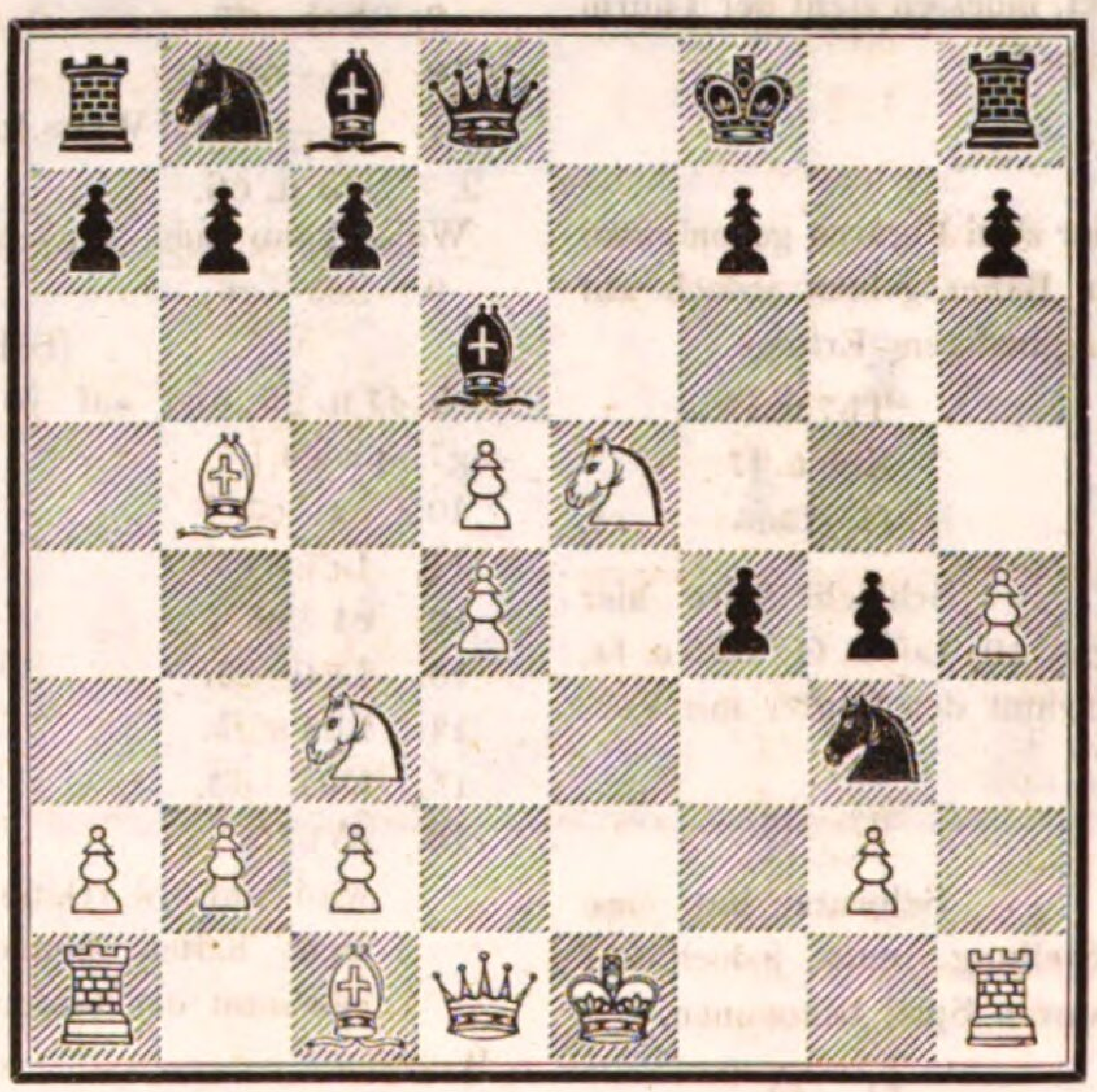
Auf Lf8—e7 giebt Weiss in zwei Zügen Matt.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Sg4—f6 †	Ke8—d8.
11.	Lf4 n. c7†	Kd8 n. c7.
12.	Sf6—d5†	Kc7—d8.
13.	Sd5 n. e7.	Lf8 n. e7.
14.	Sb1—c3.	Th8—e8.

Schwarz hat das bessere Spiel.

6. d7—d5 am besten.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. e4 n. d5.	Lf8—d6.	9. Lc4—b5 †	Ke8—f8.
8. d2—d4.	Sf6—h5.	10. Sb1—c3.	Sh5—g3.



Weiss.	Schwarz.
11. Th1—g1.	

Besser, als Th1—h2, wie folgende Ausführung des ausgezeichneten Schachspielers Herrn Hirschfeld erweist.

11.	Dd8 n. h4.
12. Lc1 n. f4.	Sg3—h5 †
13. g2—g3.	Dh4—h2.
14. Lf4—h6 †	Kf8—g8.

Wenn statt dessen Sh5—g7 geschieht, so folgt:

14.	Sh5—g7.
15. Lh6—e3.	h7—h5.

Weiss.	Schwarz.
16. Dd1—d3.	Lc8—f5.
17. Sc3—e4 und Weiss hat eine sehr gute Stellung.	

15. Lh6—e3.	Sh5 n. g3.
16. Le3—f2.	Ld6 n. e5.
17. d4 n. e5.	Sg3—h5.
18. Tg1 n. g4 †	Lc8 n. g4.
19. Dd1 n. g4 †	Sh5—g7.
20. Lf2—d4.	h7—h5.
21. Sc3—e4 und gewinnt.	

Wenn Schwarz die Dame nimmt, so setzt Weiss in zwei Zügen Matt.

Das Gambit des Königsthurm-Bauers.

Diese Spielart ist bei weitem seltener, als das Gambit des Königs-Springers. Ihre Eigenthümlichkeit besteht in dem Zuge 3) h2—h4, womit die Deckung des Bauers f4 durch g7—g5 verhindert werden soll. Indessen entbehrt das Spiel des Angriffs, dieses wesentlichen Vorzugs der Gambitspiele, und kann daher nicht empfohlen werden.

Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. **h2—h4.**	Lf8—e7.

Am besten. Es kann jedoch auch ohne Nachtheil 3) d7—d5 gespielt werden, wie man aus folgenden Zügen ersieht:

3.	d7—d5.
4. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.

(Hier könnte auch Lf8—d6 zur vorläufigen Deckung des Bauern f4 gespielt werden.)

5. Sb1—c3 oder A.	Dd5—e5†
6. Lf1—e2.	Lf8—d6.
7. Sg1—f3.	De5—a5.
8. 0—0.	Sg8—f6.
9. d2—d4.	c7—c6 und die Spiele stehen etwa gleich; denn wenn auch Weiss eine etwas bessere Stellung hat, so vermag doch Schwarz den Gambit-Bauer noch eine Zeit lang zu erhalten.

A.

5. Dd1—e2.

[Dieser Zug geschieht, um 5) Dd5—e5† zu verhindern.]

5.	Lc8—e6.

(Schwarz entwickelt den Damenläufer, um eine Rochade nach der langen Seite vorzubereiten.)

6. Sb1—c3.	Dd5—d7.
7. d2—d3.	Lf8—d6.
8. Sg1—h3.	Sb8—c6.
9. Sc3—b5.	0—0—0.
10. Sb5 n. d6†	c7 n. d6.
11. Lc1 n. f4.	Le6—g4.
12. De2—f2.	Td8—e8†
13. Ke1—d2 und die Spiele stehen etwa gleich.	

4. Dd1—g4.

Zur Deckung des Bauern kann auch 4) Sg1—f3 geschehen, ein Zug, der jedoch ebenfalls dem weissen Spiel das Uebergewicht nicht zu verschaffen vermag.

4. Sg1—f3.	Sg8—f6.

Es könnte hier auch d7—d6 mit gleichem Erfolge gezogen werden.

5. d2—d3.

Auf 5) e4—e5 könnte Schwarz wohl Sf6—h5 antworten, um später den Springer nach g3 zu bringen.

5.	d7—d5.
6. e4 n. d5.	Sf6 n. d5.
7. c2—c4.	Le7—b4†
8. Lc1—d2.	Sd5—e3.
9. Dd1—b3.	Lb4 n. d2†
10. Sb1 n. d2.	0—0.

Und Schwarz hat das bessere Spiel. Weiss hat wohl nicht gut gethan, mit 7) c2—c4 den schwarzen Springer anzugreifen.

4.	d7—d5.

Auch Sg8—f6 kann mit Vortheil gespielt werden.

5. Dg4 n. f4.	d5 n. e4.

Man bekommt hier mit 5) Le7—d6 ebenfalls ein gutes Spiel.

6. Lf1—c4 o. A.	Sg8—f6.
7. Sb1—c3.	0—0.
8. Sc3 n. e4.	Sf6 n. e4.
9. Df4 n. e4.	Le7—d6 und Schwarz hat das bei weitem bessere Spiel.

A.

6. Df4 n. e4.	Sg8—f6.
7. De4—f3.	0—0.
8. Lf1—c4.	Lc8—g4.
9. Df3 n. b7.	Dd8—d6.
10. Db7 n. a8.	Sb8—c6 und gewinnt in wenigen Zügen.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

Gespielt zwischen zwei englischen ausgezeichneten Schachspielern.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.
4. h2—h4.	g5—g4.
5. Sf3—g5.	h7—h6.
6. Sg5 n. f7.	Ke8 n. f7.
7. Dd1 n. g4.	Sg8—f6.
8. Dg4 n. f4.	d7—d6.

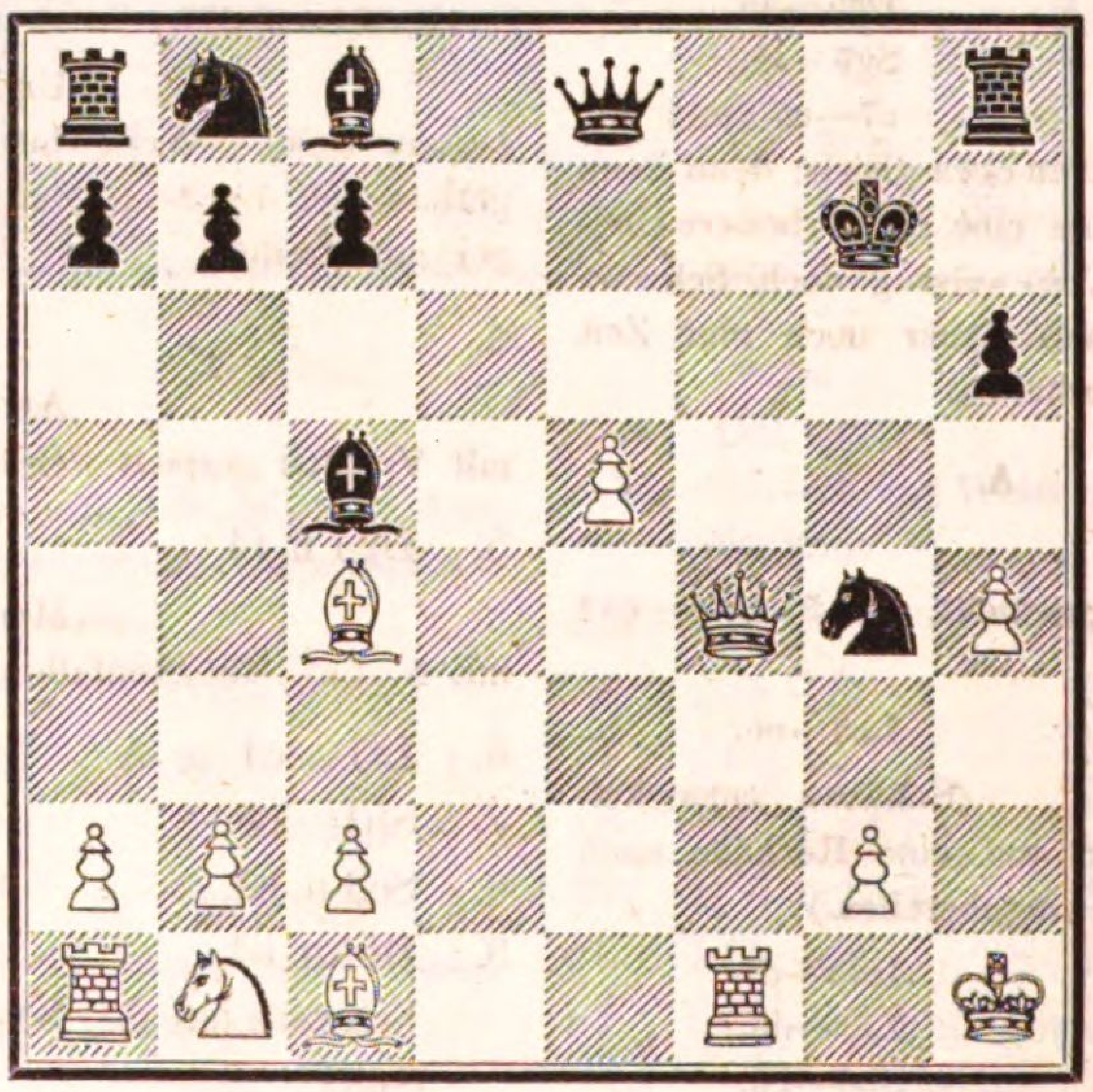
Ein Fehler. Hier durfte Schwarz den entscheidenden Zug Lf8—d6 nicht unterlassen.

Weiss.	Schwarz.
9. d2—d4.	Kf7—g7.
10. Lf1—c4.	Dd8—e8.
11. 0—0.	Lf8—e7.

Hier wäre wohl Sb8—d7 der bessere Zug.

12. e4—e5.	d6 n. e5.
13. d4 n. e5.	Le7—c5 †
14. Kg1—h1.	Sf6—g4.

Ein guter Zug. Wenn Weiss demnächst die Damen tauscht, so hat Schwarz das Uebergewicht der Figur.



15. Sb1—c3.	Lc8—e6.

Statt dieses Zuges würde Th8—f8 das Spiel sehr vortheilhaft für Schwarz gestaltet haben.

16. Sc3—e4.	Le6 n. c4.
17. Df4 n. g4 †	De8—g6.
18. Dg4 n. g6 †	Kg7 n. g6.
19. Tf1—f6 †	Kg6—g7.
20. Se4 n. c5.	Sb8—c6.
21. Sc5—e6 †	Lc4 n. e6.
22. Tf6 n. e6.	Ta8—e8.
23. Lc1 n. h6 †	

Dieser gute Zug entscheidet zu Gunsten des weissen Spiels.

23.	Kg7—f7.

Auf 23) Kg7—h7 geht das Spiel, wie folgt, verloren, wenn Schwarz den Bauer e5 erobern will:

23.	Kg7—h7.

Weiss.		Schwarz.
24.	Te6 n. e8.	Th8 n. e8.
25.	Lh6—f4.	Sc6 n. e5 falsch.
26.	Ta1—e1 und gewinnt den Springer oder den Thurm.	

24.	Te6—f6 †	Kf7—e7.
25.	Lh6—g5.	Sc6 n. e5.

Ein Fehler, jedoch Schwarz muss ohnehin verlieren, da Weiss drei Bauern mehr hat.

Weiss.		Schwarz.
26.	Tf6—h6 †	Ke7—f7.
27.	Ta1—f1 †	Kf7—g7.
28.	Th6 n. h8.	Kg7 n. h8.
29.	Lg5—f6 †	Kh8—h7.
30.	Tf1—e1 und gewinnt.	

Zweite Partie.

	Beuthner, Beygang, Schmitt.	Lepge, Saalbach, Schmorl.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	h7—h5.
6.	Lf7—c4.	Sg8—h6.
7.	d2—d4.	d7—d6.
8.	Se5—d3.	f4—f3.
9.	g2 n. f3.	Lf8—e7.
10.	Lc1—e3.	Le7 n. h4 †
11.	Ke1—d2.	g4 n. f3.
12.	Dd1 n. f3.	Lc8—g4.
13.	Df3—f1.	Lh4—g5.
14.	Sb1—c3.	Lh5 n. e3 †
15.	Kd2 n. e3.	c7—c6.
16.	Ta1—e1.	Dd8—g5 †
17.	Df1—f4.	f7—f6.
18.	e4—e5.	Dg5 n. f4 †
19.	Ke3 n. f4.	f6 n. e5 †
20.	d4 n. e5.	d6—d5.
21.	Lc4 n. d5.	

Dieses Opfer ist wohl nicht ganz richtig, und die Veranlassung zum Verluste des Spiels.

21.		c6 n. d5.
22.	Sc3 n. d5.	Sb8—a6.

Weiss.		Schwarz.
23.	Sd5—f6 †	Ke8—f7.
24.	Sf6 n. h5.	Sa6—c7.

Der in dieser Stellung zu Gunsten des Schwarzen entscheidende Zug.

25.	Sh5—f6.	Lg4—e6.
26.	Th1—h5.	Sc7—d5 †
27.	Sf6 n. d5.	Le6 n. d5.
28.	Sd3—b4.	Ld5—e6.
29.	Te1—h1.	Ta8—f8.

Ein sehr feiner Zug. Es wird beabsichtigt, auf Th5 n. h6 mit Kf7—g7 † zu antworten, womit das Spiel für Schwarz gewonnen wäre.

30.	Kf4—e4.	Kf7—g6.
31.	Sb4—d5.	Le6 n. d5 †
32.	Ke4 n. d5.	Tf8—d8 †
33.	Kd5—e4.	Td8—d2.
34.	Th5—h2.	Td2 n. h2.
35.	Th1 n. h2.	Kg6—f7.
36.	Ke4—d5.	Kf7—e7.
37.	c2—c4.	Th8—d8 †
38.	Kd5—e4.	Sh6—f7.
39.	c4—c5.	Td8—d1.
40.	Th2—c2.	Td1—e1 †.
41.	Ke4—d4.	Sf7 n. e5.

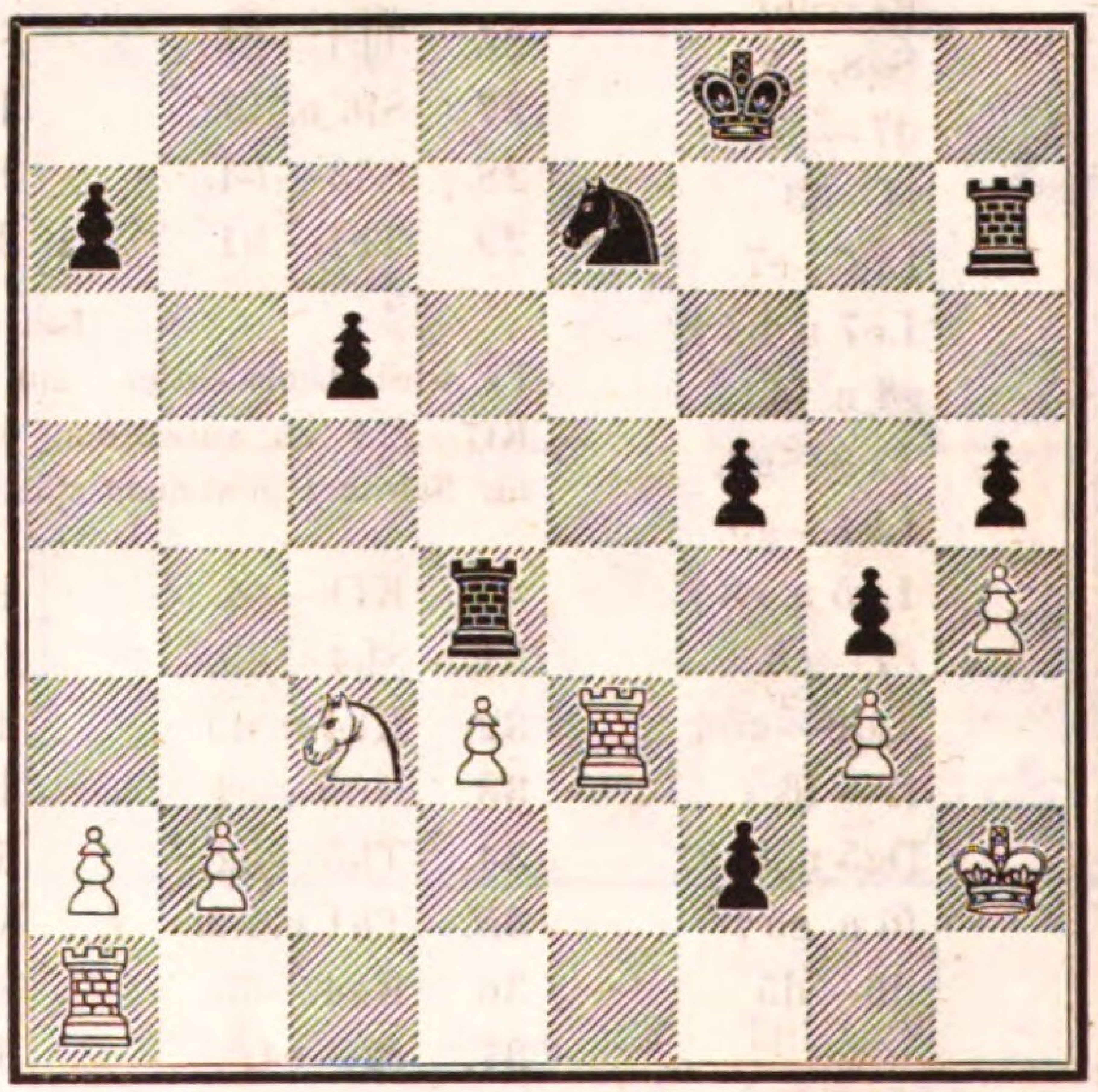
Weiss giebt die Partie auf.

Dritte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Kieseritzki. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	h7—h5.
6.	Lf1—c4.	Th8—h7.
7.	d2—d4.	d7—d6.
8.	Se5—d3.	f4—f3.
9.	g2—g3.	Lc8—e6.
10.	d4—d5.	Le6—c8.
11.	e4—e5.	d6 n. e5.
12.	Sd3 n. e5.	Lf8—d6.
13.	Lc1—f4.	Sg8—e7.
14.	0—0.	Lc8—f5.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Sb1—c3.	Sb8—d7.
16.	Se5 n. d7.	Dd8 n. d7.
17.	Lc4—b5.	c7—c6.
18.	d5 n. c6.	Ld6—c5†
19.	Kg1—h2.	b7 n. c6.
20.	Lb5—d3.	Lf5 n. d3.
21.	c2 n. d3.	f7—f5.
22.	Tf1—e1.	Ta8—d8.
23.	Dd1—a4.	f3—f2.
24.	Te1—e2.	Ke8—f8.
25.	Lf4—e3.	Lc5 n. e3.
26.	Te2 n. e3.	Dd7—d4.
27.	Da4 n. d4.	Td8 n. d4.

Die Stellung ist jetzt für Schwarz sehr vortheilhaft.



	Weiss.	Schwarz.
28.	Ta1—f1.	f5—f4.
29.	Tf1 n. f2.	Se7—f5.

Die hiemit eingeleitete Combination ist sehr geistreich; scheitert jedoch an dem nun folgenden Springerzug des Weissen.

	Weiss.	Schwarz.
30.	Sc3—e2.	Th7—f7.
31.	Te3—e5.	f4 n. g3†
32.	Se2 n. g3.	Sf5 n. g3.
33.	Tf2 n. f7†	Kf8 n. f7.
34.	Kh2 n. g3.	Td4 n. d3†

	Weiss.	Schwarz.
35.	Kg3—f4.	Td3—d4 †
36.	Kf4—g3.	Td4—d5.
37.	Te5—e3.	Kf7—f6.
38.	Te3—c3.	c6—c5.
39.	Tc3—a3.	Kf6—f5.
40.	Ta3 n. a7.	Td5—d3 †
41.	Kg3—f2.	Td3—d2 †
42.	Kf2—g3.	Td2 n. b2.
43.	Ta7—g7.	c5—c4.
44.	Tg7—g5 †	Kf5—e4.
45.	Tg5 n. h5.	c4—c3.

	Weiss.	Schwarz.
46.	Th5—c5.	Ke4—d3.
47.	Kg3 n. g4.	Tb2—b4 †
48.	Kg4—g5.	Tb4—c4.
49.	Tc5—d5 †	Kd3—e2.
50.	Td5—e5 †	Ke2—f2.
51.	Te5—b5.	Kf2—g3.
52.	Tb5—b1.	Tc4—c5 † und

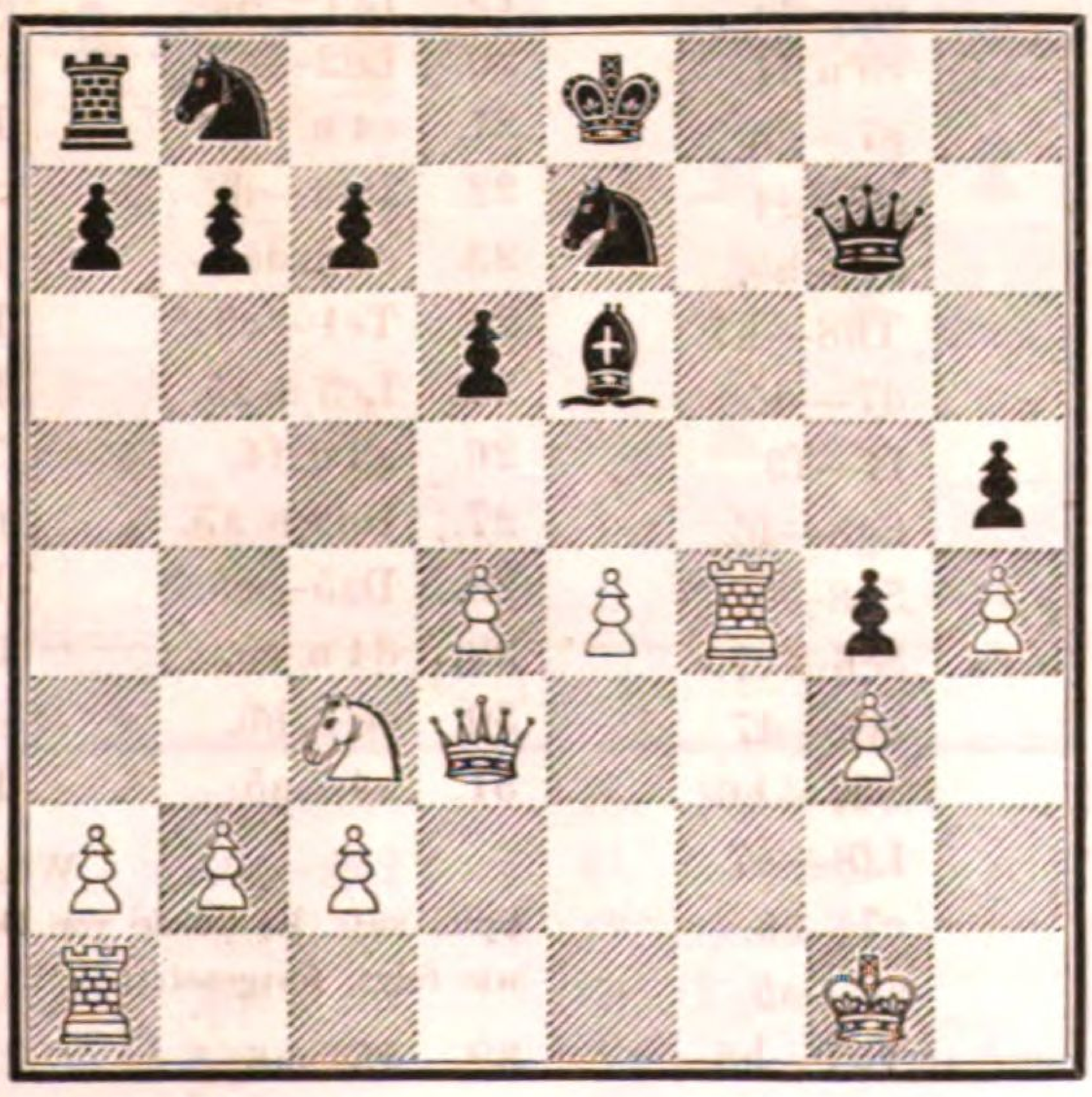
das Spiel blieb unentschieden. Durch Tc4 n. h4 hätte Schwarz das Spiel gewinnen müssen.

Vierte Partie.

	v. d. Lasa.	Anderssen.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	h7—h5.
6.	Lf1—c4.	Th8—h7.
7.	d2—d4.	Dd8—f6.
8.	Sb1—c3.	Sg8—e7.
9.	0—0.	Lf8—h6.

	Weiss.	Schwarz.
10.	g2—g3.	d7—d6.
11.	Se5 n. f7.	Th7 n. f7.
12.	Lc4 n. f7 †	Df6 n. f7.
13.	Lc1 n. f4.	Lh6 n. f4.
14.	Tf1 n. f4.	Df7—g7.
15.	Dd1—d3.	Lc8—e6.

Schwarz ist genöthigt das Feld f7, welches demnächst durch Ta1—f1 bedroht wird, noch ein Mal zu decken.



	Weiss.	Schwarz.
16.	Dd3—b5†	Sb8—d7.
17.	d4—d5.	Le6—g8.
18.	Db5 n. b7.	Dg7—d4†
19.	Kg1—g2.	Ta8—b8.
20.	Db7 n. c7.	Tb8 n. b2.

Hier wäre wohl Dd4—c5, womit der Abtausch der Damen erzwungen würde, vorzuziehen. Der Angriff Tb8 n. b2 ist nur ein scheinbarer.

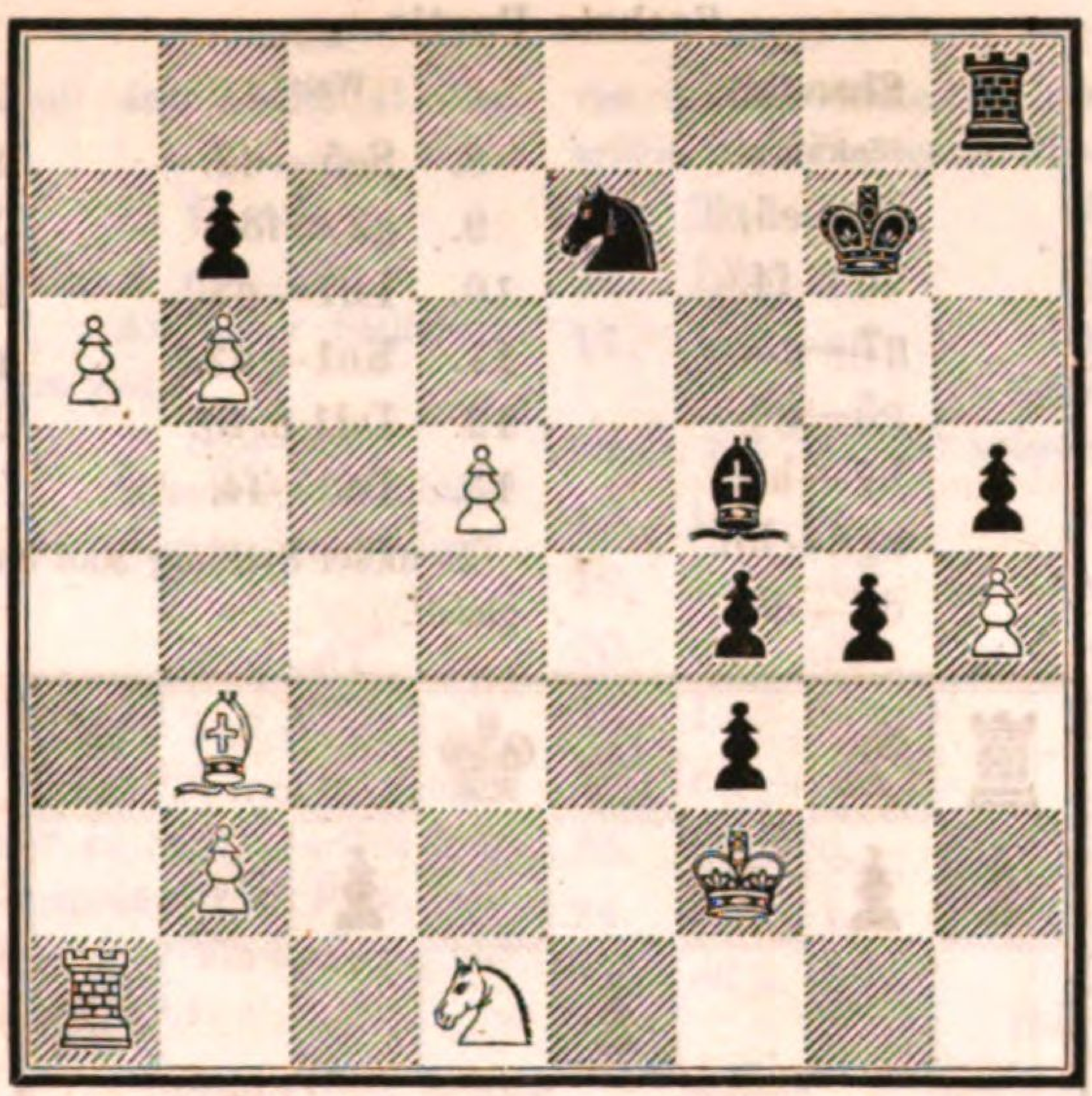
	Weiss.	Schwarz.
21.	Tf4—f2.	Sd7—c5.
22.	Ta1—f1.	Sc5—d7.
23.	Tf2—e2.	Sd7—e5.
24.	a2—a4.	Lg8—h7.
25.	Tf1—d1.	Dd4—c4.
26.	Dc7 n. c4.	Se5 n. c4.
27.	Sc3—b5.	Se7—g6.
28.	Sb5 n. a7.	Tb2—a2.
29.	Td1—b1.	Ta2 n. a4.
30.	Tb1—b8†	Ke8—f7.
31.	Tb8—b7†	Kf7—g8.
32.	Kg2—f2.	Sg6—e5.
33.	Sa7—c6.	Ta4—a3.
34.	Tb7—b8†	Kg8—g7.
35.	Tb8—b7†	Kg7—h6.
36.	Sc6 n. e5.	d6 n. e5.
37.	Tb7—b4.	Sc4—d6.
38.	Tb4—b6.	Ta3—f3†
39.	Kf2—e1.	Tf3—f6.
40.	c2—c4.	Kh6—g7.
41.	c4—c5.	Sd6 n. e4.
42.	c5—c6.	Tf6—f7.
43.	Tb6—b4.	Se4—d6.
44.	Te2 n. e5.	Lh7—f5.
45.	Ke1—d2.	Kg7—f6.
46.	Te5—e3.	Tf7—e7.
47.	Te3 n. e7.	Kf6 n. e7.
48.	Kd2—e3 und gewinnt.	

Fünfte Partie.

	Kieseritzki. Weiss.	Chamouillet. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	h7—h5.
6.	Lf1—c4.	Th8—h7.
7.	d2—d4.	d7—d6.
8.	Se5—d3.	f4—f3.
9.	g2—g3.	Sg8—f6.
10.	Sb1—c3.	Sb8—c6.
11.	Sd3—f4.	Sc6—e7.
12.	Ke1—f2.	Sf6—d7.
13.	Dd1—d3.	Sd7—b6.
14.	Lc4—b3.	Lf8—g7.
15.	Th1—e1.	c7—c6.
16.	a2—a4.	a7—a5.
17.	Sc3—d1.	Th7—h8.
18.	c2—c4.	Lc8—e6.
19.	Lc1—d2.	Ke8—f8.
20.	Ld2—c3.	d6—d5.
21.	e4 n. d5.	Le6—f5.
22.	Dd3—d2.	c6 n. d5.
23.	c4 n. d5.	Lg7—h6.
24.	Te1—e5.	Dd8—d6.
25.	Lc3 n. a5.	Lh6 n. f4.
26.	g3 n. f4.	Ta8 n. a5.
27.	Dd2 n. a5.	f7—f6.
28.	Da5—c5.	Dd6 n. c5.
29.	d4 n. c5.	f6 n. e5.
30.	c5 n. b6.	e5 n. f4.
31.	a4—a5.	Kf8—g7.

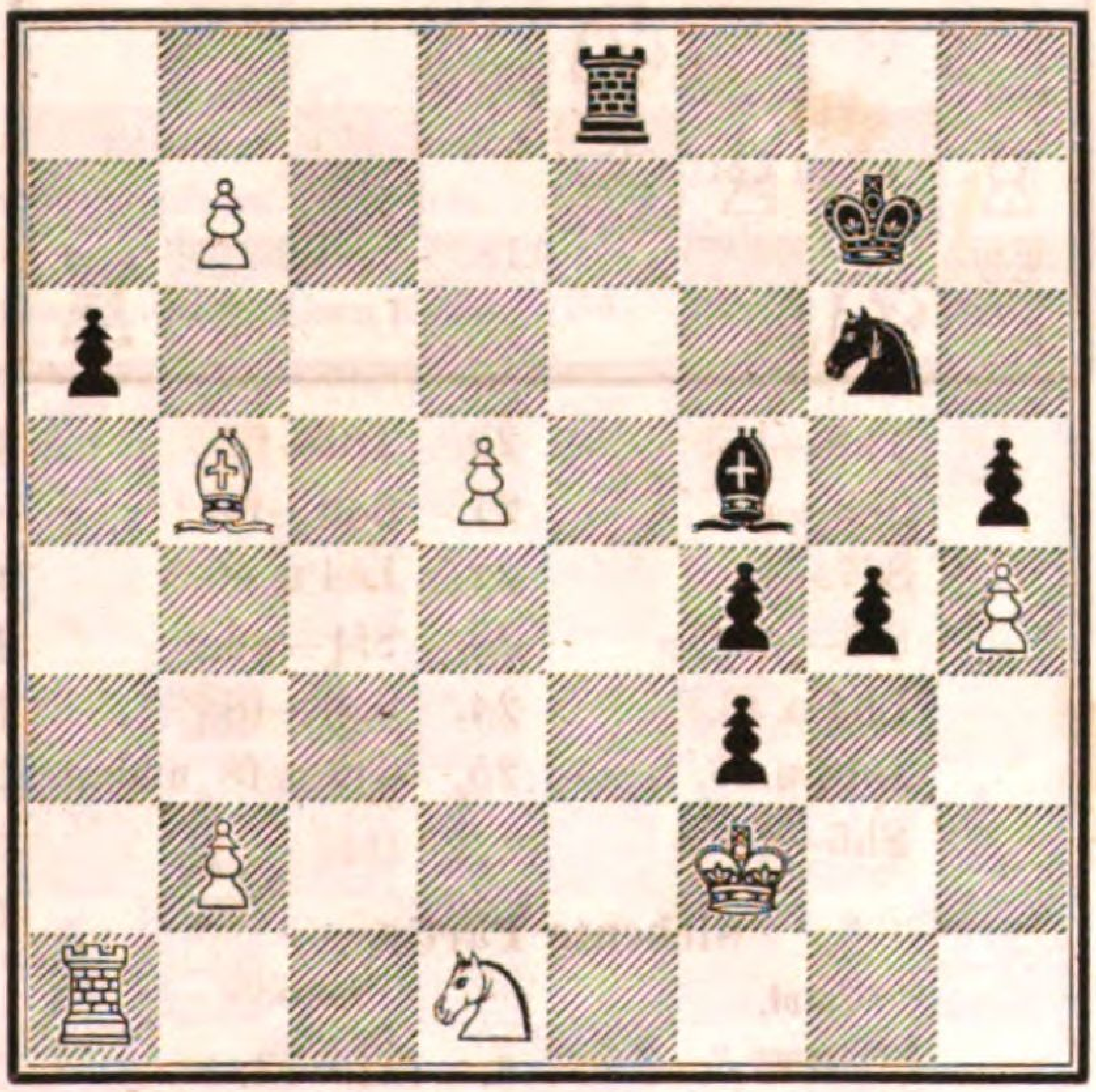
Weiss gab hier das Spiel auf. Es wurde von Devinck und Calvi wie folgt, fortgesetzt:

32.	a5—a6.	



Weiss.		Schwarz.
32.		b7 n. a6.
33.	b6—b7.	Se7—g6.
34.	Lb3—c4.	Th8—e8.
35.	Lc4—b5.	

Schwarz kündigte jetzt ein Matt, spätestens in 9 Zügen an.



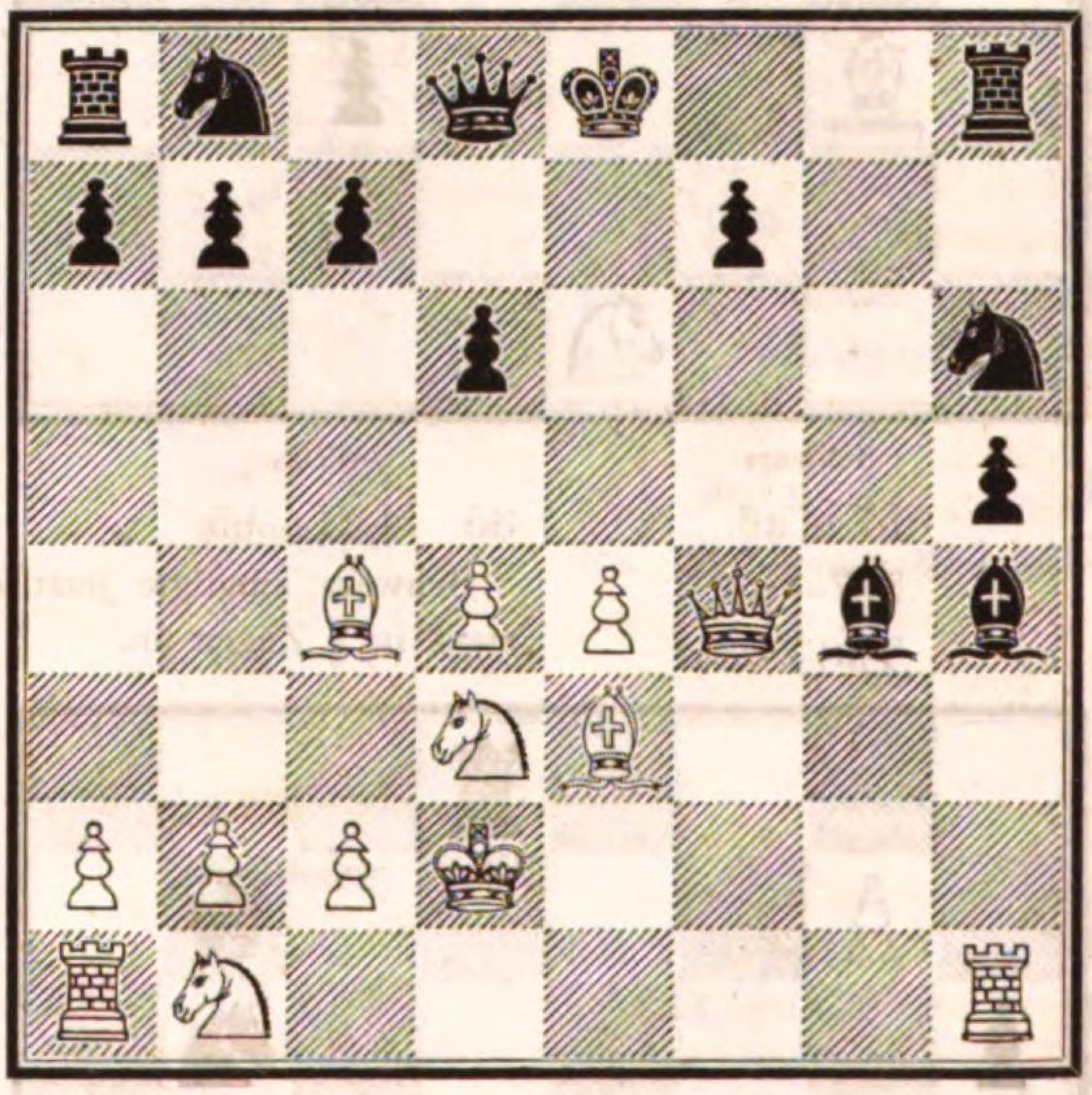
35.		g4—g3 †
36.	Kf2 n. f3.	Lf5—g4 †
37.	Kf3—g2.	Sg6 n. h4 †
38.	Kg2—g1.	Te8—e1 †
39.	Lb5—f1.	Lg4—h3.
40.	Sd1—e3.	Te1 n. a1.
41.	b7—b8D.	Ta1 n. f1 †
42.	Se3 n. f1.	Sh4—f3 †
43.	Kg1—h1.	g3—g2.

Schachmatt.

Sechste Partie.

	Donaldson. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	h7—h5.
6.	Lf1—c4.	Sg8—h6.
7.	d2—d4.	d7—d6.
8.	Se5—d3.	f4—f3.
9.	g2 n. f3.	Lf8—e7.
10.	Lc1—e3.	Le7 n. h4 †
11.	Ke1—d2.	g4 n. f3.
12.	Dd1 n. f3.	Lc8—g4.
13.	Df3—f4.	

In dieser Stellung sind die Spiele ungefähr gleich.



	Weiss.	Schwarz.
13.		Th8—h7.
14.	Sb1—c3.	Sb8—d7.
15.	Ta1—f1.	Sd7—f8.
16.	Sc3—d5.	Sf8—e6.
17.	Sd5—f6 †	Lh4 n. f6.
18.	Df4 n. f6.	Dd8 n. f6.
19.	Tf1 n. f6.	Sh6—g8.
20.	Tf6—f2.	Ke8—e7.
21.	Sd3—f4.	c7—c6.
22.	Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
23.	Sf4—g6 †	Ke7—d7.
24.	Sg6—f8 †	Ta8 n. f8.
25.	Tf2 n. f8 und gewinnt.	

Siebente Partie.

	Kieseritzki. Weiss.	Calvi. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	h7—h5.
6.	Lf1—c4.	Th8—h7.
7.	d2—d4.	d7—d6.

Schwarz würde hier besser mit dem Bauer f4—f3 gehen, denn nach d7—d6 könnte Weiss auf f7 Springer und Läufer gegen Thurm und Bauer geben,

Weiss.	Schwarz.

und nachträglich mit dem Läufer c1 den Bauer f4 nehmen.

8. Se5—d3. f4—f3.
9. g2 n. f3. c7—c6.

An dieser Stelle ist Lf8—e7 der stärkere Zug.

10. Sd3—f4. Sg8—e7.

Schwarz beabsichtigt mit Bauer d6—d5 das Centrum des Weissen zu sprengen.

11. Sb1—c3. Sb8—d7.
12. Ke1—f2. Th7—h8.

Der Thurm, der seinen Zweck, den Bauer f7 zu decken, erfüllt hat, kehrt auf seinen ursprünglichen Platz, der ihm mehr Sicherheit und Verwendung für sein Spiel verspricht, zurück.

13. Dd1—d3.

Es scheint, als ob Weiss jetzt sowohl, wie im vorigen Zuge mit dem Bauer f3 den Bauer g4 hätte schlagen können; denn geschieht Sd7—b6, so zieht sich der Läufer nach e2 zurück und Weiss hat einen Bauer gewonnen.

13. Lf8—g7.

Schwarz droht mit c6—c5 sein Spiel vortheilhaft zu entwickeln.

14. Lc1—d2. Ke8—f8.

Schwarz entfernt seinen König von der Mittellinie, um den etwaigen Angriffen eines Thurms auf e1 zuvor zu kommen.

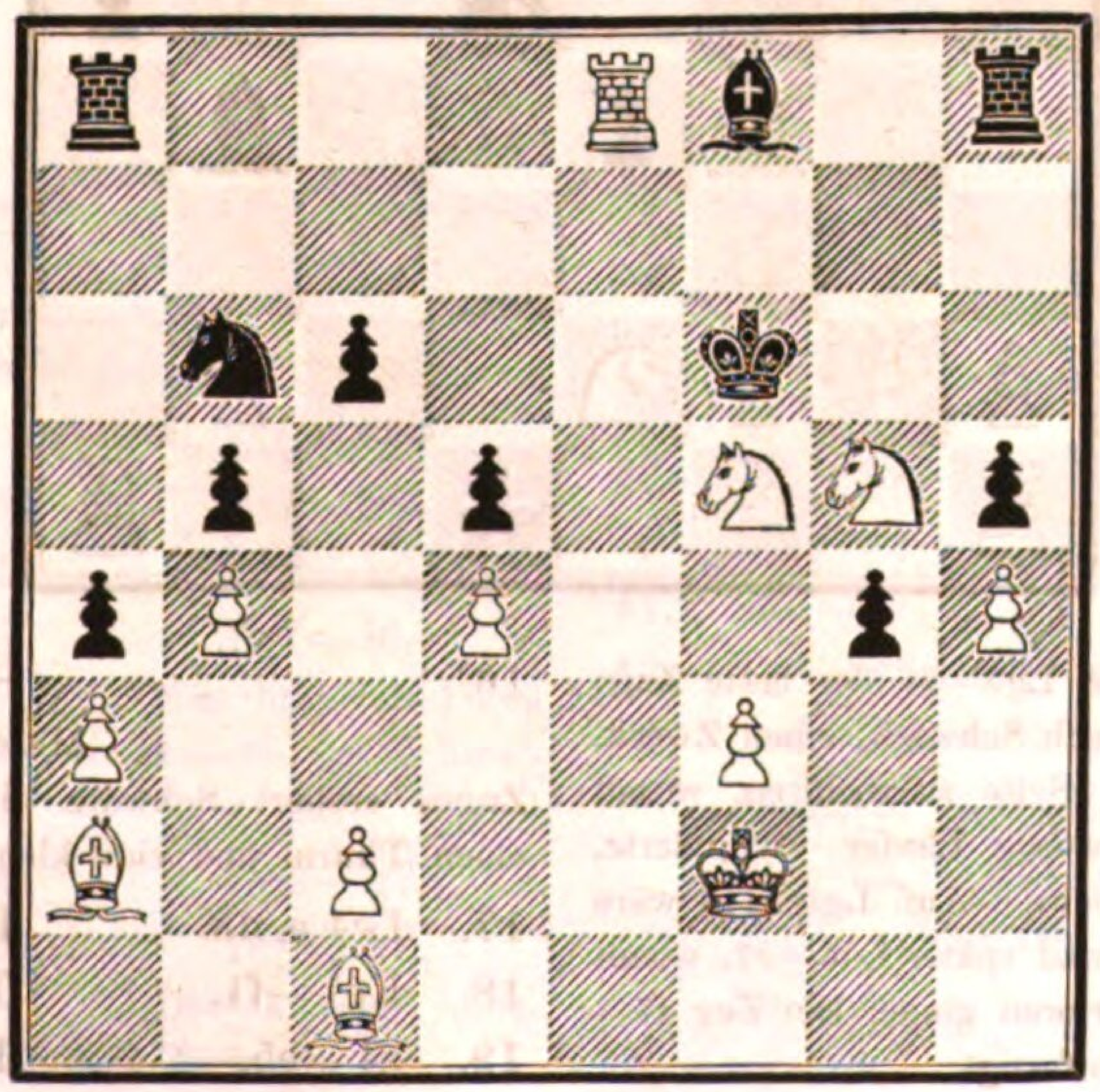
15. Ta1—e1. Dd8—b6.
16. Ld2—e3. Db6—c7.
17. Lc4—e6. b7—b5.

Schwarz würde hier besser, mit Sd7—b6 antworten.

18. b2—b4. Sd7—b6.
19. Le7—b3. a7—a5.
20. a2—a3. a5—a4.
21. Lb3—a2. Lc8—b7.
22. e4—e5. d6—d5.
23. e5—e6. Lb7—c8.
24. Le3—c1. Dc7—d6.
25. e6 n. f7. Kf8 n. f7.

Hier hätte Schwarz besser Lc8—f5 gespielt.

26. Sc3—e4. Dd6—c7.
27. Se4—g5 † Kf7—g8.
28. Te1 n. e7. Dc7 n. e7.
29. Th1—e1. De7—f6.
30. Te1—e8 † Lg7—f8.
31. Sf4—g6. Lc8—f5.
32. Dd3 n. f5. Df6 n. f5.
33. Sg6—e7 † Kg8—g7.
34. Se7 n. f5 † Kg7—f6.



Weiss.		Schwarz.

Schwarz musste statt dessen nach g8 zurückkehren.

35.	Te8—e6†	Kf6 n. f5.

	Weiss.	Schwarz.
36.	La2—b1 und sagt im nächsten Zuge matt.	

Achte Partie.

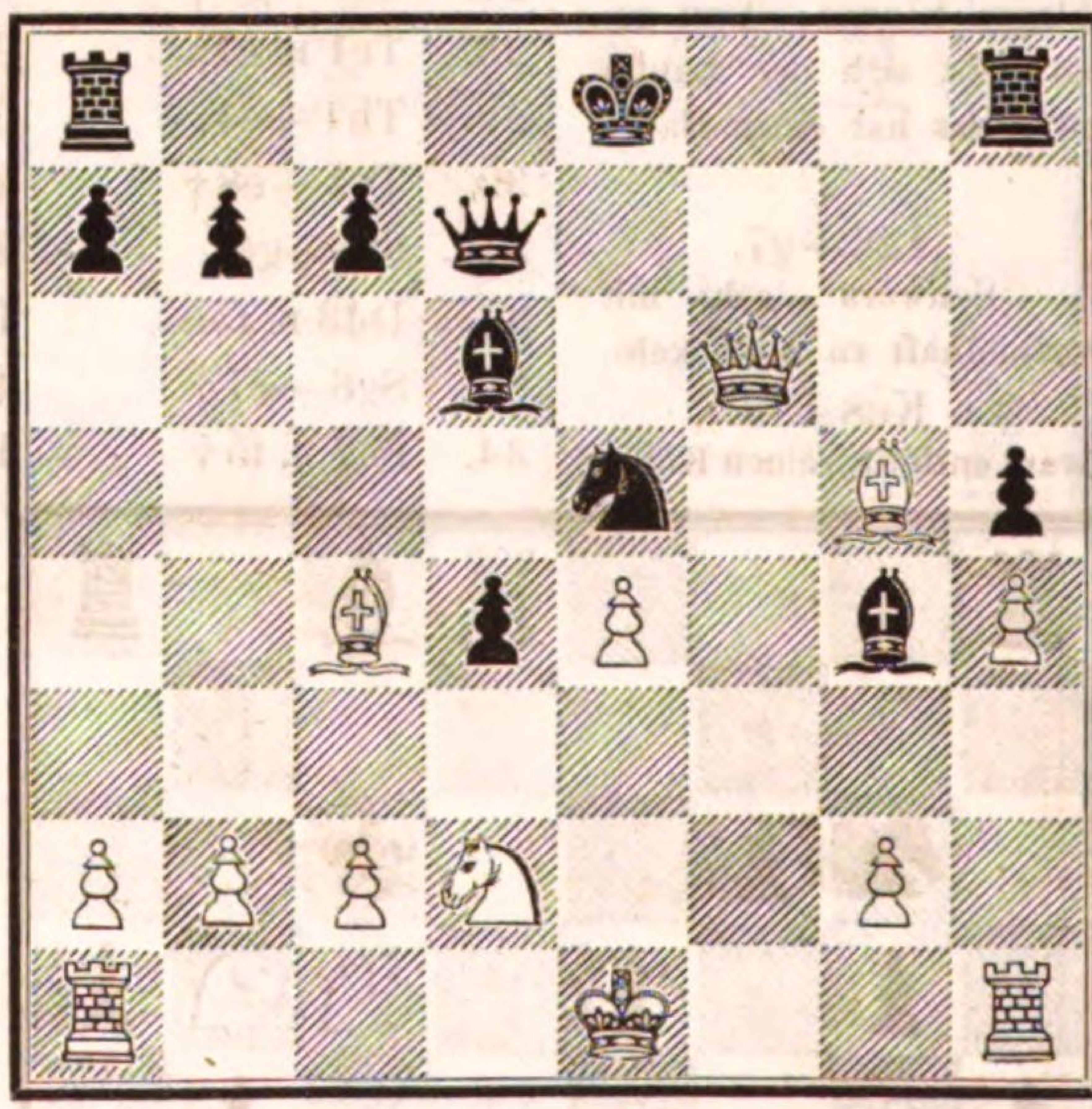
	Mongredien. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Sg8—f6.
6.	Se5 n. g4.	Sf6 n. e4.
7.	Dd1—f3.	d7—d5.
8.	d2—d3.	h7—h5.
9.	d3 n. e4.	Lc8 n. g4.
10.	Df3 n. f4.	Lf8—d6.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Df4—e3.	d5—d4.
12.	De3—f2.	Sb8—d7.
13.	Lf1—c4.	Sd7—e5.
14.	Lc1—g5.	Dd8—d7.
15.	Sb1—d2.	f7—f6.

Schwarz giebt den Bauer, um den Thurm h8 vortheilhaft in's Spiel zu bringen. Das Opfer des Bauern ist nur ein scheinbares.

16.	Df2 n. f6.	

Wie man bald ersieht, geht durch diesen Zug die Dame verloren.



Jedenfalls wäre Lg5—f4 der beste Zug; hiermit hätte jedoch Schwarz seinen Zweck, nach der langen Seite zu rochiren, woran ihn vorher der weisse Läufer verhinderte, vollkommen erreicht. Auf Lg5 n. f6 wäre gefolgt Th8—f8 und später Ld6—e7, womit der Läufer f6 verloren ginge. Der Zug f7—f6 ist also gerechtfertigt.

16.		Se5—d3†

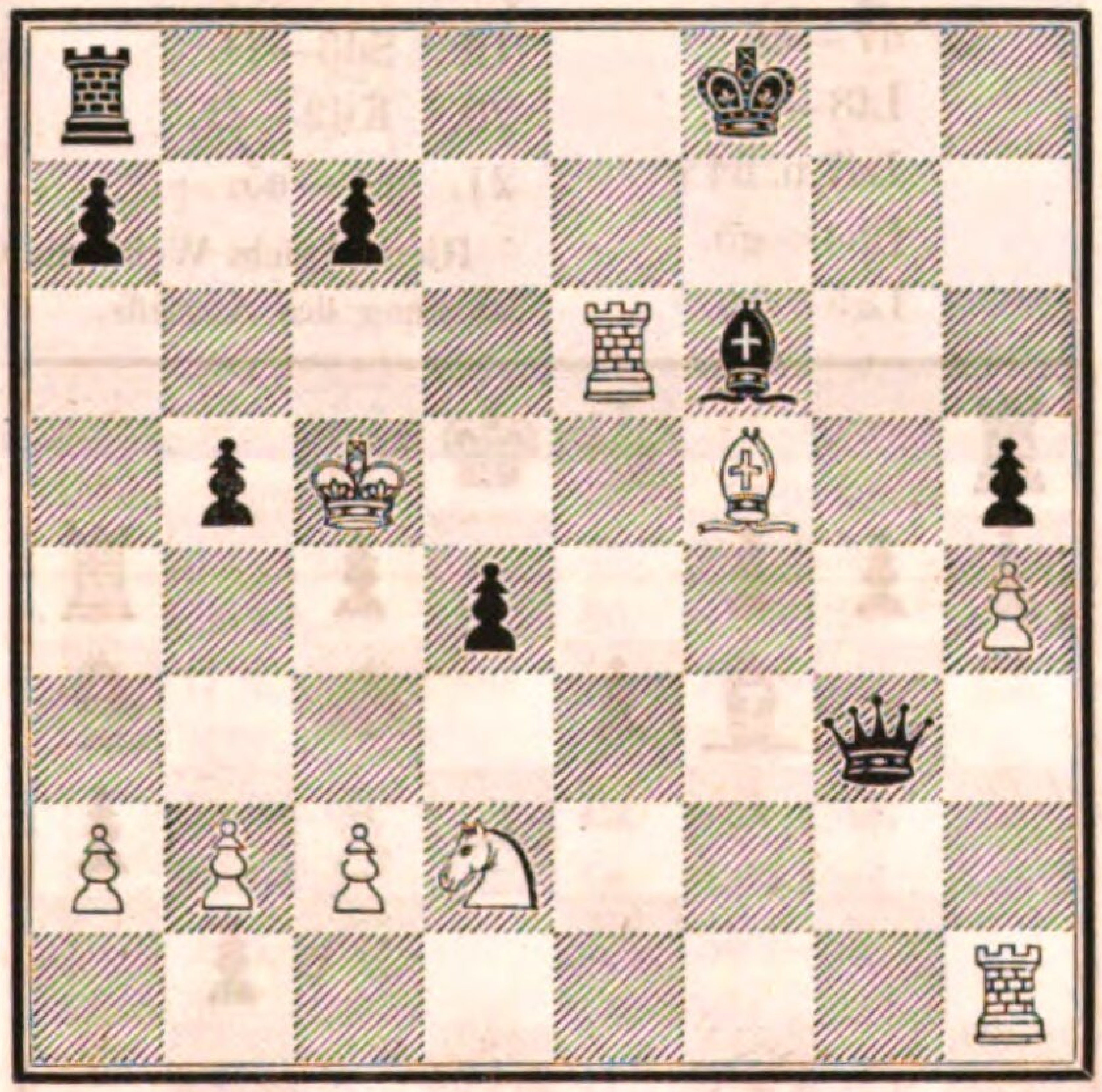
Mittelst dieses feinen Zuges erobert Schwarz die Dame gegen einen Thurm und eine kleine Figur.

17.	Lc4 n. d3.	Ld6—g3†
18.	Ke1—f1.	Th8—f8.
19.	e4—e5.	Tf8 n. f6†

Weiss.		Schwarz.
20.	Lg5 n. f6.	Dd7—f7.
21.	Ld3—c4.	Df7—g6.
22.	Lc4—d3.	Lg4—f5.
23.	Kf1—e2.	Lg3 n. e5.

Hier hätte Schwarz mit der Dame auf g4 erst Schach bieten sollen, dann geschah am besten 24) Sd2—f3 (auf Ke2—f1 wäre Lf5 n. d3 und dann Dg4—f4 † mit sicherem Gewinn gefolgt) Lg3 n. e5. 25) Lf6 n. e5, Dg4 n. g2 † und gewinnt.

Weiss.		Schwarz.
24.	Ld3 n. f5.	Dg6 n. g2 †
25.	Ke2—d3.	Dg2—g3 †
26.	Kd3—c4.	b7—b5 †
27.	Kc4—c5.	Le5 n. f6.
28.	Ta1—e1 †	Ke8—f8.
29.	Te1—e6.	



Weiss. Schwarz.

Das Spiel hat sich jetzt für Weiss günstiger gestaltet, da dem weissen König, trotz seiner vorgerückten Position, nicht recht beizukommen ist.

Weiss.		Schwarz.
29.		Lf6—e7 †
30.	Kc5—c6.	Ta8—b8.
31.	Th1—f1.	Tb8—b6 †
32.	Kc6—d7.	Le7—f6.

Hier hätte wohl Tb6—d6 † das Spiel zu Gunsten des Schwarzen entschieden.

Weiss.		Schwarz.
33.	Sd2—e4.	Dg3—g7 †
34.	Kd7—c8.	Dg7—h8.

Der hiermit vorbereitete Abzug führt zu Nichts.

Weiss.		Schwarz.
35.	Se4 n. f6.	Tb6 n. e6.
36.	Lf5 n. e6.	Kf8—e7 †
37.	Le6—g8.	c7—c5.
38.	Sf6—d5 †	Ke7—d6.
39.	Tf1—f6 †	Kd6—e5.
40.	Tf6—g6.	c5—c4.
41.	Sd5—c7.	d4—d3.
42.	Tg6—e6 †.	

Sehr wohl berechnet. Auf Ke5—f4 geht die Dame verloren, auf Ke5—d4 folgt c2—c3 † und dann Te6—c6 Matt. Schwarz giebt die Partie auf.

Neunte Partie.

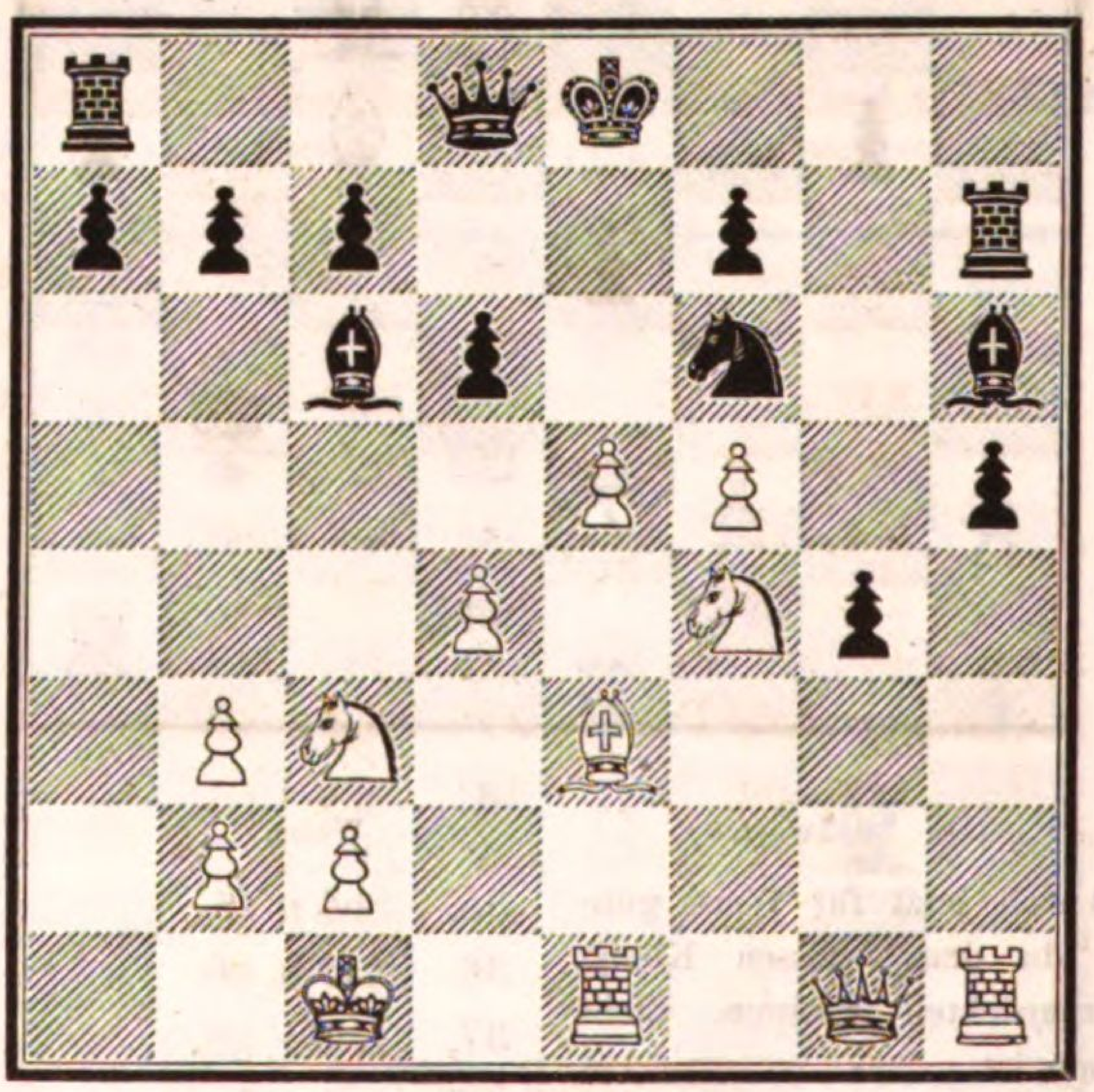
	Kolisch. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	h7—h5.
6.	Lf1—c4.	Th8—h7.
7.	d2—d4.	f4—f3.
8.	g2 n. f3.	d7—d6.
9.	Se5—d3.	Lf8—e7.
10.	Lc1—e3.	Le7 n. h4 †
11.	Ke1—d2.	Lh4—g5.
12.	f3—f4.	Lg5—h6.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Sb1—c3.	

Auf Th1 n. h5 folgt Sg8—f6 und e4 †.

	Weiss.	Schwarz.
13.		Lh6—g7.
14.	f4—f5.	Sb8—c6.
15.	Dd1—g1.	Lc8—d7.
16.	Ta1—e1.	Sc6—a5.
17.	Lc4—b3.	Sa5 n. b3 †
18.	a2 n. b3.	Ld7—c6.
19.	Sd3—f4.	Sg8—f6.
20.	Kd2—c1.	Lg7—h6.
21.	e4—e5.	

Hiermit giebt Weiss die Qualität zur Verstärkung des Angriffs.

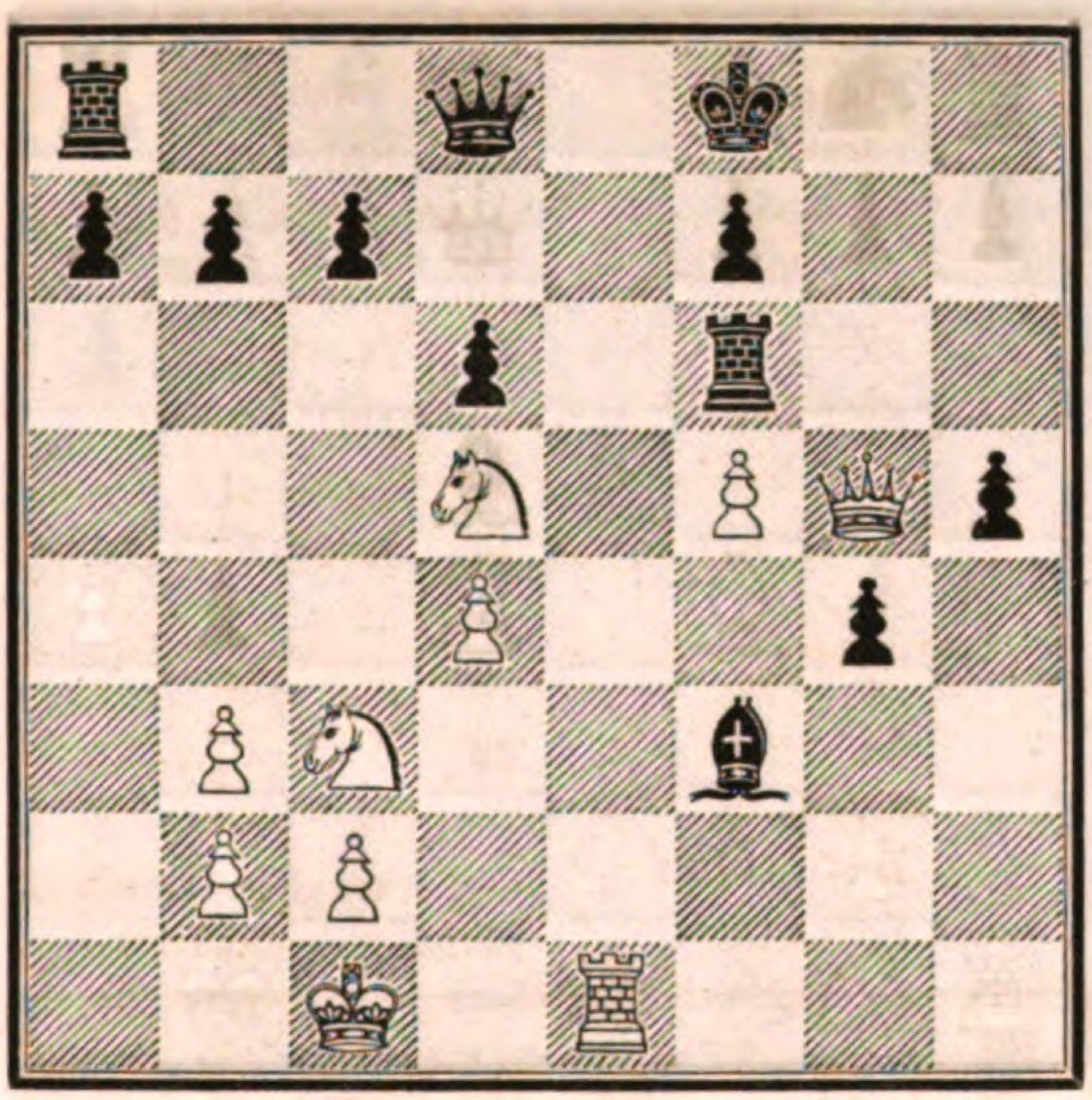


	Weiss.	Schwarz.
21.		Lc6 n. h1.
22.	e5 n. f6.	Lh1—f3.
23.	Sf4—d5.	Ke8—f8.

Schlecht wäre Lh6 n. e3 † wegen 24) Dg1 n. e3 und 25) De3—g5.

	Weiss.	Schwarz.
24.	Le3 n. h6 †	Th7 n. h6.
25.	Dg1—e3.	Th6 n. f6.
26.	De3—g5.	

Dieser Zug, als Fortsetzung der trefflichen Opferungscombination, entscheidet zu Gunsten des weissen Spiels.



	Weiss.	Schwarz.
26.		Tf6—g6.
27.	Dg5 n. d8 †	Ta8 n. d8.
28.	f5 n. g6.	f7 n. g6.
29.	Sd5 n. c7.	Kf8—g8.
30.	Sc7—e6.	Td8—e8.
31.	Kc1—d2.	h5—h4.
32.	Se6—g5.	Te8—f8.
33.	Sc3—e4.	d6—d5.
34.	Se4—f2.	g4—g3.
35.	Sf2—h3.	Lf3—g4.
36.	c2—c4.	Tf8—f5.
37.	c4 n. d5.	Tf5 n. d5.
38.	Te1—e4.	Lg4 n. h3.
39.	Sg5 n. h3.	Td5—h5.
40.	Te4—f4.	Kg8—g7.
41.	Kd2—d3.	a7—a6.
42.	Kd3—e4.	Th5—b5.
43.	Tf4 n. h4.	Tb5 n. b3.
44.	Th4—g4.	Kg7—h6.
45.	Sh3—f4.	g6—g5.
46.	Sf4—d3.	Kh6—h5.
47.	Tg4 n. g3.	Kh5—h4.
48.	Tg3—g1.	g5—g4.
49.	d4—d5.	Tb3—b6.
50.	Ke4—e5 und gewinnt.	

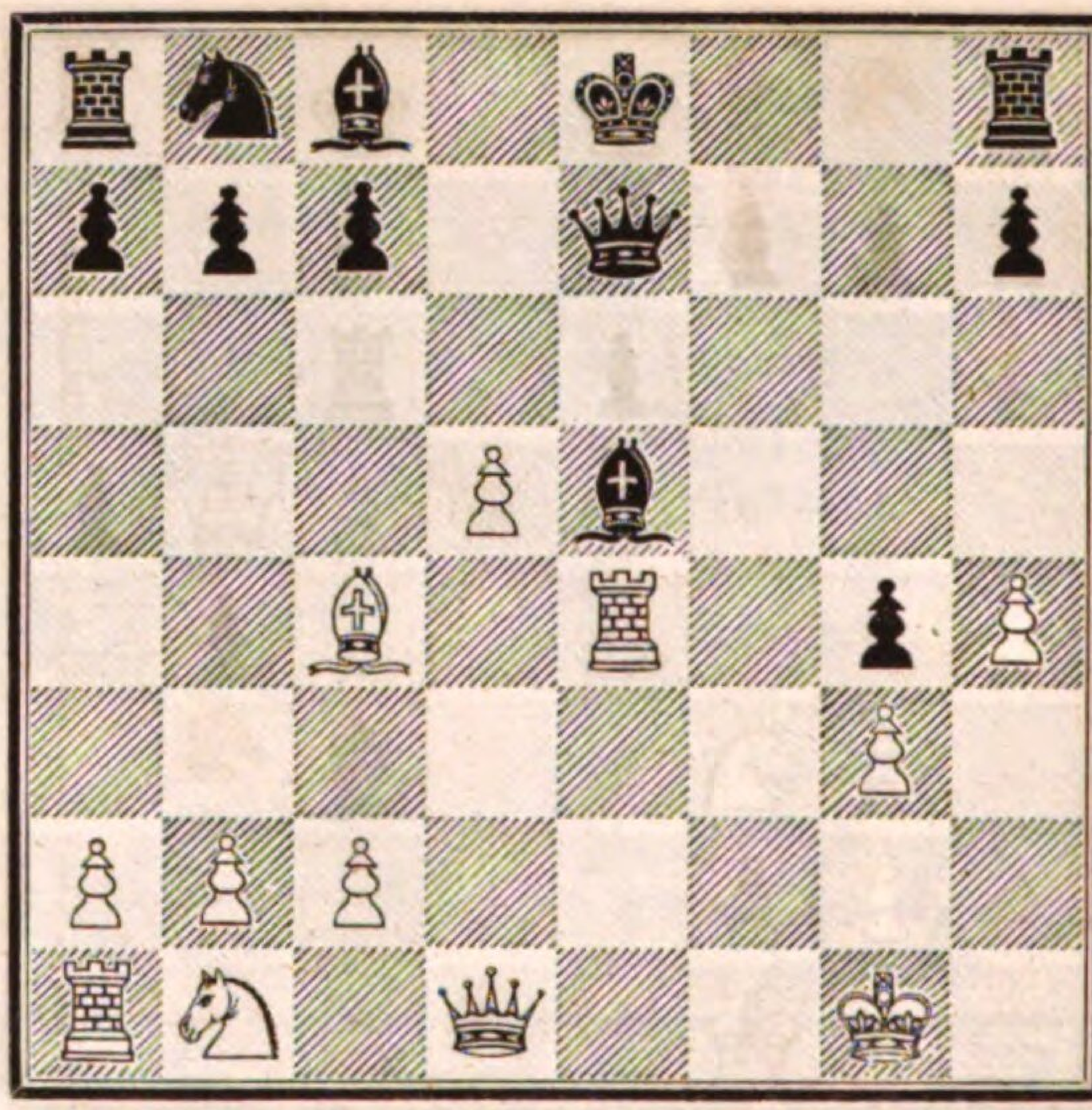
Zehnte Partie.

	Harrwitz. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Sg8—f6.
6.	Lf1—c4.	d7—d5.
7.	e4 n. d5.	Lf8—d6.
8.	d2—d4.	Dd8—e7.
9.	Lc1 n. f4.	Sf6—h5.
10.	0—0.	

Dieser Zug führt die folgenden Verlegenheiten des weissen Spiels herbei.

	Weiss.	Schwarz.
10.		Sh5 n. f4.
11.	Tf1 n. f4.	f7—f6.
12.	g2—g3.	f6 n. e5.
13.	d4 n. e5.	Ld6 n. e5.
14.	Tf4—e4.	

Weiss hat jetzt eine Figur weniger und keinen Angriff der diesen Verlust ausgleicht.



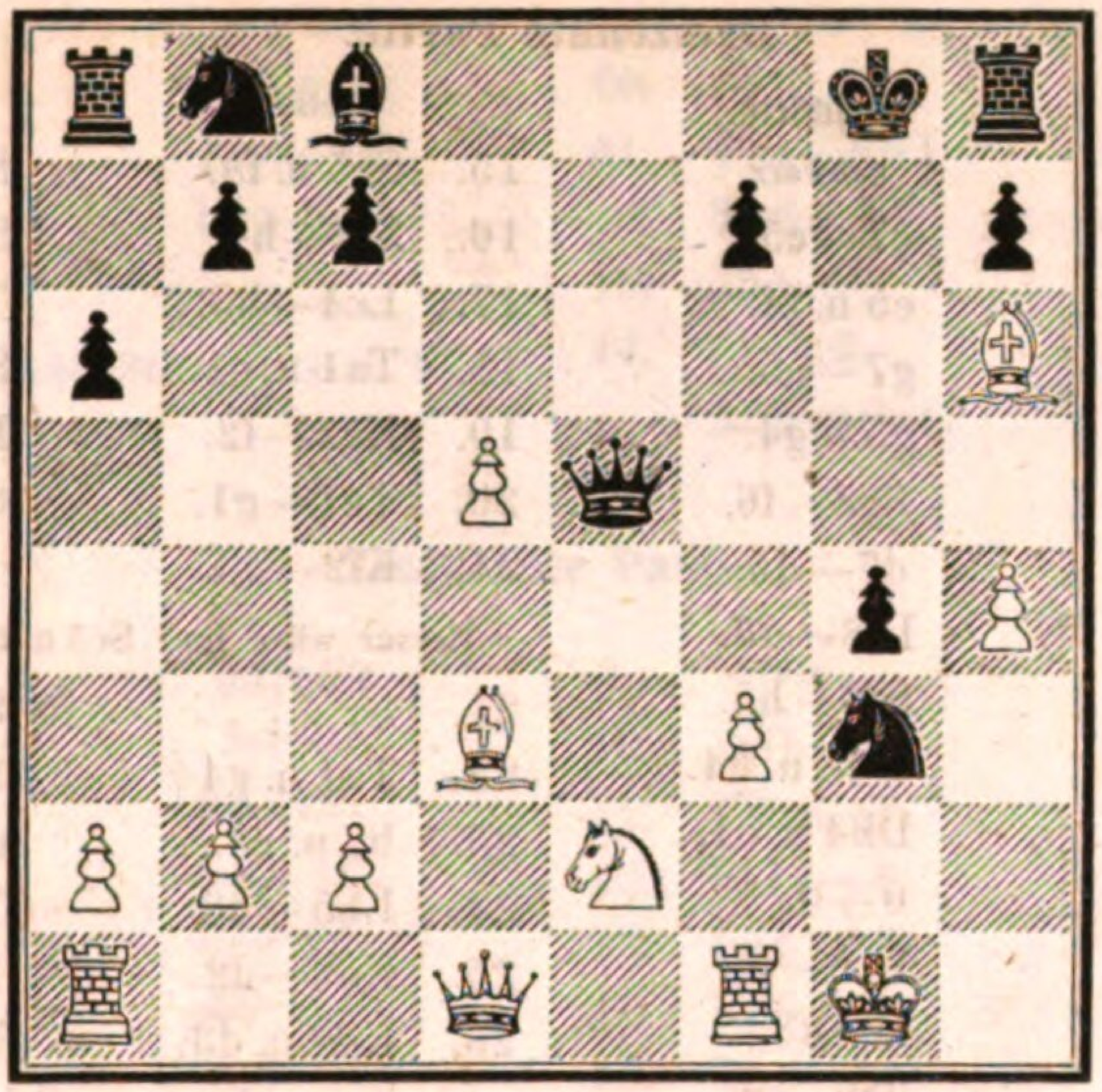
	Weiss.	Schwarz.
14.		Lc8—f5.
15.	Te4—e2.	Sb8—d7.
16.	Sb1—d2.	0—0—0.
17.	Kg1—g2.	De7—g7.
18.	c2—c3.	Sd7—b6.
19.	a2—a4.	Sb6 n. d5.
20.	Dd1—e1.	Le5—f6.
21.	De1—f2.	Lf5—g6.
22.	Df2 n. a7.	c7—c6.
23.	a4—a5.	Dg7—c7.
24.	Ta1—f1.	Th8—f8.
25.	Lc4 n. d5.	c6 n. d5.
26.	Te2—e6.	Lf6—e7.
27.	a5—a6.	Kc8—d7.
28.	Da7—b6.	Le7—c5.
29.	Db6 n. c7 †	Kd7 n. c7.
30.	b2—b4.	Tf8 n. f1.
31.	Kg2 n. f1.	Td8—f8 †
32.	Kf1—e2.	Lc5—d6.
33.	a6 n. b7.	Ld6 n. g3.
34.	Sd2—b3.	Tf8—e8.
35.	Te6 n. e8.	Lg6 n. e8.
36.	Sb3—c5.	Lg3 n. h4.
37.	Ke2—e3.	Lh4—f6.

Weiss giebt die Partie auf.

Eilfte Partie.

	Erkel. Weiss.	Szén. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Sg8—f6.
6.	Lf1—c4.	d7—d5.
7.	e4 n. d5.	Lf8—d6.
8.	d2—d4.	Sf6—h5.
9.	Lc4—b5 †	Ke8—f8.
10.	Sb1—c3.	a7—a6.
11.	Lb5—d3.	Dd8—e7.
12.	0—0.	Ld6 n. e5.
13.	d4 n. e5.	De7 n. e5.
14.	Sc3—e2.	f4—f3.
15.	Lc1—h6 †	Kf8—g8.
16.	g2 n. f3.	Sh5—g3.

Die Stellung ist jetzt für Weiss sehr vortheilhaft.



	Weiss.	Schwarz.
17.	Tf1—f2.	Lc8—d7.
18.	Dd1—d2.	f7—f6.
19.	Ta1—e1.	Kg8—f7.
20.	Se2 n. g3.	De5 n. g3 †
21.	Tf2—g2.	Dg3—d6.
22.	f3 n. g4.	a6—a5.
23.	g4—g5.	f6—f5.
24.	Dd2—c3.	Th8—g8.
25.	Te1—e5.	Sb8—a6.
26.	Ld3 n. f5.	Dd6—c5 †
27.	Dc3 n. c5.	Sa6 n. c5.
28.	Lf5 n. h7.	Ta8—e8.
29.	Tg2—f2 †	

und gewinnt.

Zwölfte Partie.

	Harrwitz. Weiss.	Mongredien. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Sg8—f6.
6.	Lf1—c4.	d7—d5.
7.	e4 n. d5.	Lf8—d6.
8.	d2—d4.	Dd8—e7. Stärker ist Sf6—h5.
9.	Lc1 n. f4.	Sf6—h5.
10.	0—0.	De7 n. h4. Viel besser wäre Sh5 n. f4 und dann f7—f6.
11.	Dd1—e2.	0—0.
12.	Lf4—h6.	Sh5—g3.
13.	De2—e3.	Sg3—f5.
14.	Tf1 n. f5.	Lc8 n. f5.
15.	Lh6 n. f8.	Kg8 n. f8.
16.	g2—g3.	Dh4—h5.
17.	Sb1—d2.	f7—f6. (Ein schlechter Zug.)
18.	Ta1—f1.	Kf8—g7.
19.	Se5—d3.	Sb8—d7.
20.	Sd3—f4.	Ld6 n. f4.
21.	De3 n. f4.	Kg7—g6.
22.	Df4 n. c7.	Ta8—e8.
23.	Tf1 n. f5.	Kg6 n. f5.
24.	Lc4—d3 †	Kf5—g5.
25.	Dc7—f4 † und Matt.	

Dreizehnte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Hirschfeld. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Sg8—f6.
6.	Lf1—c4.	d7—d5.
7.	e4 n. d5.	Lf8—d6.
8.	d2—d4.	Sf6—h5.
9.	0—0.	Dd8 n. h4.
10.	Dd1—e1.	Dh4 n. e1.
11.	Tf1—e1.	0—0.
12.	Sb1—c3.	Lc8—f5.
13.	g2—g3.	f4—f3.
14.	Lc1—h6.	Tf8—e8.

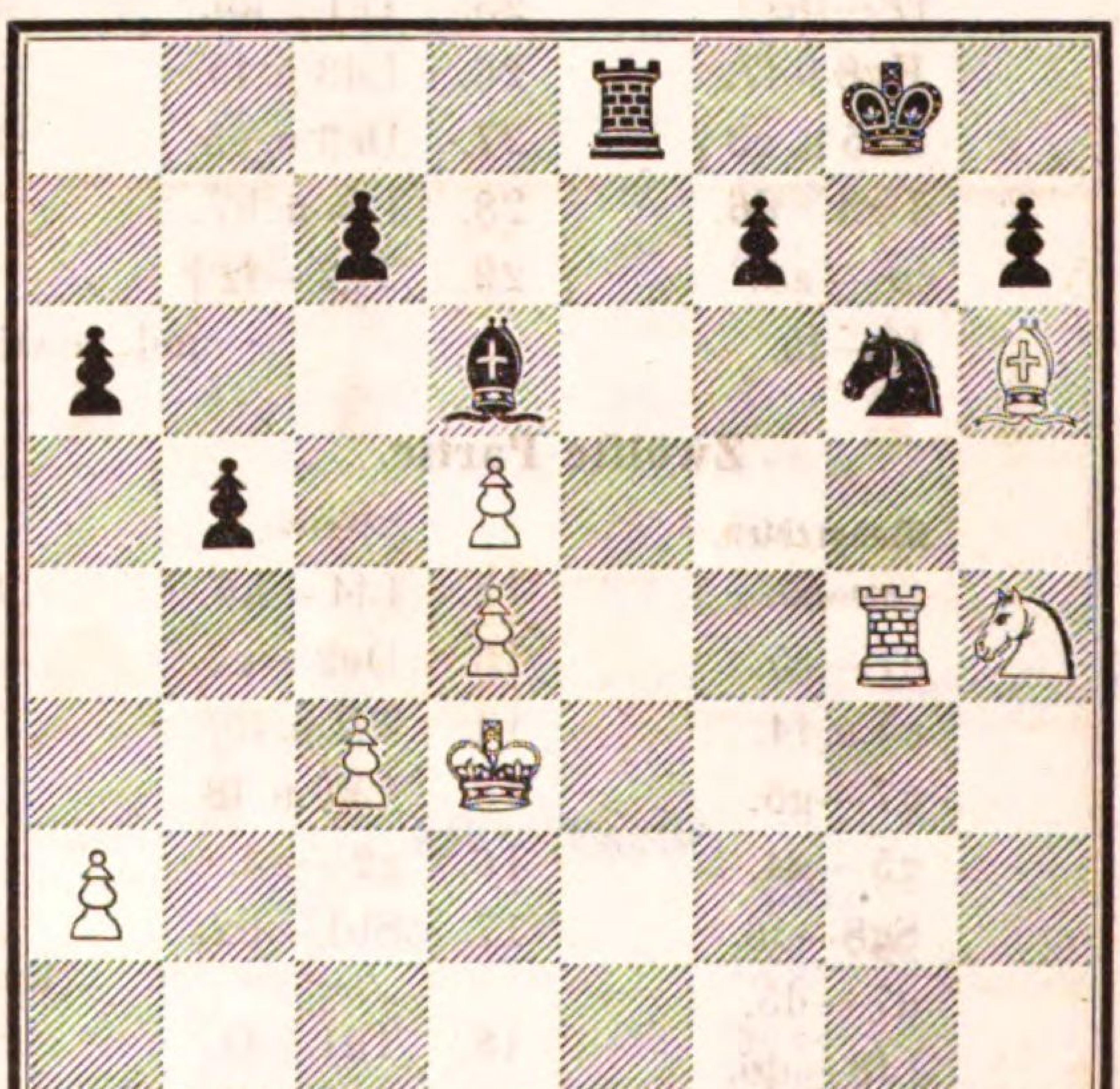
Mit diesem Zuge verliert Schwarz einen Bauer.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Se5 n. f3.	Sb8—d7.
16.	Sf3—h4.	Sh5 n. g4.
17.	Lc4—b5.	Te8 n. e1 †
18.	Ta1 n. e1.	Sd7—f8.
19.	Kg1—f2.	Lf5 n. c2.
20.	Te1—g1.	Sg3—e4 †
21.	Kf2—e3.	

Besser wäre hier Sc3 n. e4.

21.		Se4 n. c3.
22.	Tg1 n. g4 †	Sf8—g6.
23.	b2 n. c3.	a7—a6.
24.	Lb5—d3.	Ta8—e8 †
25.	Ke3—d2.	Lc2 n. d3.
26.	Kd2 n. d3.	b7—b5.

Schwarz hat jetzt einen Bauer mehr bei besserer Stellung, die er geschickt ausbeutet.



27.	Sh4—f5.	f7—f6.
28.	Tg4—g1.	Kg8—f7.
29.	Tg1—f1.	Sg6—e7.
30.	Sf5 n. e7.	Ld6 n. e7.
31.	Tf1—b1.	Le7—d6.
32.	a2—a4.	Kf7—g6.
33.	Lh6—d2.	Te8—b8.
34.	a4 n. b5.	a6 n. b5.
35.	Kd3—e4.	f6—f5 †
36.	Ke4—f3.	Tb8—b6.

Um c3—c4 zu verhindern.

	Weiss.	Schwarz.
37.	Ld2—f4.	Ld6 n. f4.
38.	Kf3 n. f4.	Kg6—f6.
39.	Tb1—h1.	b5—b4.
40.	c3—c4.	

Auf c3 n. b4 behält Schwarz einen Bauer übrig und gewinnt.

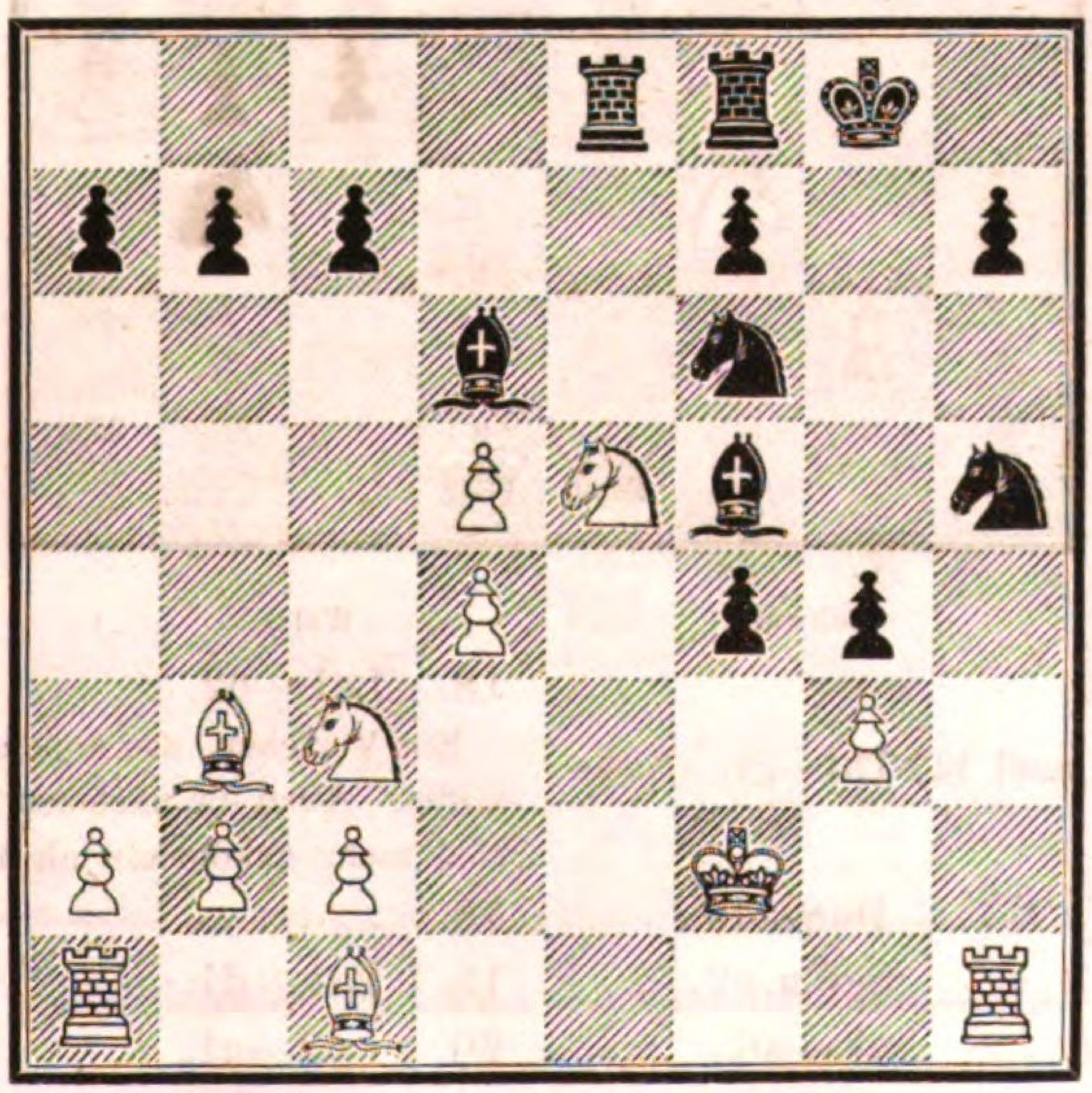
	Weiss.	Schwarz.
40.		b4—b3.
41.	Th1—h6 †	Kf6—g7.
42.	Th6 n. b6.	c7 n. b6.
43.	d5—d6.	Kg7—f7.
44.	c4—c5.	b3—b2.
	Aufgegeben.	

Vierzehnte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Hirschfeld. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Sg8—f6.
6.	Lf1—c4.	d7—d5.
7.	e4 n. d5.	Lf8—d6.
8.	d2—d4.	Sf6—h5.
9.	0—0.	Dd8 n. h4.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Dd1—e1.	Dh4 n. e1.
11.	Tf1 n. e1.	0—0.
12.	Sb1—c3.	Lc8—f5.
13.	Lc4—b3.	Sb8—d7.
14.	Kg1—f2.	Ta8—e8.
15.	Te1—h1.	Sd7—f6.
16.	g2—g3.	

Die missliche Stellung des Weissen wird durch diesen Zug nicht gebessert.



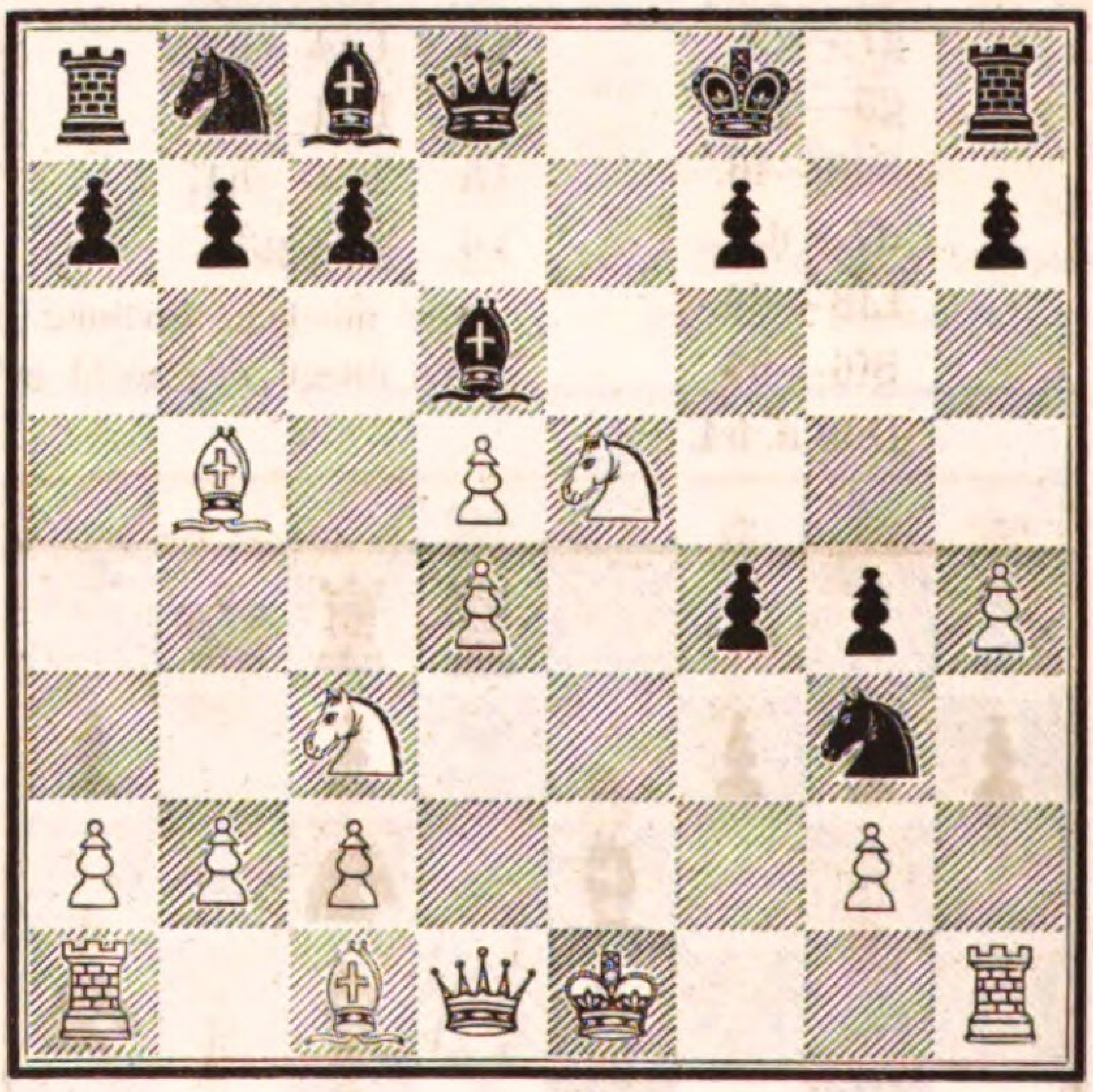
	Weiss.	Schwarz.
16.		f4 n. g3 †
17.	Kf2—g2.	Ld6 n. e5.

	Weiss.	Schwarz.
18.	d4 n. e5.	Te8 n. e5.
19.	Lc1—h6.	Tf8—e8.

	Weiss.	Schwarz.
20.	Lb3—a4.	Te8—e7.
21.	Lh6—g5.	Lf5—e4†
22.	Sc3 n. e4.	Te5 n. e4.
23.	La4—b5.	Sh5—f4†
24.	Kg2 n. g3.	Te4—e3†.
	Aufgegeben.	

Fünfzehnte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Hirschfeld. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Sg8—f6.
6.	Lf1—c4.	d7—d5.
7.	e4 n. d5.	Lf8—d6.
8.	d2—d4.	Sf6—h5.
9.	Lc4—b5†	Ke8—f8.
10.	Sb1—c3.	Sh5—g3.



	Weiss.	Schwarz.
11.	Th1—h2.	

Besser ist hier wohl 11) Th1—g1. (Siehe die Spiele.)

	Weiss.	Schwarz.
11.		Dd8—f6.
12.	Sc3—e2.	Sg3 n. e2.
13.	Dd1 n. e2.	a7—a6.
14.	Lb5—d3.	Sb8—d7.
15.	Se5 n. g4.	Df6 n. d4.
16.	Th2—h1.	Sd7—f6.
17.	Sg4 n. f6.	Dd4 n. f6.
18.	Lc1—d2.	

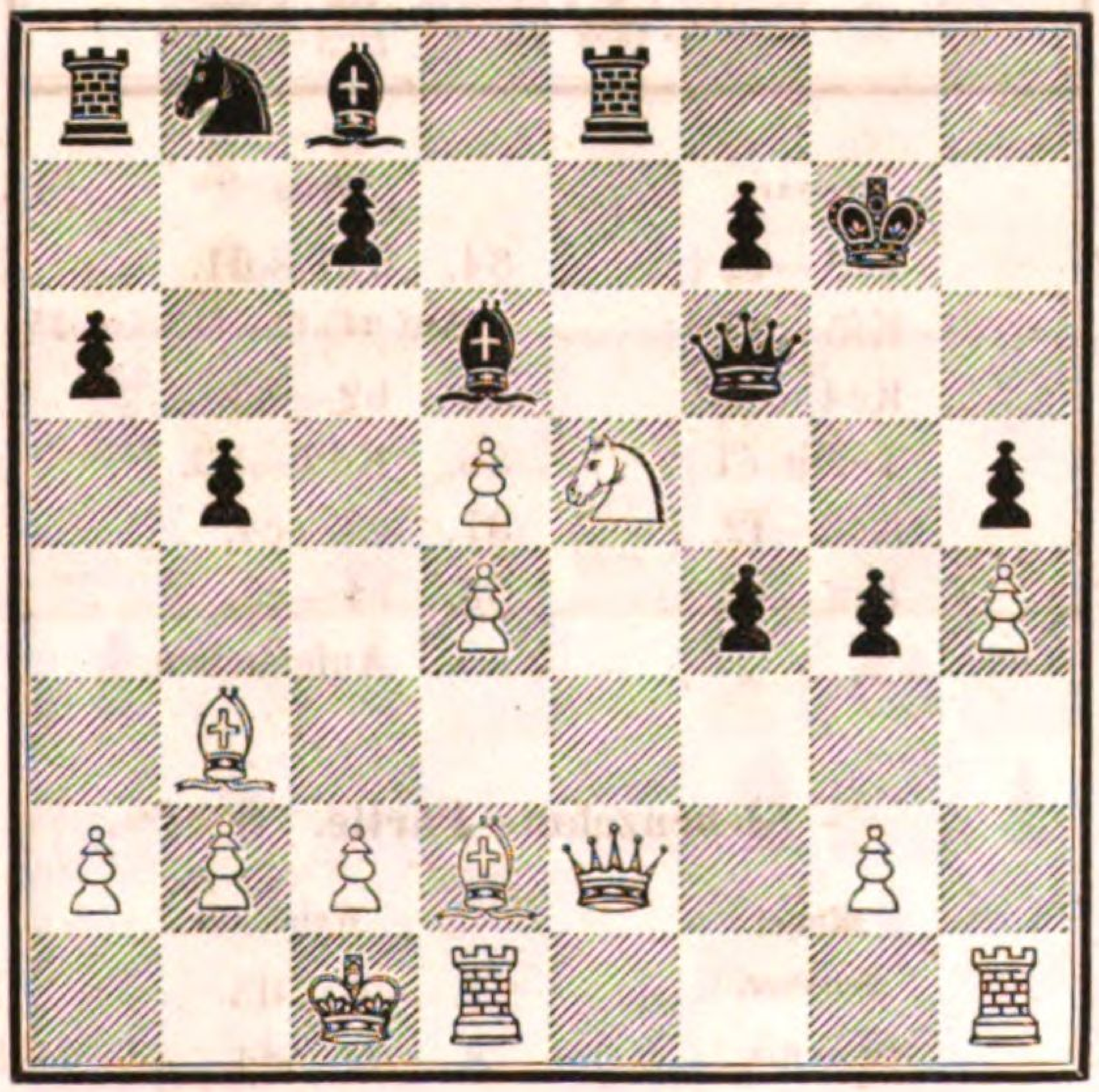
Ein Versehen, das mindestens einen Bauer kostet. Auch die nächsten Züge des Weissen sind mehr gekünstelt, als richtig.

	Weiss.	Schwarz.
18.		Df6 n. b2.
19.	Ta1—d1.	Db2—g7.
20.	Ld2—c1.	Lc8—g4.
21.	Lc1—b2.	Dg7—g8.
22.	De2—f2.	Ta8—e8†
23.	Ke1—d2.	Lg4 n. d1.
24.	Th1 n. d1.	h7—h5.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
25.	Lb2—f6.	Th8—h6.	30.	Dd4—b4†	Kf8—g8.
26.	Lf6—g5.	Dg8—g7.	31.	Db4 n. b7.	Dg6—e4.
27.	c2—c3.	Th6—g6.	32.	Db7—c6.	Te8—b8.
28.	Ld3 n. g6.	Dg7 n. g6.		Aufgegeben.	
29.	Df2—d4.	Ld6—e5.			

Sechszehnte Partie.

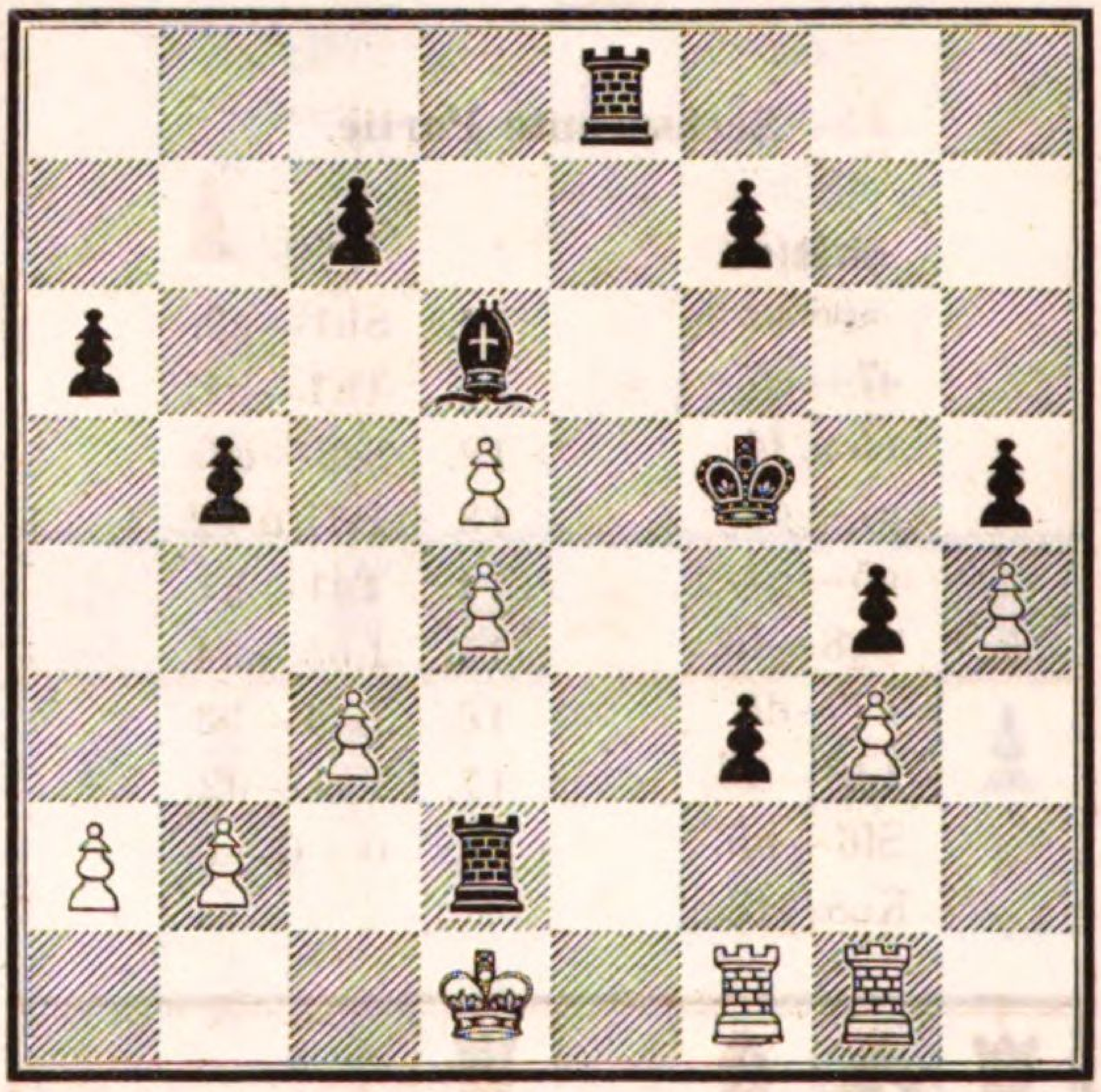
	Mayet. Weiss.	Hirschfeld. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.	10.	Sb1—c3.	Sh5—g3.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.	11.	Th1—g1.	Dd8—f6.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.	12.	Sc3—e2.	Sg3 n. e2.
4.	h2—h4.	g5—g4.	13.	Dd1 n. e2.	h7—h5.
5.	Sf3—e5.	Sg8—f6.	14.	Tg1—h1.	a7—a6.
6.	Lf1—c4.	d7—d5.	15.	Lb5—a4.	b7—b5.
7.	e4 n. d5.	Lf8—d6.	16.	La4—b3.	Kf8—g7.
8.	d2—d4.	Sf6—h5.	17.	Lc1—d2.	Th8—e8.
9.	Lc4—b5†	Ke8—f8.	18.	0—0—0.	



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
Auf 18) Ld2—c3 geschah b5—b4.			20.	Sd7 n. f6.	Kg7 n. f6.
18.		Sb8—d7.	21.	Td1—f1.	Kf6—f5.
19.	Se5 n. d7.	Te8 n. e2.	22.	g2—g3.	f4—f3.

	Weiss.	Schwarz.
23.	Th1—g1.	Kf5 n. g6.
24.	c2—c3.	Lc8—f5.
25.	Lb3—c2.	Ta8—e8.
26.	Lc2 n. f5 †	Kg6 n. f5.
27.	Kc1—d1.	Te2 n. d2 †

Dieses Opfer der Qualität ist wohl begründet, wie sich demnächst ergiebt.



	Weiss.	Schwarz.
28.	Kd1 n. d2.	Te8—e2 †
29.	Kd2—c1.	Kf5—e4.
30.	Tf1—e1.	Ke4—e3.
31.	Kc1—d1.	Te2 n. e1 †
32.	Tg1 n. e1 †	Ke3—f2.
33.	Kd1—d2.	Kf2—g2.
34.	Te1—d1.	Ld6 n. g3.

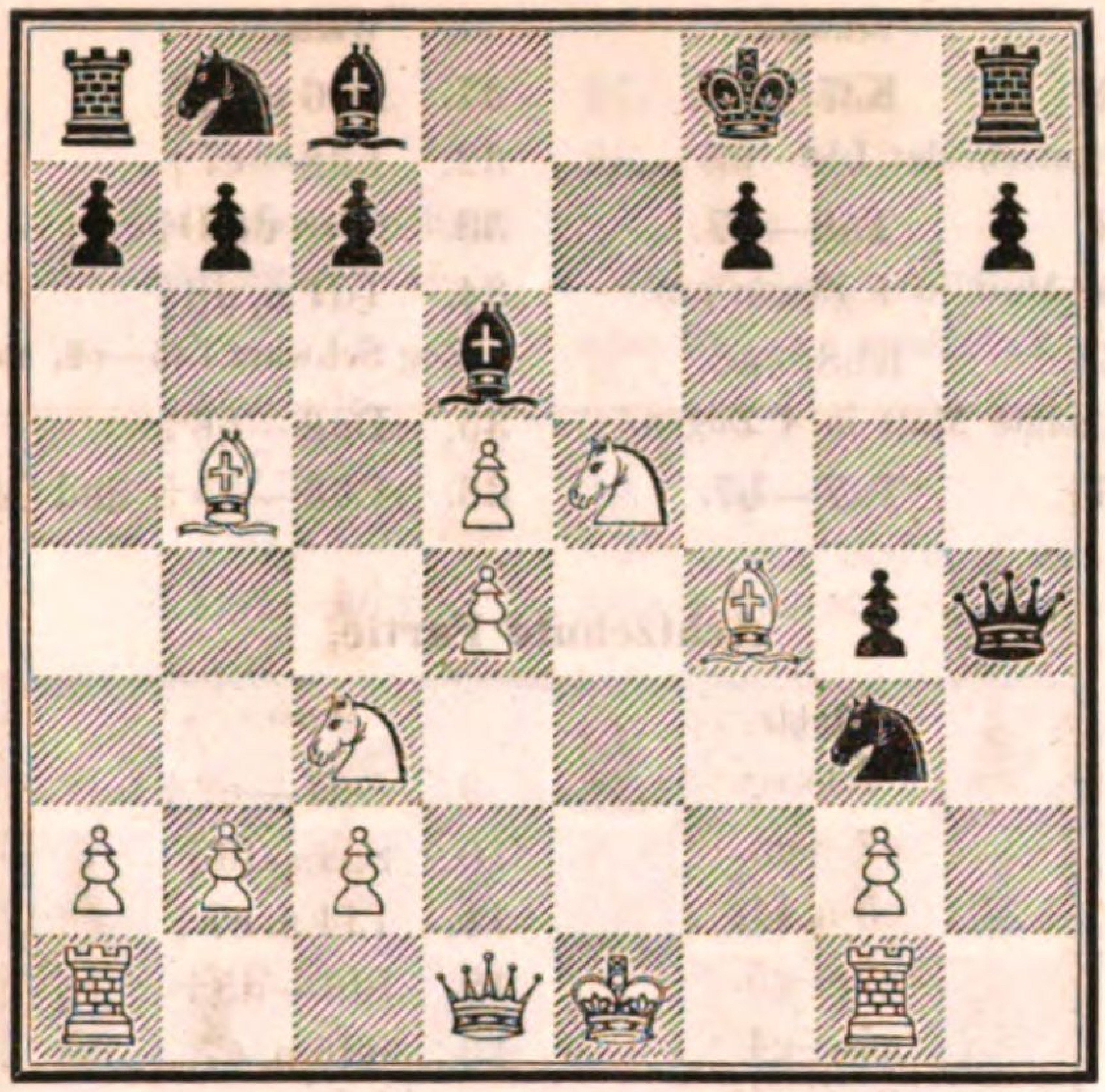
Auf 34) f3—f4 wäre 35) Kd2—e2 gefolgt.

	Weiss.	Schwarz.
35.	b2—b3.	Lg3—f4 †
36.	Kd2—d3.	g4—g3.
37.	c3—c4.	Kg2—f2.
38.	c4—c5.	g3—g2.

Aufgegeben.

Siebenzehnte Partie.

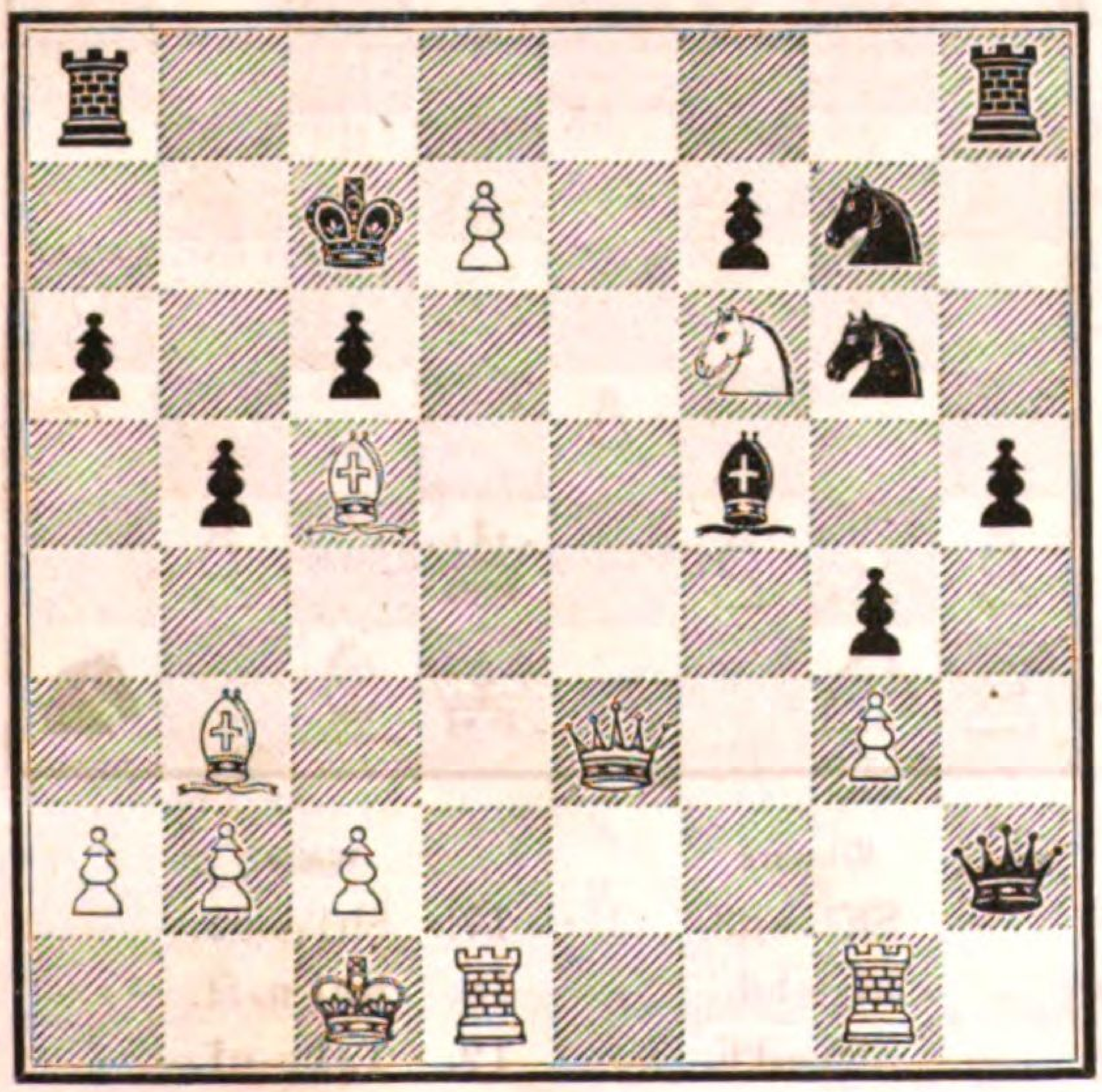
	Hirschfeld. Weiss.	Mayet. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Sg8—f6.
6.	Lf1—c4.	d7—d5.
7.	e4 n. d5.	Lf8—d6.
8.	d2—d4.	Sf6—h5.
9.	Lc4—b5 †.	Ke8—f8.
10.	Sb1—c3.	Sh5—g3.
11.	Th1—g1.	Dd8 n. h4.
12.	Lc1 n. f4.	Sg3—h5 †



	Weiss.	Schwarz.
13.	g2—g3.	Dh4—h2.

Besser scheint Dh4—e7 zu sein.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Lf4—h6†	Sh5—g7.
15.	Lh6—e3.	h7—h5.
16.	Dd1—d3.	Lc8—f5.
17.	Sc3—e4.	a7—a6.
18.	Lb5—a4.	b7—b5.
19.	La4—b3.	Sb8—d7.
20.	0—0—0.	Ld6 n. e5.
21.	d4 n. e5.	Sd7 n. e5.
22.	Le3—c5†	Kf8—e8.
23.	Se4—f6†	Ke8—d8.
24.	Dd3—e3.	Se5—g6.
25.	d5—d6.	c7—c6.
26.	d6—d7.	Kd8—c7.



	Weiss.	Schwarz.
27.	Lc5—b6 †	Kc7—b8.

Auf Kc7—b7 entscheidet Lb6—a5.

28.	Lb6—d8.	Ta8—a7.

Weiss kündigte Matt in 8 Zügen an.

29.	De3—b6 †	Kb8—a8.

Auf Ta7—b7 folgte Matt in 4 Zügen.

	Weiss.	Schwarz.
30.	Db6 n. c6 †	Ta7—b7.
31.	Dc6 n. a6 †	Ka8—b8.
32.	Ld8—c7 †	Tb7 n. c7.
33.	d7—d8 D †	Th8 n. d8.
34.	Td1 n. d8 †	Tc7—c8.

Zog Schwarz Lf5—c8, so folgte Sf6—d7 †.

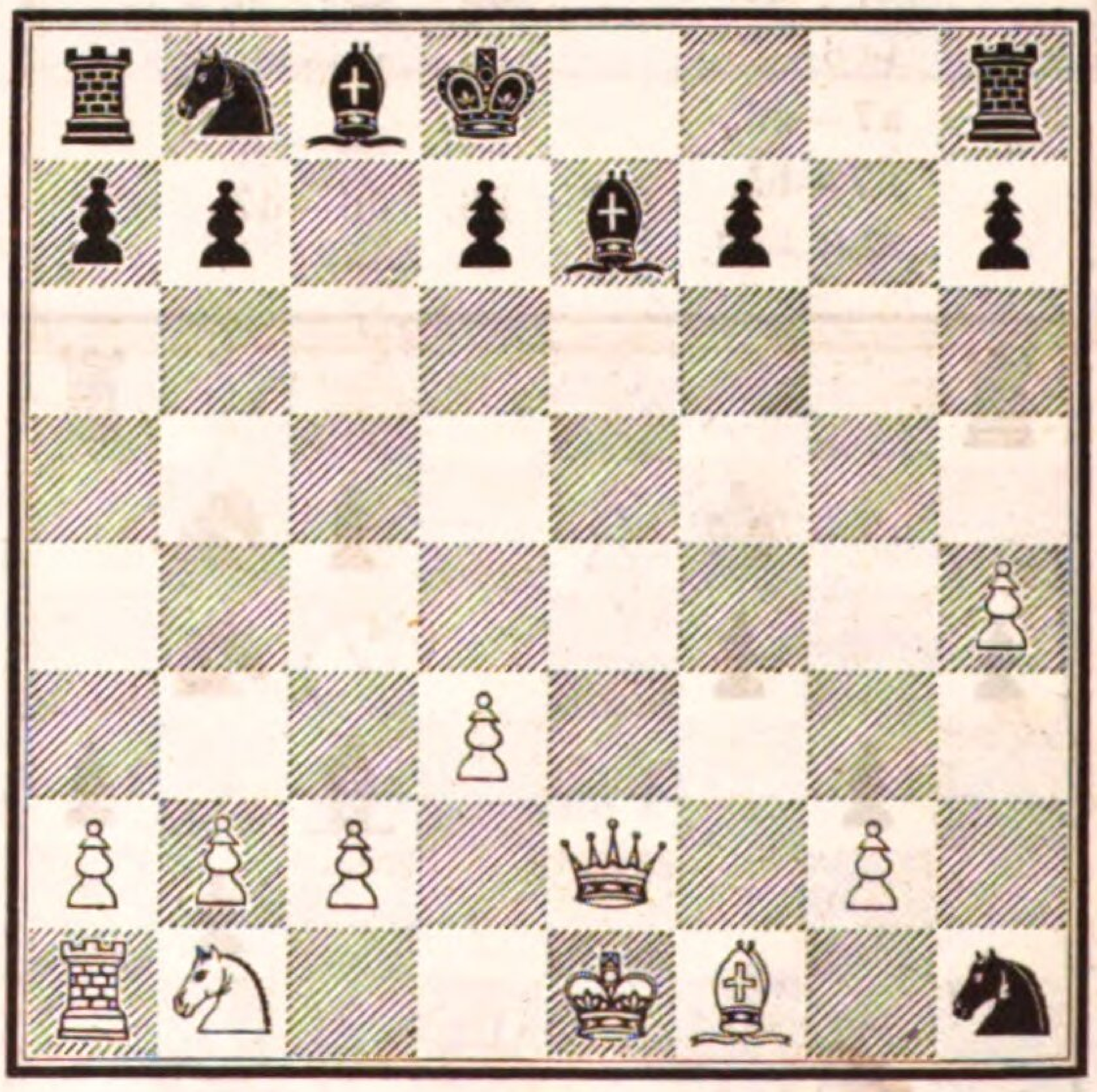
35.	Da6—b6 †	Kb8—a8.
36.	Lb3—d5 † und Matt.	

Achtzehnte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Suhle. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Sg8—f6.
6.	Se5 n. g4.	Sf6 n. e4.
7.	d2—d3.	Se4—g3.
8.	Lc1 n. f4.	Sg3 n. h1.
9.	Dd1—e2 †	Dd8—e7.
10.	Sg4—f6 †	Ke8—d8.
11.	Lf4 n. c7 †	Kd8 n. c7.
12.	Sf6—d5 †	Kc7—d8.
13.	Sd5 n. e7.	

Weiss hat hiermit zwar die Dame gewonnen, jedoch dafür einen Thurm und zwei Figuren gegeben.

13.		Lf8 n. e7.



	Weiss.	Schwarz.
14.	De2—h5.	Sh1—g3.
15.	Dh5—a5 †	b7—b6.
16.	Da5—d5.	Sb8—c6.
17.	Sb1—d2.	Sg3 n. f1.
18.	Ke1 n. f1.	Lc8—b7.
19.	Ta1—e1.	Th8—g8.

Weiss.	Schwarz.
20. Sd2—f3.	Kd8—c7.
21. Dd5—f5.	Ta8—e8.

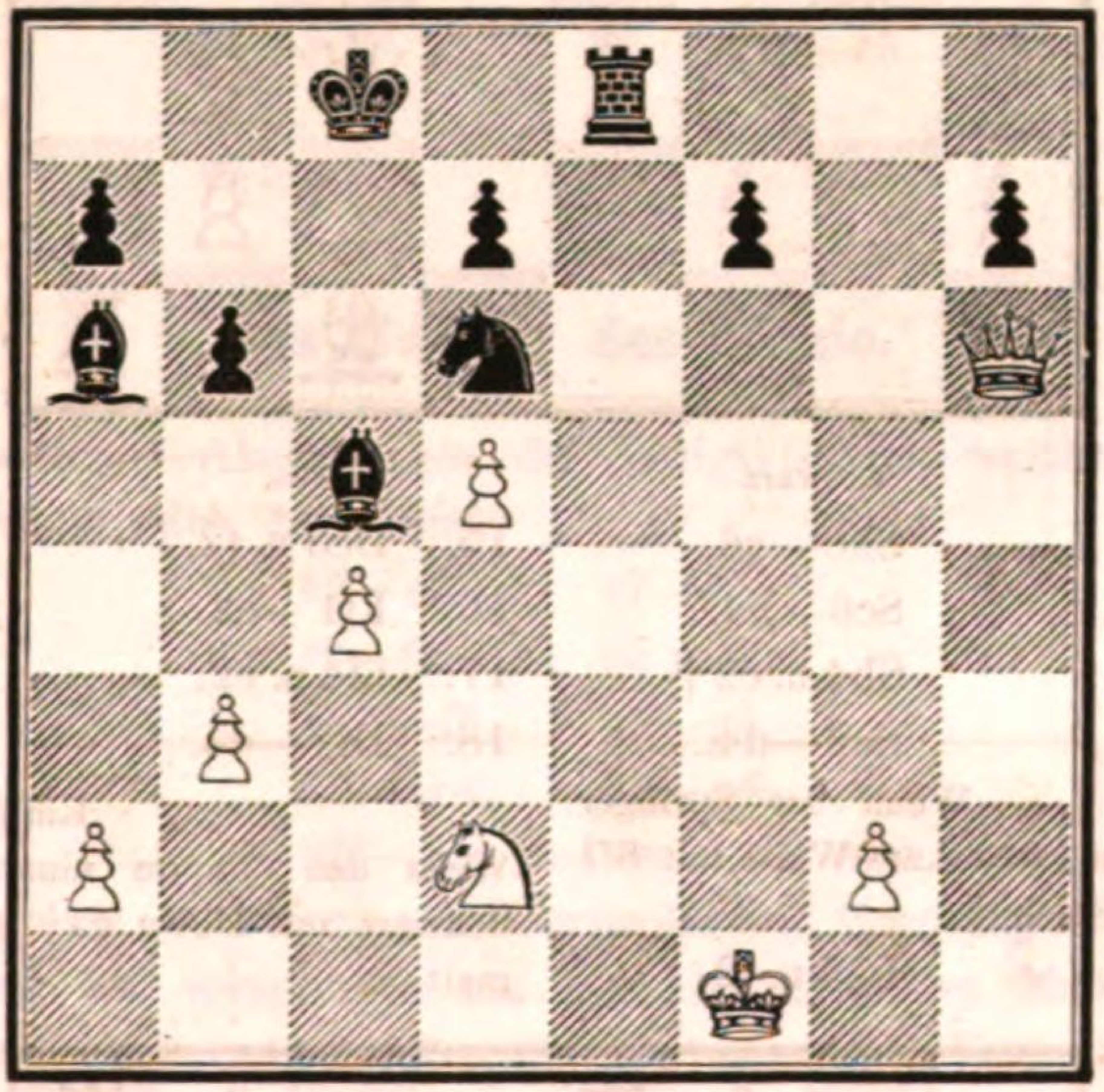
Das schwarze Spiel hat jetzt die beste Entwickelung.

Weiss.	Schwarz.
22. d3—d4.	Kc7—c8.
23. Df5—f4.	Sc6—d8.
24. Te1—e3.	Le7—b4.
25. Te3 n. e8.	Tg8 n. e8.
26. d4—d5.	Lb7—a6†
27. c2—c4.	Sd8—b7.
28. b2—b3.	Sb7—d6.
29. Df4—h6.	

Ein Fehlzug von Weiss, es musste a2—a4 oder Kf1—g1 geschehen.

Weiss.	Schwarz.
29.	Lb4—c5.
30. Sf3—d2.	

Es drohte Sd6 n. c4 und dann La6 n. c4 Schach und Matt.

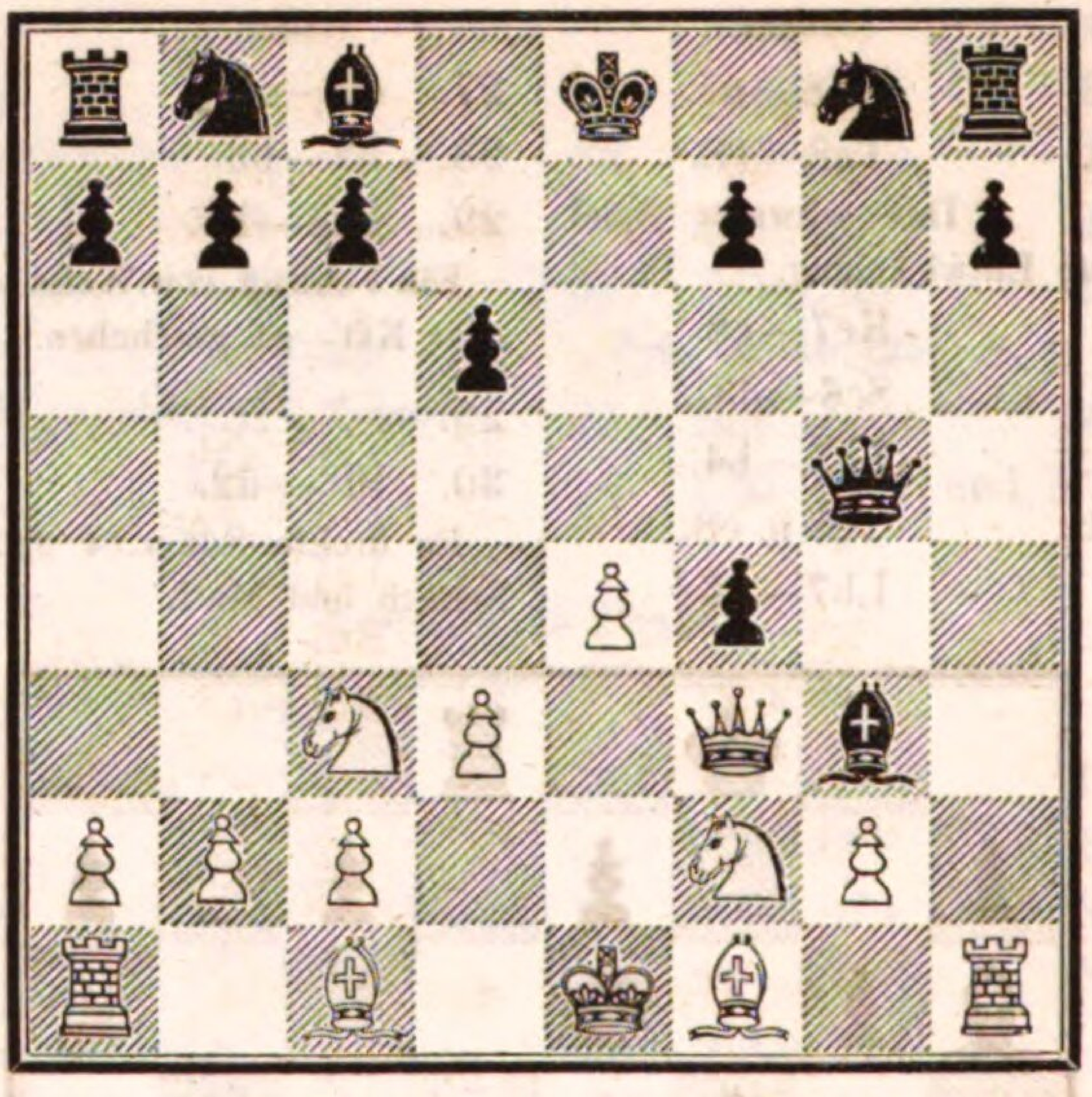


Weiss.	Schwarz.
30.	Sd6—f5.
31. Dh6—g5.	Sf5—e3†
32. Kf2—e2.	Se3 n. c4†
33. Ke2—d1.	Lc5—e3.
34. Dg5—f6.	Sc4 n. d2.
35. Df6 n. f7.	Te8—d8.
36. Df7 n. h7.	Sd2—f1.
37. g2—g4.	Kc8—b8.
38. Kd1—c2.	Td8—c8†
39. Kc2—b1.	Le3—d4 und gewinnt.

Neunzehnte Partie.

Anderssen. Weiss.	Lange. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.
4. h2—h4.	g5—g4.
5. Sf3—e5.	d7—d6.
6. Se5 n. g4.	Lf8—e7.
7. Dd1—f3.	Le7 n. h4†
8. Sg4—f2.	Dd8—g5.
9. d2—d3.	Lh4—g3.
10. Sb1—c3.	

Bis hierher sind in dieser Spielart beiderseits die besten Züge geschehen.

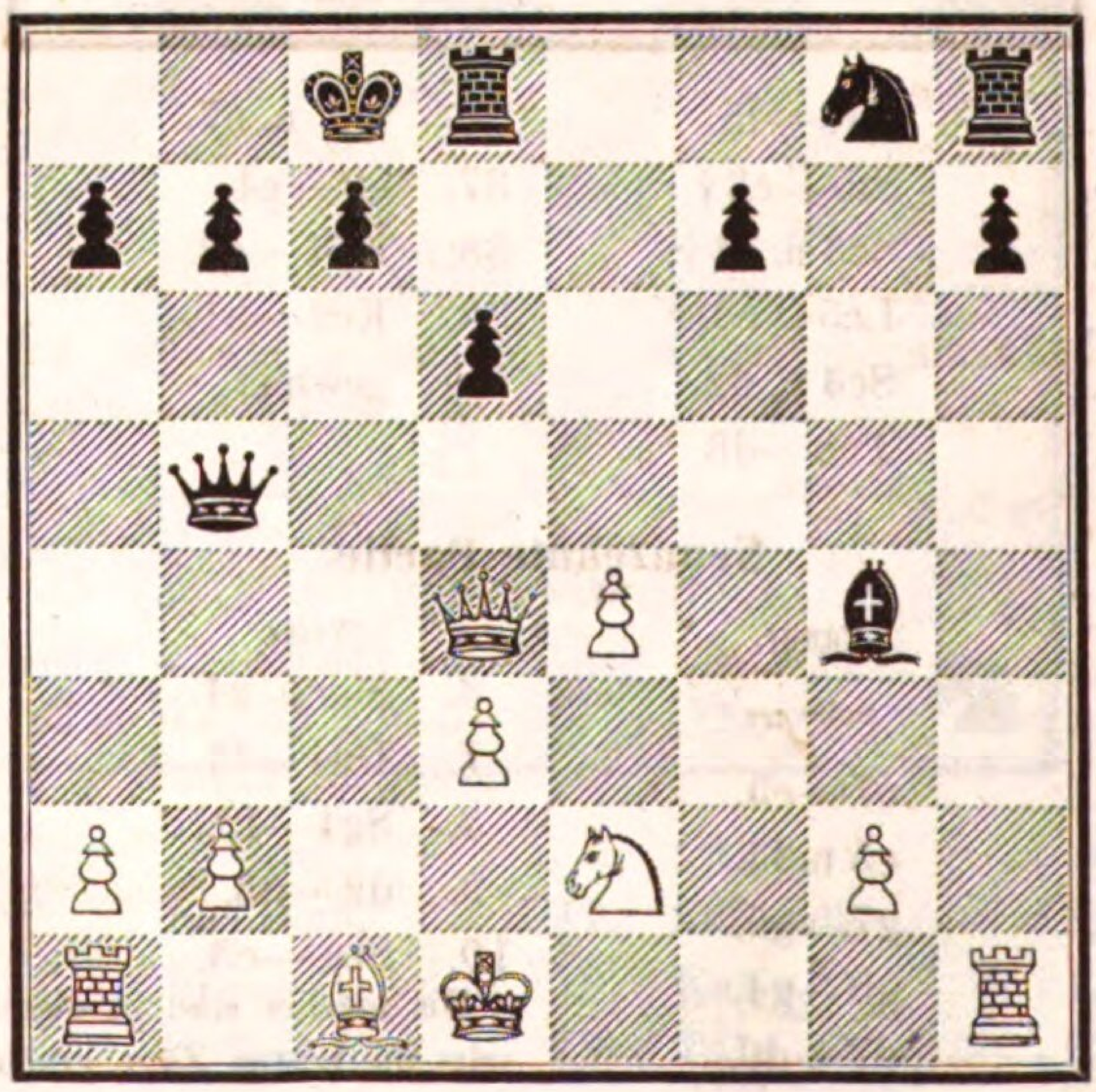


Weiss.	Schwarz.
10.	Sb8—c6.
11. Sc3—e2.	Sc6—b4.
12. Se2 n. f4.	Sb4 n. c2 †
13. Ke1—d1.	Sc2—d4.

Wenn der Springer den Thurm nahm, so bekam Weiss mit Sf4—e2 ein gutes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
14. Df3—e3.	Lg3 n. f2.
15. De3 n. f2.	Lc8—g4 †
16. Lf1—e2.	Sd4 n. e2.
17. Sf4 n. e2.	Dg5—b5.
18. Df2—d4.	0—0—0.

Ein feiner Zug. Wenn Weiss den Thurm nimmt, so setzt ihn Schwarz mit Db5 n. d3 † in wenigen Zügen matt.



Weiss.	Schwarz.
19. Kd1—e1.	Lg4 n. e2.
20. Ke1 n. e2.	Sg8—e7.
21. a2—a4.	Db5—d7.
22. Dd4—f2.	f7—f5.
23. Df2 n. a7.	Se7—c6.
24. Da7—a8†	Sc6—b8.
25. Lc1—e3.	f5 n. e4.
26. Le3—a7.	Dd7—g4†
27. Ke2—d2.	Dg4—g5†
28. Kd2—d1.	Dg5 n. g2.
29. Th1—g1.	Dg2—f3†
30. Kd1—c1.	e4 n. d3.

Weiss.	Schwarz.
31. Ta1—a3.	

Der Springer b8 kann mit der Dame nicht genommen werden, weil Kc8—d7 folgen würde. Auf La7 n. b8 gewinnt Df3—f2.

31.	Kc8—d7.
32. Ta3—b3.	Th8—g8.
33. Da8 n. b7.	Tg8 n. g1†
34. La7 n. g1.	Df3—f1†
35. Kc1—d2.	Df1—e2†
36. Kd2—c3.	Sb8—c6 und gewinnt.

Das Gambit des Muzio.

In den beiden Vertheidigungen des Königs-Gambit, welche wir eben geprüft haben, erfolgt nach den Zügen:

e2—e4.	e7—e5.
f2—f4.	e5 n. f4.
Sg1—f3.	g7—g5.
Lf1—c4.	g5—g4.

Sf3—e5, und es stellt sich heraus, dass hiermit Schwarz Gelegenheit zu einem sehr vortheilhaften Gegenangriff geboten wird. Dieser Umstand hat vermuthlich auf den Gedanken des Muzio-Gambit gebracht, in dem im Interesse des Angriffs der angegriffene Springer preisgegeben wird. Weiss kann auch, statt den Springer aufzugeben, im 5. Zuge den Läufer c4 auf f7 opfern, ein Spiel, dessen zum Schlusse des Muzio-Gambit Erwähnung geschieht (13. Spiel).

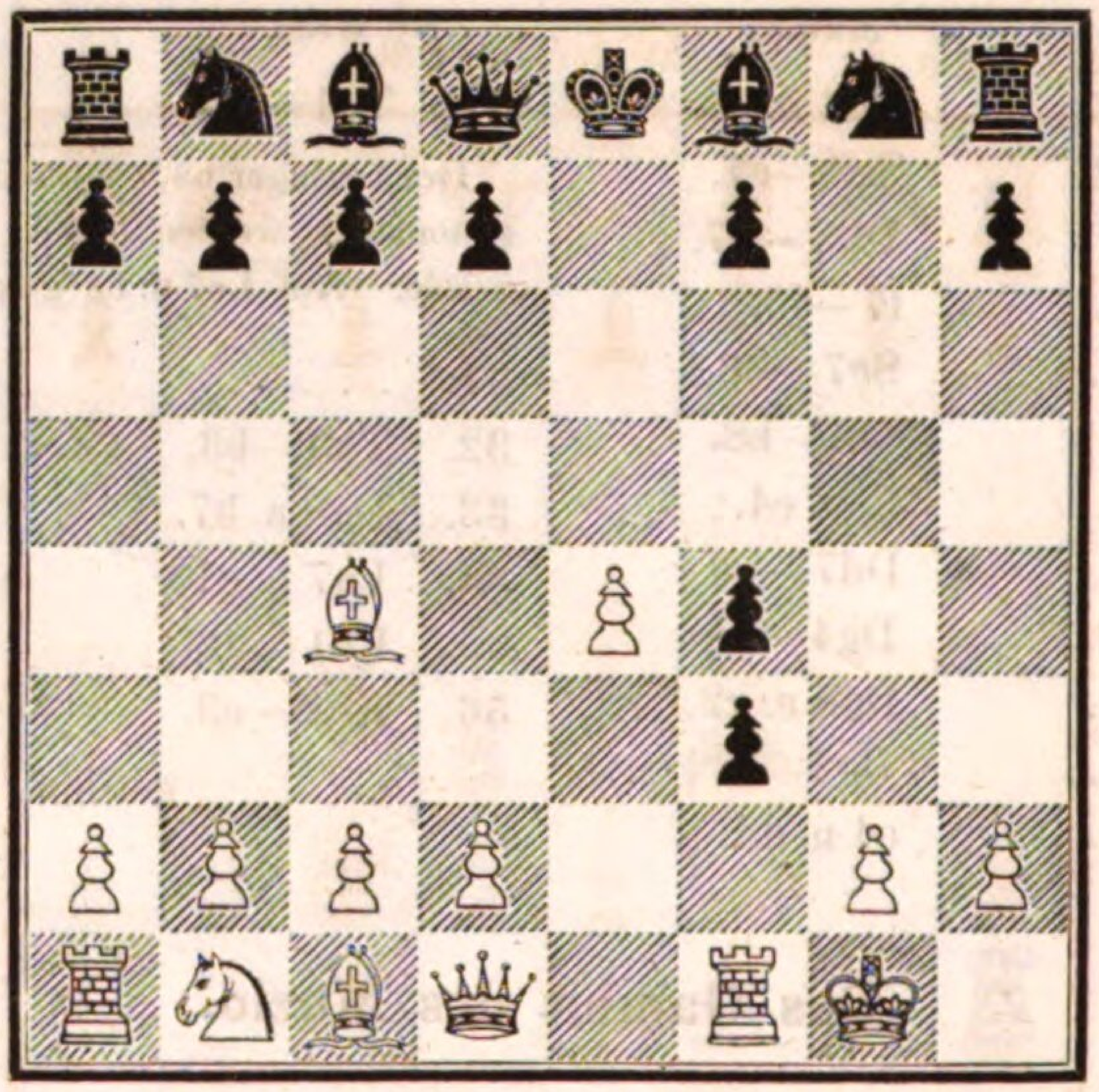
Das Spiel des Muzio ist gerade dasjenige, in dem die Rapidität und Energie der Gambitangriffe sich am glänzendsten bewährt, bei correcter Vertheidigung behält jedoch der Nachziehende den Vortheil, wie die neuesten Untersuchungen zu ergeben scheinen.

Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.
4. Lf1—c4.	g5—g4.

Weiss kann jetzt auf drei verschiedene Arten den Springer aufgeben, in der Absicht ein Tempo zur Förderung des Angriffs zu gewinnen. Die richtigste und beste ist 5) 0—0, mit der wir uns in diesem Spiele beschäftigen. Beachtungswerth sind ausserdem 5) Sb1—c3 (12. Spiel) und 5) d2—d4 (9. Spiel.)

Weiss.	Schwarz.
5. 0—0.	g4 n. f3.



6. Dd1 n. f3 am besten.

Zieht Weiss 6) d2—d4, so kommt Schwarz bald in Vortheil:

6.	d2—d4.	d7—d5.
7.	Lc4 n. d5.	Lc8—g4.
8.	Tf1—f2.	c7—c6.
9.	Ld5—b3.	Lf8—g7
10.	c2—c3.	Lg7—h6.
11.	Sb1—d2.	Sg8—e7.

6. Dd8—f6.

Nach den neuesten Untersuchungen ist Dd8—e7 der stärkere Zug (8. Spiel). Es kann auch gespielt werden d7—d6 (7. Spiel) oder Lf8—h6 (6. Spiel). Vertheidigungen die zwar nicht fehlerhaft, aber jedenfalls weniger nachdrücklich, als 6) Dd8—f6 sind. Der Plan, den Schwarz zu verfolgen hat, besteht darin, den Angriff gegen den Punkt f7 durch Deckung des Bauers f4 aufzuhalten und hierbei den Abtausch der Damen zu erzwingen, oder Zeit zur Herbeiführung anderer Hülfskräfte zu gewinnen.

7. e4—e5.

Weiss giebt mit diesem Zuge noch einen Bauer auf und zwar um die e-Linie für den Thurm zu öffnen. Man muss berücksichtigen, dass Weiss im nächsten Zuge Df6—d4† und damit den Verlust des Läufers c1 zu fürchten hat. Zieht Weiss vorbereitend 7) c2—c3, so antwortet Schwarz Sb8—c6, und folgt 8) d2—d4, so kommt Schwarz mit Sc6 n. d4, 9) c3 n. d4, Df6 n. d4† in Vortheil. Spielt Weiss 7) d2—d3, so antwortet Schwarz Lf8—h6 und erhält den Bauer.

7. Df6 n. e5.

Am besten. Auf Df6—f5 kommt Weiss in Vortheil:

7.		Df6—f5.
8.	d2—d4.	Lf8—h6.
9.	Sb1—c3.	Sg8—e7.
10.	Sc3—e4 und Weiss hat ein vorzügliches Spiel.	

Unvortheilhaft für Schwarz ist auch 7) Df6—b6†, indem die Dame hiermit sich von den Punkten entfernt, auf denen sie zur Deckung der gefährlichsten Angriffe nothwendig ist.

8. d2—d3 am besten.

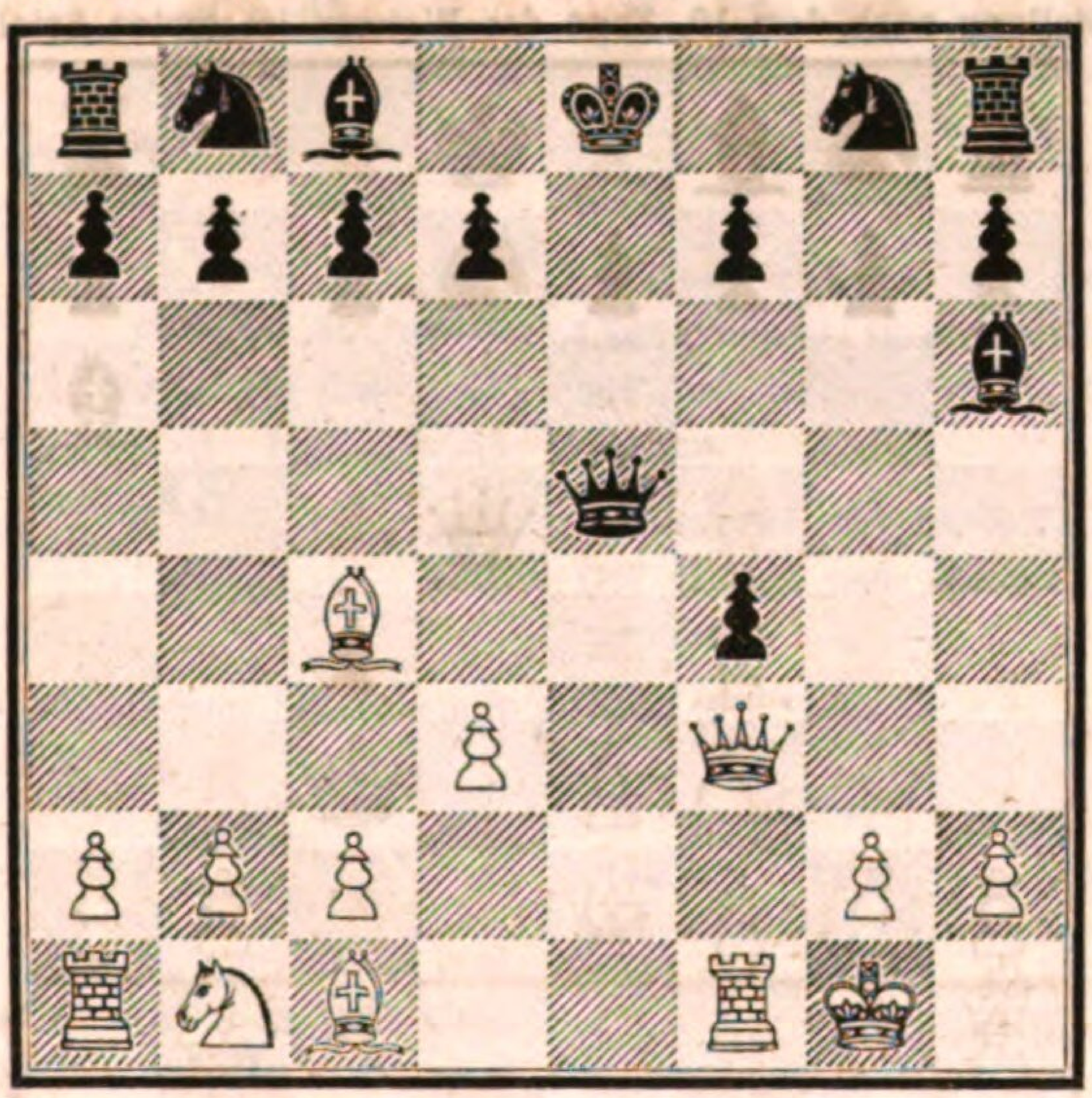
Hier kann auch b2—b3, jedoch minder gut, gespielt werden (5. Spiel).

8. Lf8—h6.

Wenn Schwarz 8) Sb8—c6 spielt, so antwortet Weiss Lc1 n. f4 u. hat einen unwiderstehlichen Angriff. Mangelhaft wäre auch 8) Lf8—c5†, wie aus Folgendem hervorgeht:

8.		Lf8—c5†
9.	Kg1—h1.	Lc5—e3.
10.	Lc1 n. e3.	De5 n. e3.
11.	Df3—h5.	De3—e7.
12.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
13.	Dh5—h6.	d7—d6.
14.	Dh6 n. f4 und Weiss muss gewinnen.	

Die Stellung nach 8) Lf8—h6 ist folgende:



Weiss.	Schwarz.
9. Lc1—d2 am besten.	

Weiss droht im nächsten Zuge die Dame mit Tf1—e1 zu erobern. Weiss kann jedoch auch das Spiel mit 9) Sb1—c3 vortheilhaft fortsetzen.

9. Sg8—e7.

Derselbe Zug würde auch erfolgen, wenn Weiss im vorigen Zuge Sb1—c3 gezogen hätte. Im letzteren Falle würde Weiss jetzt mit Lc1—d2 fortfahren und wir daher zu derselben Stellung, die das Spiel jetzt einnimmt, gelangen.

10. Sb1—c3. Sb8—c6.

Die Folgen von c7—c6 behandelt das 2. Spiel. Es kann auch 10) 0—0 geschehen. Ein Zug, der im 4. Spiel behandelt werden wird.

11. Ta1—e1. De5—c5 †

12. Kg1—h1. Sc6—d4.

Schwarz kann auch spielen d7—d6, wie jedoch die folgenden Züge zeigen, nicht zu seinem Vortheil:

12.		d7—d6.
13.	Sc3—d5.	Sc6—e5.
14.	Te1 n. e5	d6 n. e5.
15.	Ld2—b4 und Weiss muss gewinnen.	

Weiss.	Schwarz.
13. Te1 n. e7 †	Ke8 n. e7.

Nimmt Schwarz den Thurm mit der Dame, so spielt Weiss, wie folgt:

13.		Dc5 n. e7.
14.	Df3—h5.	Sd4—e6.
15.	Dh5 n. h6.	De7—g5.
16.	Dh6 n. g5.	Se6 n. g5.
17.	Sc3—b5.	Ke8—d8.
18.	Ld2—c3 und gewinnt.	

14. Sc3—d5 † Ke7—d8.

15. Df3—h5. Dc5—f8.

16. Dh5—h4 † f7—f6.

Wenn der König nach e8 geht, so sagt Sd5 n. c7 Schachmatt.

17. Ld2 n. f4. Lh6 n. f4.

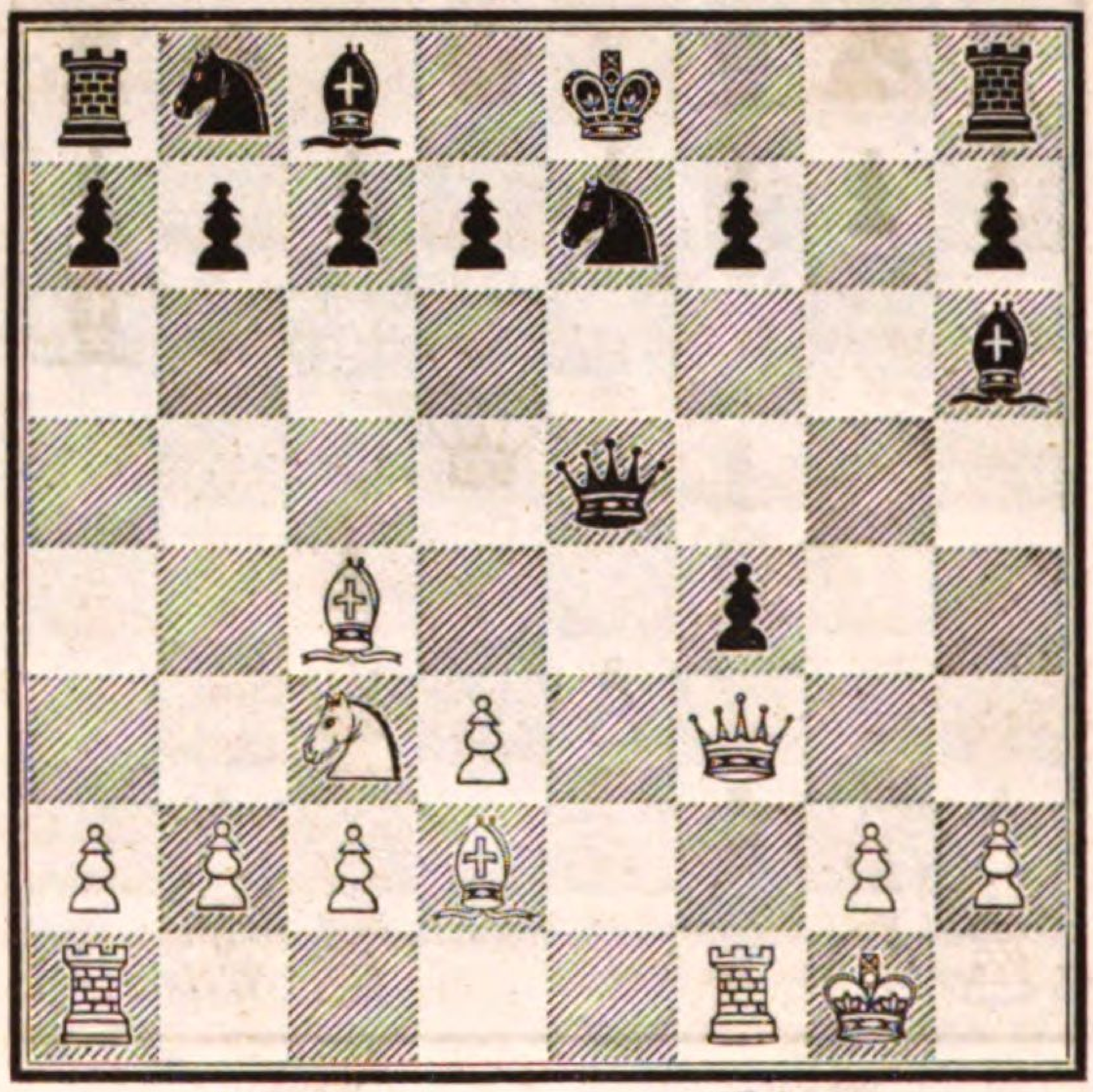
Spielt Schwarz 17) Lh6—g7, so gewinnt Weiss leicht mit 18) Lf4 n. c7 † und 19) Dh4 n. d4. Ebenso wenn 17) Sd4—f5 geschieht, antwortet Weiss 18) Lf4 n. c7 †, 19) Dh4—h5 † und 20) Sd5 n. f6.

18. Tf1 n. f4. Sd4—c6.

19. Tf4 n. f6 und gewinnt.

Zweites Spiel.

Stellung nach dem 10. Zuge des Weissen im ersten Spiel.



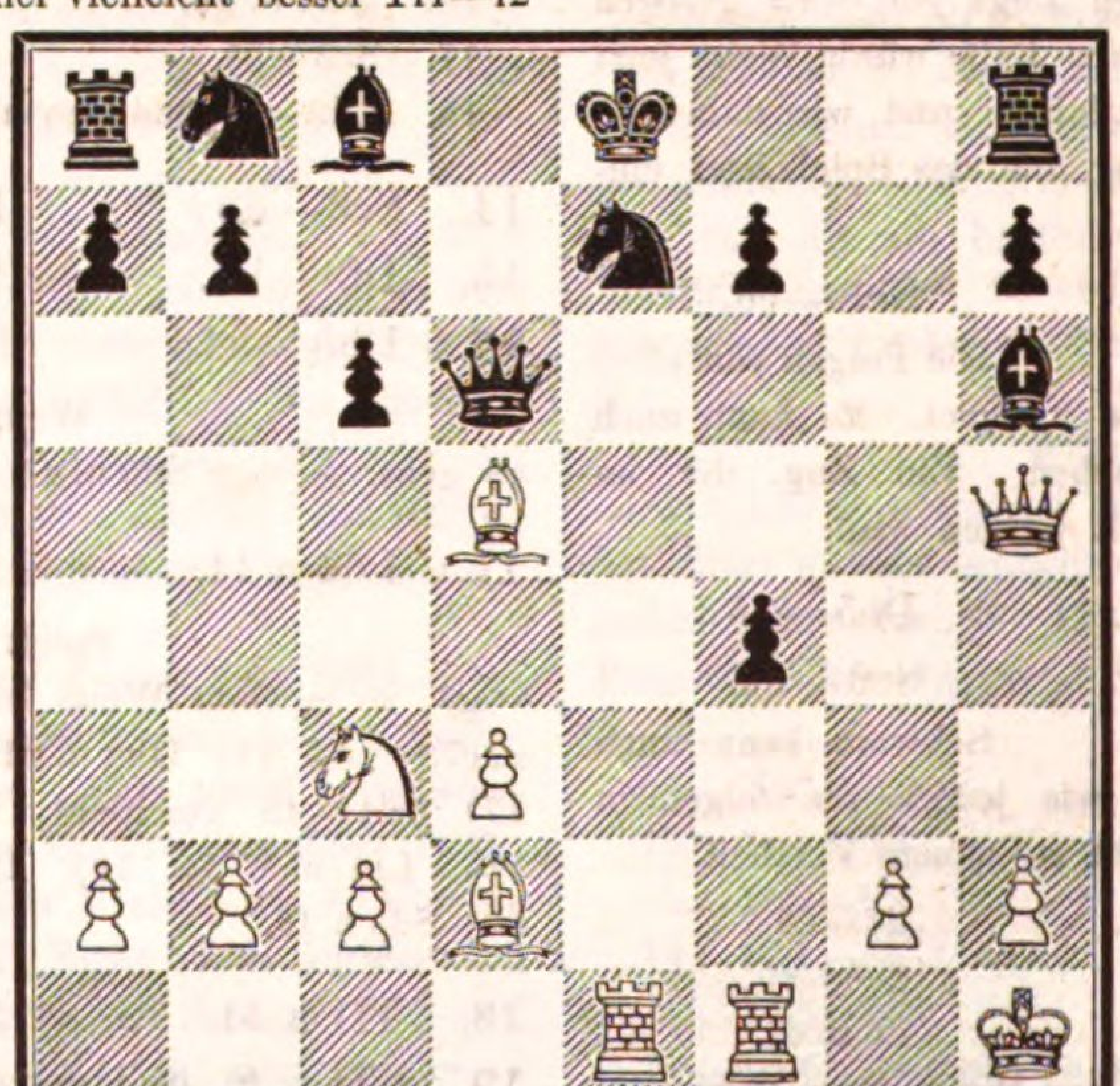
Weiss.	Schwarz.
10.	c7—c6.
11. Ta1—e1.	

Weiss konnte auch mit 11) Sc3—e4 das Spiel fortsetzen. Ein Zug der jedoch nicht so stark, wie der Thurmzug ist.

11.	De5—c5†
12. Kg1—h1.	

Man könnte hier vielleicht besser Tf1—f2 ziehen, um im richtigen Augenblicke die Thürme doppeln zu können und den Angriff mit um so grösserem Nachdrucke fortzusetzen.

Weiss.	Schwarz.
12.	d7—d5.
13. Df3—h5.	Dc5—d6.
14. Lc4 n. d5.	



Weiss.	Schwarz.
14.	c6 n. d5.

Wenn Schwarz im 14. Zuge rochirt, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

14. 0—0.
15. Te1 n. e7. c6 n. d5. Am besten.

[Auf 15) Dd6 n. e7 folgt 16) Dh5 n. h6, c6 n. d5; 17) Sc3 n. d5 und Weiss muss gewinnen.]

16. Sc3 n. d5. Sb8—c6.
17. Ld2 n. f4.

[Auf 17) Ld2—c3 bekommt Schwarz mit f7—f5 ein besseres Spiel.]

17. Lh6 n. f4.
18. Tf1 n. f4. Dd6 n. f4.

(Schwarz muss jetzt die Dame für einen Thurm geben, um nicht Matt zu werden.)

19. Sd5 n. f4. Sc6 n. e7.
20. Dh5—g5† Se7—g6.
21. Sf4—h5. f7—f5.
22. Sh5—f4. Kg8—f7.

Die Spiele stehen gleich.

Wenn Schwarz im 14. Zuge rochirt, kann Weiss mit Vortheil den Läufer d5 nach b3 zurückziehen. Spielt aber Schwarz 14) Dd6—g6, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

14. Dd6—g6.
15. Te1 n. e7†

[Weiss kann auch spielen 15) Dh5—e5, worauf Schwarz am besten 0—0.]

15. Ke8 n. e7.

[Geschieht 15) Ke8—d8 so folgt 16) Dh5—e5 und gewinnt.]

16. Dh5—e5† Lc8—e6.
17. Ld5 n. e6. Lh6—g7.

[Wenn Schwarz 17) Sb8—d7 spielt, so folgt 18) Sc3—d5† und auf c6 n. d5; 19) Ld2—b4† und hat das bessere Spiel. Spielt Schwarz 17) Dg6—g7, so antwortet Weiss De5—c5† und gewinnt. Auf 17) f7 n. e6 nimmt 18) De5—h8 und gewinnt.]

Weiss.	Schwarz.
18. De5—c7†	

(Es kann auch Sc3—d5† und nachher Ld2—b4† gespielt werden.)

18. Ke7—f6.

[Wenn Schwarz mit dem Könige den Läufer nimmt, so antwortet Weiss Tf1—e1† und auf 18) Ke7—e8, folgt Le6 n. f7† und gewinnt.

Geschieht 18) Sb8—d7, so spielt Weiss Dc7 n. d7† und nachher Tf1 n. f4† und gewinnt.]

15. Sc3 n. d5. Sb8—c6.
16. Ld2—c3.

Es ist nicht gut 16) Ld2—b4 zu spielen, weil Schwarz Sc6 n. b4 und auf Te1 n. e7† Ke8—d8 antwortet. Ebenso ist auch nachtheilig 16) Te1 n. e7†, weil Schwarz Sc6 n. e7 spielt und auf 17) Tf1—e1, 0—0.

16. Dd6—g6.

Wenn Schwarz statt dessen 0—0 oder seinen Königsthurm bewegt, so folgt Sd5—f6† und Weiss hat das bessere Spiel. Wenn Schwarz 16) Ke8—f8 zieht, so tauscht Weiss die Springer und gewinnt nachher den Thurm h8.

17. Te1 n. e7†

Dieser Zug ist stärker, als Dh5 n. g6.

17. Ke8—f8.

Auf Sc6 n. e7 würde Weiss Dh5—e5 antworten.

18. Te7—e8† Kf8 n. e8.
19. Sd5—f6† Ke8—f8.

Ueber Ke8—d8 siehe das nächste Spiel.

20. Dh5—c5† Sc6—e7 am besten.

Auf Kf8—g7 macht Weiss das Spiel durch Abzugsschach unentschieden.

21. Tf1—e1. Lc8—e6.
22. Sf6—d7† Le6 n. d7.

Wenn Schwarz statt den Läufer zu nehmen, mit dem Könige

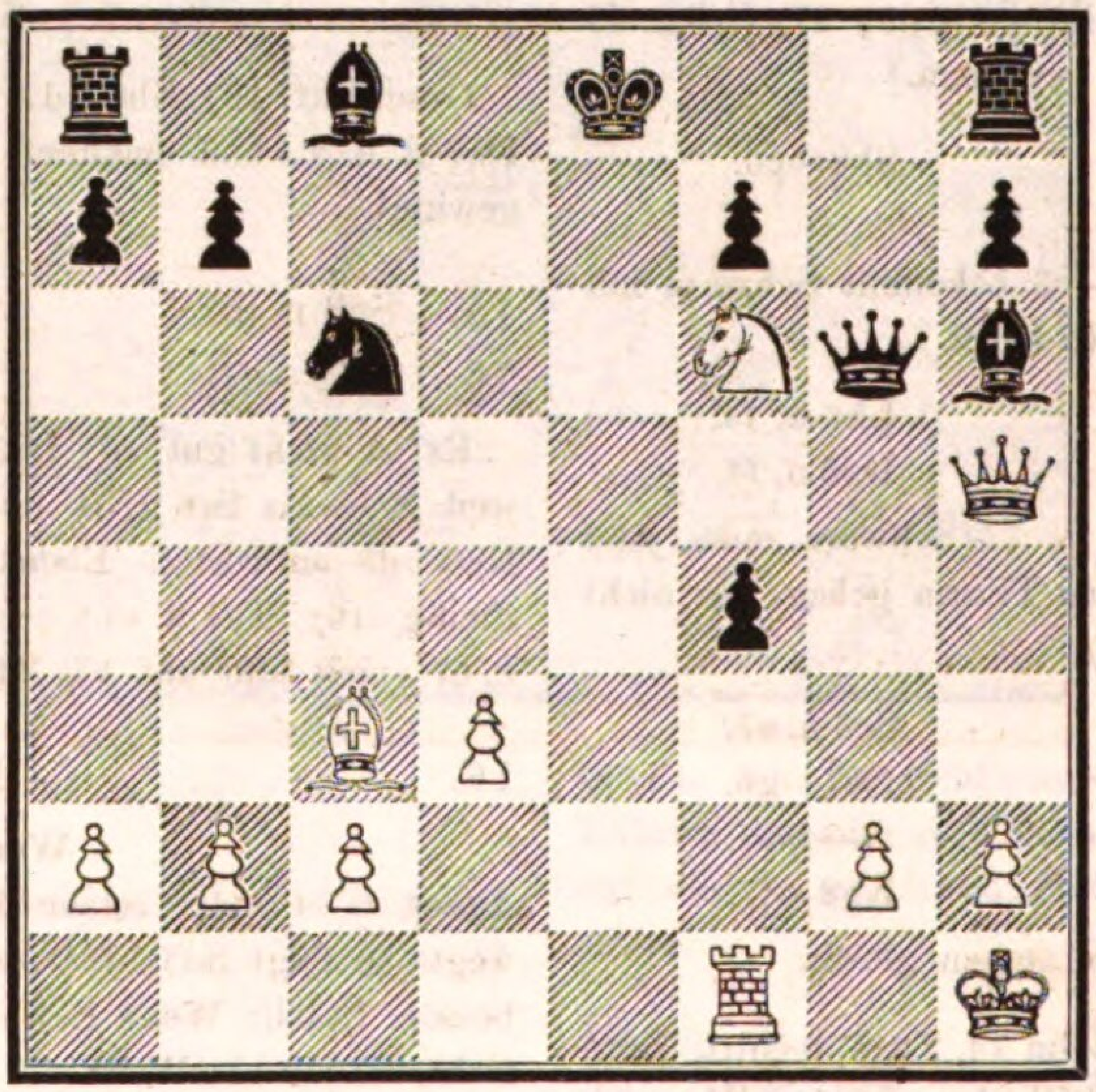
Weiss.	Schwarz.

zieht, so macht Weiss durch ewiges Schach das Spiel unentschieden.

23. Dc5 n. e7 † Kf8—g8.
24. De7 n. d7. Ta8—f8.
25. Dd7 n. b7 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

Drittes Spiel.

Stellung nach dem 19. Zuge des Weissen im zweiten Spiel.



Weiss.	Schwarz.

19. Ke8—d8.
20. Dh5—d5 † Kd8—c7 am besten.
21. Lc3—e5 † Sc6 n. e5.

Spielt Schwarz 21) Kc7—b6, so endet das Spiel, wie folgt:

21. Ke7—b6.
22. Dd5—b3 † Kb6—a6.

(Auf Kb6—a5 setzt Weiss in drei Zügen matt.)

23. Db2—c4 † b7—b5 am besten.
24. Dc4 n. c6 † und setzt in drei Zügen matt.

22. Dd5 n. e5 † Kc7—c6 am besten.
23. De5—d5 † Kc6—b6.

Auf Kc6—c7 folgt Dd5—c5 † und erzwingt das Matt in drei Zügen.

24. Dd5—d6 † Kb6—a5.

Auf 24) Kb6—b5 wird das Matt in drei Zügen erzwungen.

25. Dd6—c5 † Ka5—a6.

Auf 25) b7—b5 folgt 26) a2—a4 mit der Absicht, später die Bauern zu tauschen und mit dem Thurm f1 auf a1 Matt zu sagen.

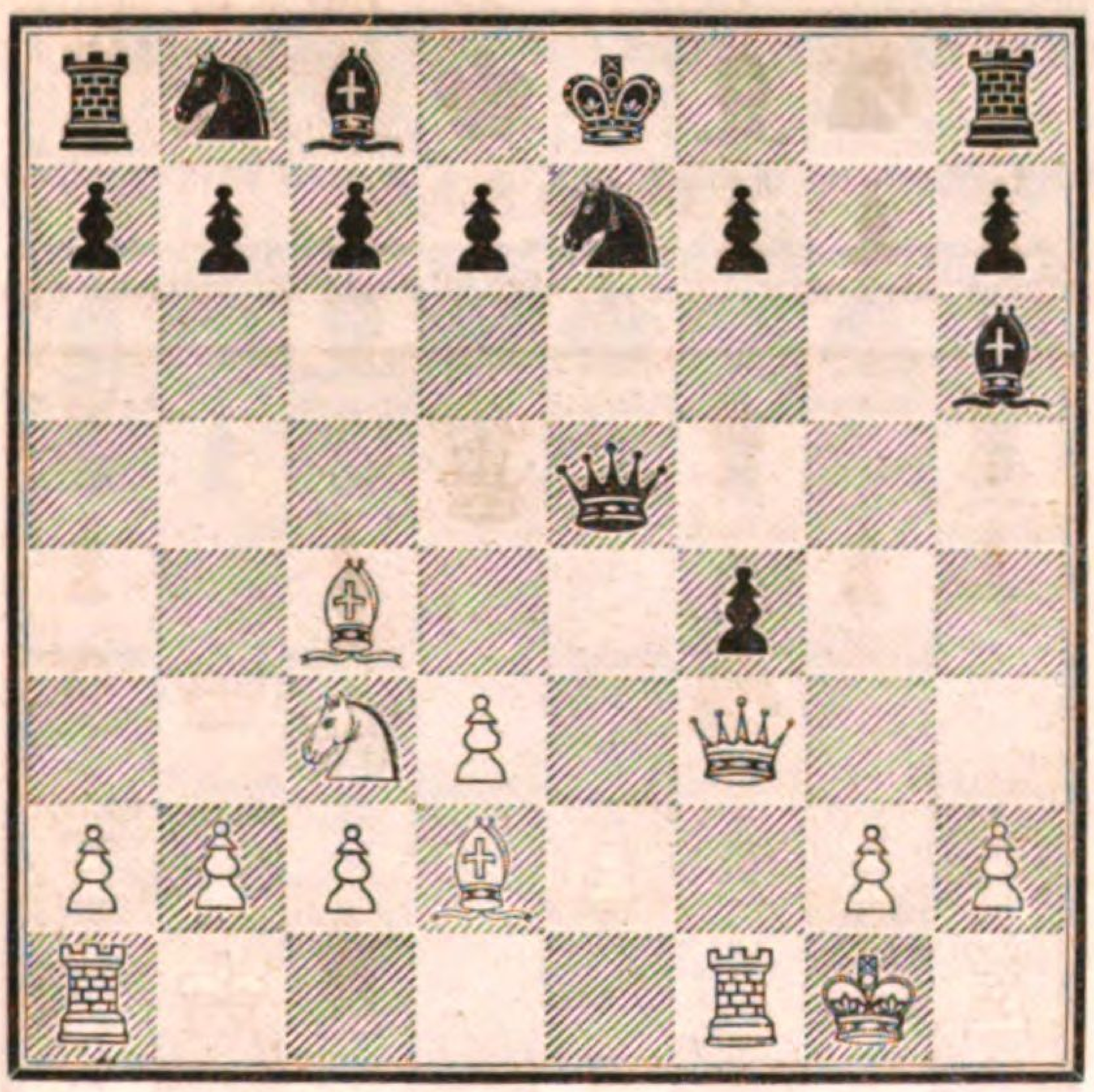
26. Dc5—c4 † b7—b5.

Spielt Schwarz Ka6—a5, so folgt 27) a2—a4 und später b2—b4. Spielt er 26) Ka6—b6, so folgt Sf6—d5 † und Matt in zwei Zügen.

27. Dc4—c6† Ka6—a5.
28. a2—a4 und das schwarze Spiel ist nicht mehr zu retten.

Viertes Spiel.

Stellung nach dem 10. Zuge des Weissen im ersten Spiel.



Weiss.		Schwarz.
10.		0—0.

Dieser Zug ist nicht so stark, wie c7—c6, und führt ebenfalls zu einem für Weiss vortheilhaften Spiele.

11.	Ta1—e1.	De5—c5†
12.	Kg1—h1.	Sb8—c6.

Weniger zu empfehlen ist 12) c7—c6 oder 12) Se7—g6.

13.	Ld2 n. f4.	Lh6—g7.
14.	Lf4—e3.	Sc6—d4.
15.	Lc4 n. f7†	Kg8—h8.
16.	Le3 n. d4.	Lg7 n. d4.
17.	Df3—e4.	Se7—c6.
18.	Tf1—f5.	

Um die Thürme zu doppeln und später einen Thurm nach h5 zu ziehen.

Weiss.		Schwarz.
18.		Sc6—e5.
19.	Te1—f1.	d7—d5.
20.	De4—h4.	Se5 n. f7.

Auf Lc8 n. f5 folgt Dh4—f6 Schachmatt.

21.	Tf5 n. f7.	Tf8 n. f7.
22.	Tf1 n. f7.	Lc8—f5.

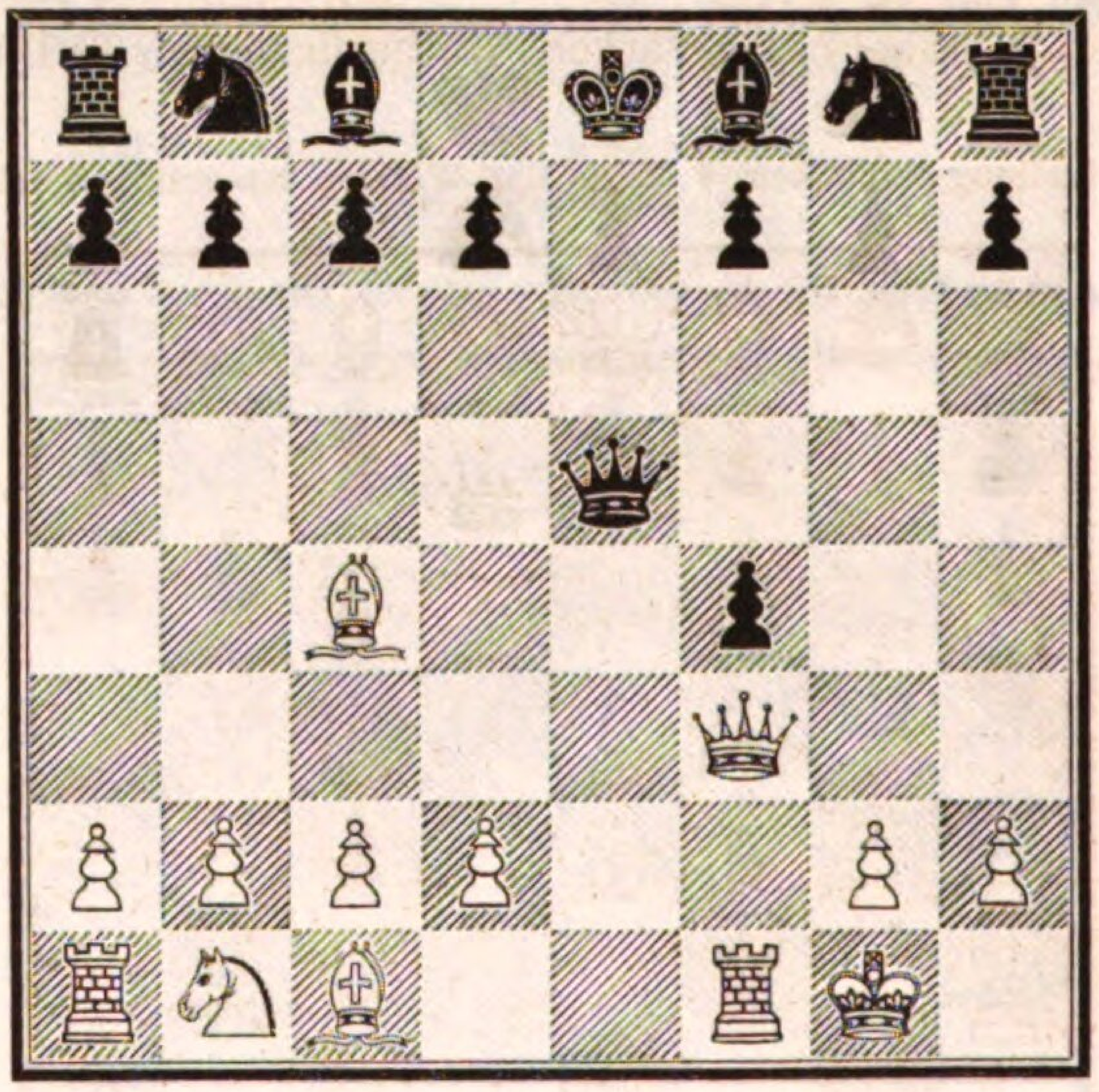
Schwarz muss den Läufer einstellen. Zöge er 22) Ld4—g7, so erfolgte das Matt in wenigen Zügen.

23.	Tf7 n. f5.	Ld4 n. c3.
23.	b2 n. c3.	Dc5 n. c3.

Die Spiele sind gleich.

Fünftes Spiel.

Stellung nach dem 7. Zuge des Schwarzen im ersten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
8. b2—b3.	

Dieser Zug ist sehr geistreich, aber bei Weitem schwächer, als 8) d2—d3.

8. De5 n. a1 am besten.

Statt den Thurm zu nehmen, kann Schwarz auch spielen:

8.		Sb8—c6.
9.	Sb1—c3.	Sc6—d4.
10.	Df3—f2.	Lf8—c5.
11.	Kg1—h1.	Sd4—e6 und hat das bessere Spiel.

9. Sb1—c3. Lf8—c5†

10. Kg1—h1. Sg8—e7.

11. d2—d4.

Wenn Weiss den Gambitbauer nimmt, so folgt:

11.	Df3 n. f4.	Th8—f8. Es kann auch f7—f5 geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Lc4 n. f7†	Ke8—d8.
13.	d2—d4.	d7—d5.
14.	Df4—h6.	Tf8 n. f7.
15.	Tf1 n. f7.	Lc8—d7 und Schwarz muss gewinnen.

11. Lc5 n. d4.

12. Lc4 n. f7† Ke8—d8.

Wenn Weiss 12) Df3 n. f4 spielt, so antwortet Schwarz am besten Da1 n. c1, und bekommt einen Thurm und drei kleine Figuren, oder beide Thürme und eine Figur für die Dame.

13. Lc1—d2. Da1 n. f1.

14. Df3 n. f1. Th8—f8.

15. Df1 n. f4. Ld4 n. c3.

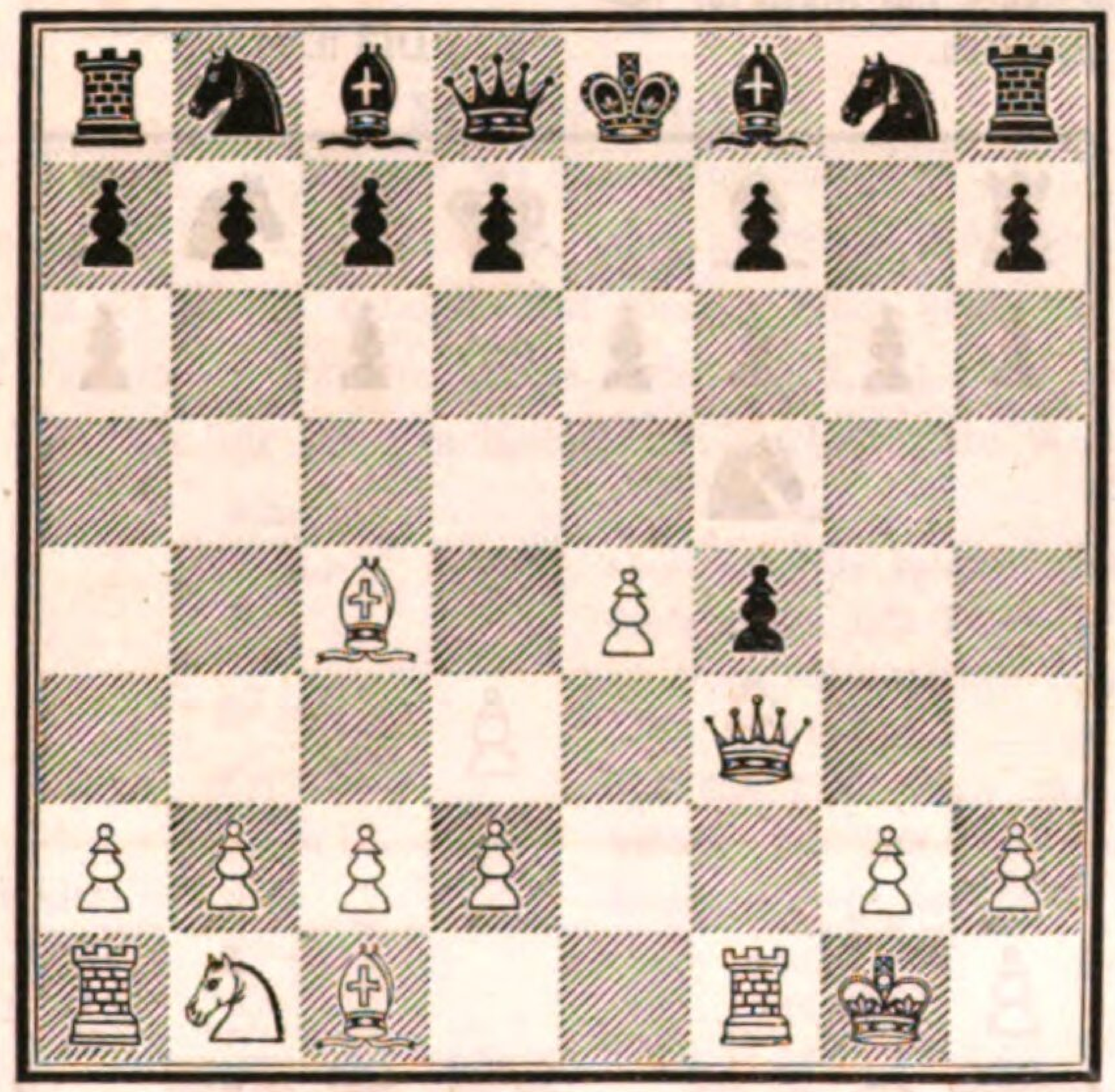
16. Ld2 n. c3. d7—d6 und gewinnt.

Sechstes Spiel.

In den vorangegangenen Spielen hatte Schwarz im 6. Zuge Dd8—f6 zur Deckung des f-Bauers gezogen, eine Deckung, deren Werth darin besteht, dass Weiss den Bauer f4 ohne Abtausch der Damen nicht nehmen kann, da die

Stärke des weissen Spiels wesentlich auf den Angriffen der Dame beruht. Die Vertheidigungen 6) Lf8—h6, oder 6) d7—d6, sind weniger gut, verdienen jedoch ebenfalls erörtert zu werden. Dagegen ergeben die neusten Untersuchungen, dass 6) Dd8—e7 eine stärkere Vertheidigung, als 6) Dd8—f6 gewährt.

Stellung nach dem 6. Zuge des Weissen im ersten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
6.	**Lf8—h6.**
7. d2—d4.	

Es kann auch 7) e4—e5 oder 7) Sb1—c3 vortheilhaft gezogen werden.

Weiss.	Schwarz.
7.	Sb8—c6.
8. Sb1—c3.	

Wenn Weiss 8) Lc1 n. f4 spielt, so antwortet Schwarz 8) Dd8—f6.

Weiss.	Schwarz.
8.	Sc6 n. d4.
9. Df3—h5.	Sd4—e6.
10. Lc1 n. f4.	Lh6 n. f4.
11. Tf1 n. f4.	Dd8—e7.
12. Lc4 n. e6.	d7 n. e6.
13. Ta1—f1 und gewinnt.	

Siebentes Spiel.

Siehe vorstehende Stellung.

Weiss.	Schwarz.
6.	**d7—d6.**

Dieser Zug gewährt nur eine sehr schwache Vertheidigung. Hätte Schwarz statt 7) d7—d6, d7—d5 gezogen, so würde Weiss am besten 8) Lc4 n. d5 und auf c7—c6 9) Ld5 n. f7† gespielt haben.

Weiss.	Schwarz.
7. d2—d4.	Lf8—h6.
8. Lc1 n. f4.	Lh6 n. f4.
9. Df3 n. f4.	Dd8—e7.
10. Lc4 n. f7†	Ke8—d8.
11. e4—e5 und Weiss hat ein vorzügliches Spiel.	

Achtes Spiel.

Siehe das letzte Diagramm.

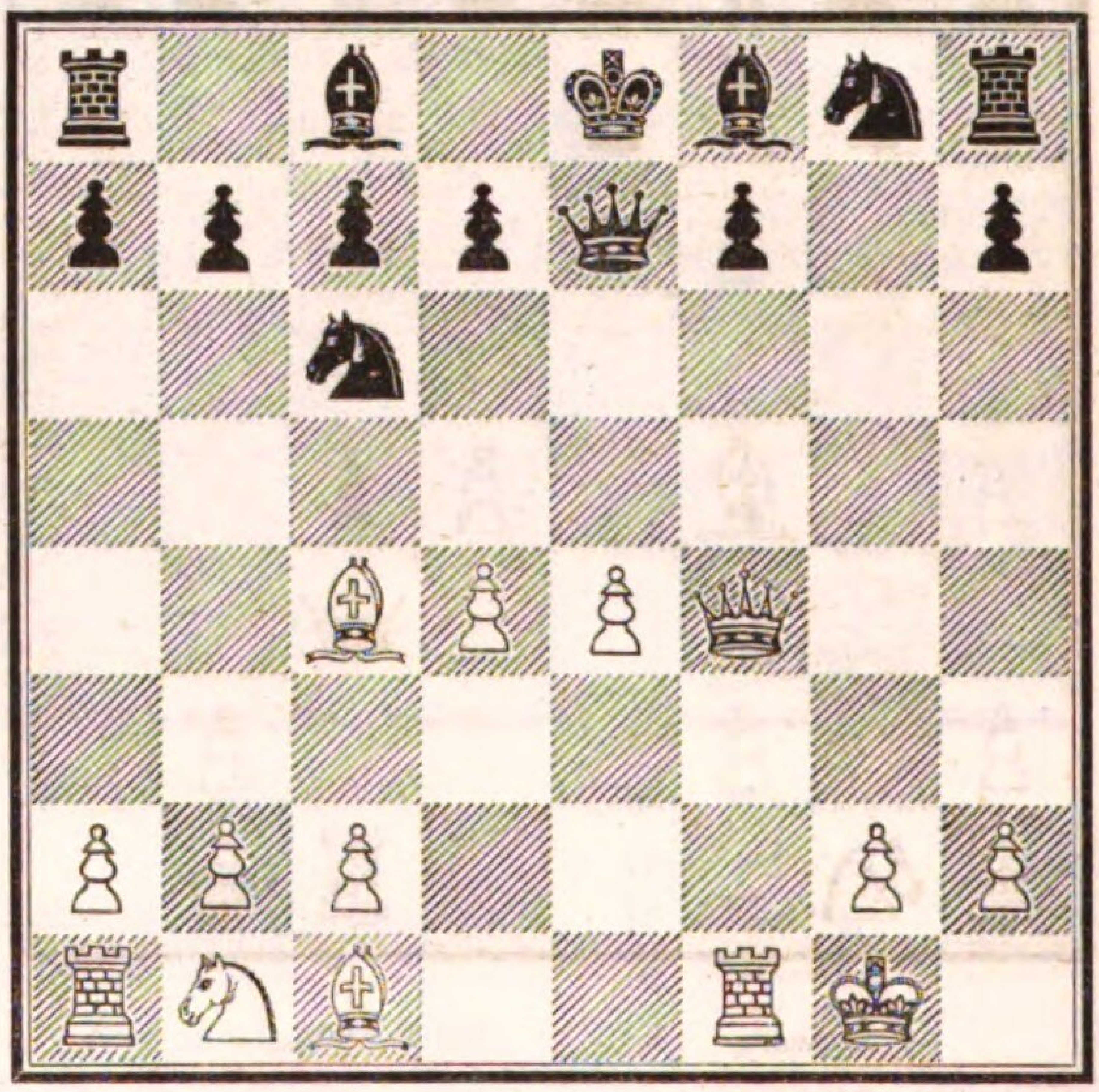
Weiss.	Schwarz.
6.	**Dd8—e7.**

Diese Vertheidigung, die früher sehr üblich war, wird neuerdings, und zwar, wie es scheint, mit Recht für besser, als Dd8—f6 gehalten.

Weiss.	Schwarz.
7. d2—d4.	

Es musste De7—c5† gedeckt werden.

7.	Sb8—c6.
8. Df3 n. f4.	



Wenn hier Weiss c2—c3 spielt, so antwortet Schwarz Sc6—e5 mit Vortheil, um demnächst De7—c5† folgen zu lassen. Weiss kann auch 8) Lc1 n. f4 spielen, jedoch auch dies Spiel ist für Schwarz günstig:

8. Lc1 n. f4.	Sc6 n. d4.
9. Df3—h5.	Sd4—e6.
10. Lf4—e5.	

Am besten, auf Lc4 n. e6 kommt Schwarz mit De7—c5† in Vortheil.

10.	Lf8—g7.
11. Lc4 n. e6.	De7—c5†
12. Kg1—h1.	Dc5 n. e5 und

Schwarz steht im Vortheil.

8.	Lf8—h6 am besten.

Ueber Sc6—d8 siehe d.

9. Df4 n. c7 od. a.	Lh6 n. c1.
10. Lc4 n. f7†	De7 n. f7.
11. Tf1 n. f7.	Ke8 n. f7.
12. Sb1—c3.	Lc1—e3†
13. Kg1—h1.	Le3 n. d4 und

ist im Vortheil.

a.

9. Lc4 n. f7†	Ke8—d8.
10. Df4—g3 od. c.	Lh6 n. c1.
11. Dg3—g7 od. b.	Lc1—e3†
12. Kg1—h1.	Le3 n. d4 und

gewinnt.

b.

11. Lf7 n. g8.	De7—g5 und

gewinnt.

c.

10. Df4—f2 am besten.	Lh6 n. c1.
11. Tf1 n. c1.	De7—f6.

Weiss.	Schwarz.
12. Lf7 n. g8.	Df6 n. f2†
13. Kg1 n. f2.	Th8 n. g8 und

Schwarz steht besser.

d.

8.	Sc6—d8.
9. Sb1—c3.	d7—d6.

Besser als c7—c6.

Weiss.	Schwarz.
10. Sc3—d5.	De7—d7.
11. Df4—f6.	Sg8 n. f6.
12. Sd5 n. f6†	Ke8—e7.
13. Sf6—d5†	Ke7—e8.
14. Sd5—f6	

und giebt ewiges Schach.

Neuntes Spiel.

Angriff des Major Donnop.

Wir kommen jetzt zu 5) d2—d4, also zu einer Spielart, die den Springer f3 nicht mit 5) 0—0, sondern mit diesem Zuge preisgiebt. Der Angriff, der mit dem Vorgehen des Damen-Bauers erzielt wird, ist nicht so stark, wie die Rochade und hat viele für den Nachziehenden vortheilhafte Wendungen.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.
4. Lf1—c4.	g5—g4.
5. **d2—d4.**	g4 n. f3.

Sehr stark ist hier:

5.	d7—d5.
6. Lc4 n. d5.	c7—c6.
7. Ld5—b3.	g4 n. f3.
8. Dd1 n. f3.	Dd8 n. d4.
9. Lc1 n. f4.	Sg8—f6 am besten.
10. Sb1—d2.	Lc8—g4.
11. Df3—g3.	Sb8—d7 und

Schwarz hat ein gutes Spiel.

6. Dd1 n. f3.	d7—d5.

Am besten, denn wenn Schwarz 6) Dd8—f6 spielt, so antwortet Weiss 7) e4—e5. Sucht Schwarz mit 7) Lf8—h6 den Gambitbauer zu vertheidigen, so rochirt Weiss und führt das Spiel auf ein gewöhnliches Muzio-Gambit zurück. Wenn Schwarz 6) Sb8—c6 spielt, so antwortet Weiss mit 7) Lc1 n. f4 und wenn dann Schwarz 7) Sc6 n. d4, so kommt Weiss mit Lc4 n. f7† in Vortheil. Indessen verdienen zwei andere Züge, nämlich: 6) d7—d6 und 6) Dd8—h4† einer Erwähnung (11. Spiel).

7. Lc4 n. d5.	c7—c6.

Es kann hier auch geschehen:

7.	Sg8—f6.
8. 0—0.	Sf6 n. d5.
9. e4 n. d5.	Dd8—f6.

Schwarz könnte hier auch Lf8—d6 spielen, alsdann bekommt jedoch Weiss mit Tf1—e1† und später c2—c4 einen sehr starken Angriff.

10. Lc1 n. f4.

Weiss kann auch, um den d-Bauer zu halten, 10) Df3—e4† geben und erst im nächsten Zuge den f-Bauer nehmen.

10.	Df6 n. d4†
11. Lf4—e3.	Dd4—h4.
12. Sb1—d2.	Lf8—d6.
13. Df3 n. f7†	Ke8—d8.
14. Sd2—f3 und Weiss gewinnt.	

8. Ld5—b3.

Weiss kann auch spielen Ld5 n. f7†, siehe das folgende Spiel.

8.	Dd8 n. d4.
9. Lc1 n. f4.	Sg8—f6.

Wenn Schwarz Dd4 n. b2 spielt, so antwortet Weiss Df3—h5.

10. Sb1—d2.	Lc8—g4.
11. Df3—g3.	
11.	Sf6 n. e4.

Schwarz kann auch spielen 11) Sb8—d7, worauf Weiss, wie folgt, fortfährt:

11.	Sb8—d7.
12. c2—c3.	Dd4—c5.
13. e4—e5.	0—0—0.
14. e5 n. f6.	Sd7 n. f6.

[Schwarz kann hier das Spiel unentschieden machen mit 14) Td8—e8†, Ke1—f1. 15) Lg4—e2†, Kf1—e1. 16) Le2—g4† u. s. w.]

Weiss.	Schwarz.
15. Lf4—e3.	Td8—e8.
16. Sd2—c4 und die Spiele sind ungefähr gleich.	

12. Sd2 n. e4.

Wenn 12) Dg3 n. g4, so gewinnt Schwarz das Spiel:

12. Dg3 n. g4.	Dd4—f2†
13. Ke1—d1.	Df2 n. d2†

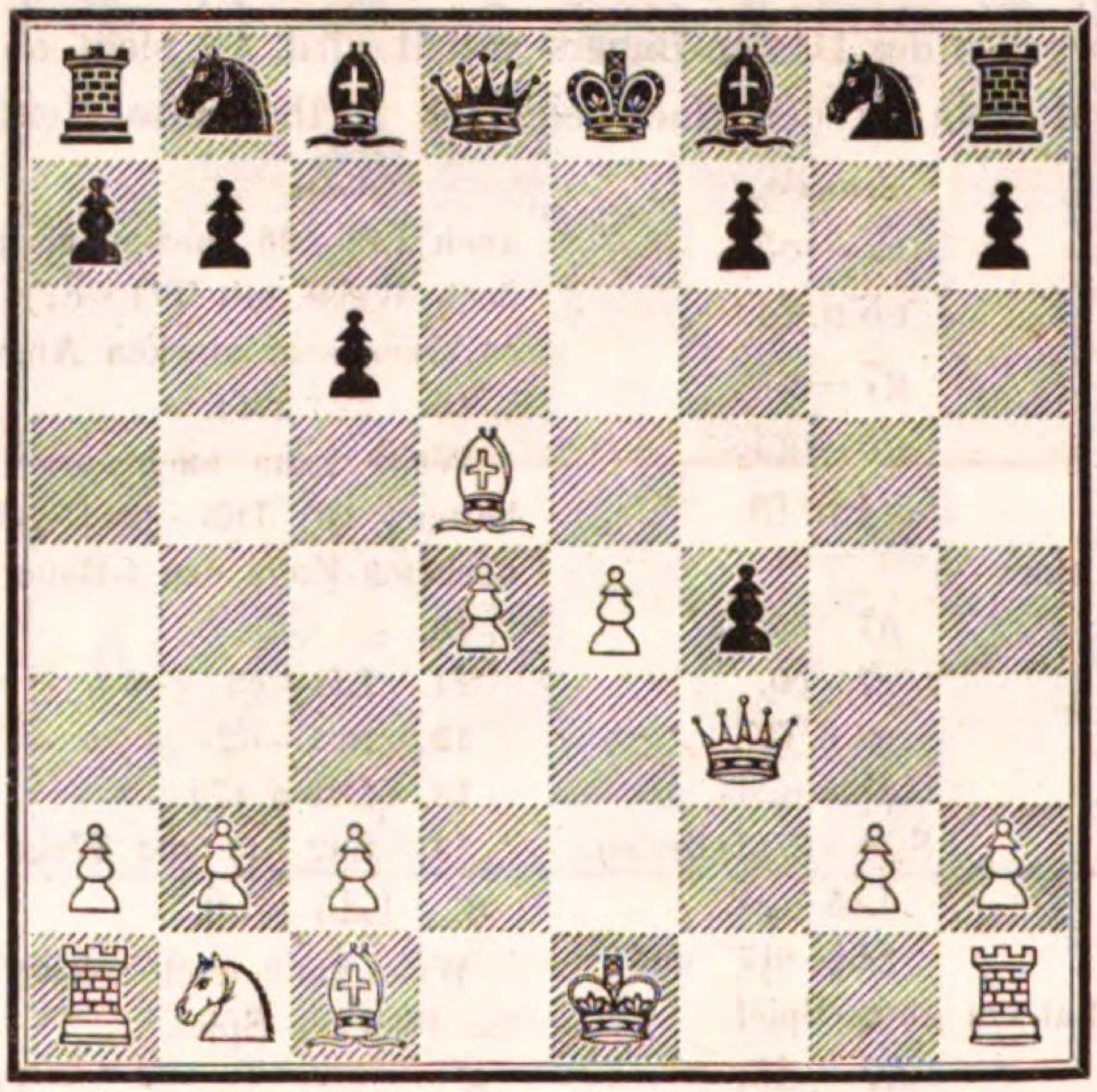
Weiss.	Schwarz.
14. Lf4 n. d2.	Se4—f2†
15. Kd1—e2.	Sf2 n. g4 und Schwarz hat eine Figur mehr.

12. Dd4 n. e4†

13. Ke1—d2 und Weiss hat das bessere Spiel.

Zehntes Spiel.

Stellung nach dem 7. Zuge des Schwarzen im neunten Spiel.



Im vorigen Spiele zog sich der Läufer im 8. Zuge nach b3 zurück. Es kann jedoch auch ein sehr heftiger, aber nicht durchführbarer Angriff durch das Opfer einer zweiten Figur erzielt werden.

Weiss.	Schwarz.
8. **Ld5 n. f7†**	Ke8 n. f7.
9. Lc1 n. f4.	

Weiss kann auch mit der Dame diesen Bauer nehmen, dann deckt jedoch der Springer und Schwarz bekommt das bessere Spiel.

9. Df3 n. f4†	Sg8—f6.

(Auf Dd8—f6 kommt Weiss mit Df4—c7† in Vortheil.)

10. e4—e5.	Lf8—g7.
11. 0—0.	Th8—f8.
12. Df4—h4.	

(Wenn Weiss statt dieses Zuges den Springer nimmt, so antwortet Schwarz am besten Kf7—g8.)

Weiss.	Schwarz.
12.	Kf7—g8.
13. Lc1—g5.	Sb8—d7.
14. Sb1—c3.	h7—h6. Schwarz muss gewinnen.

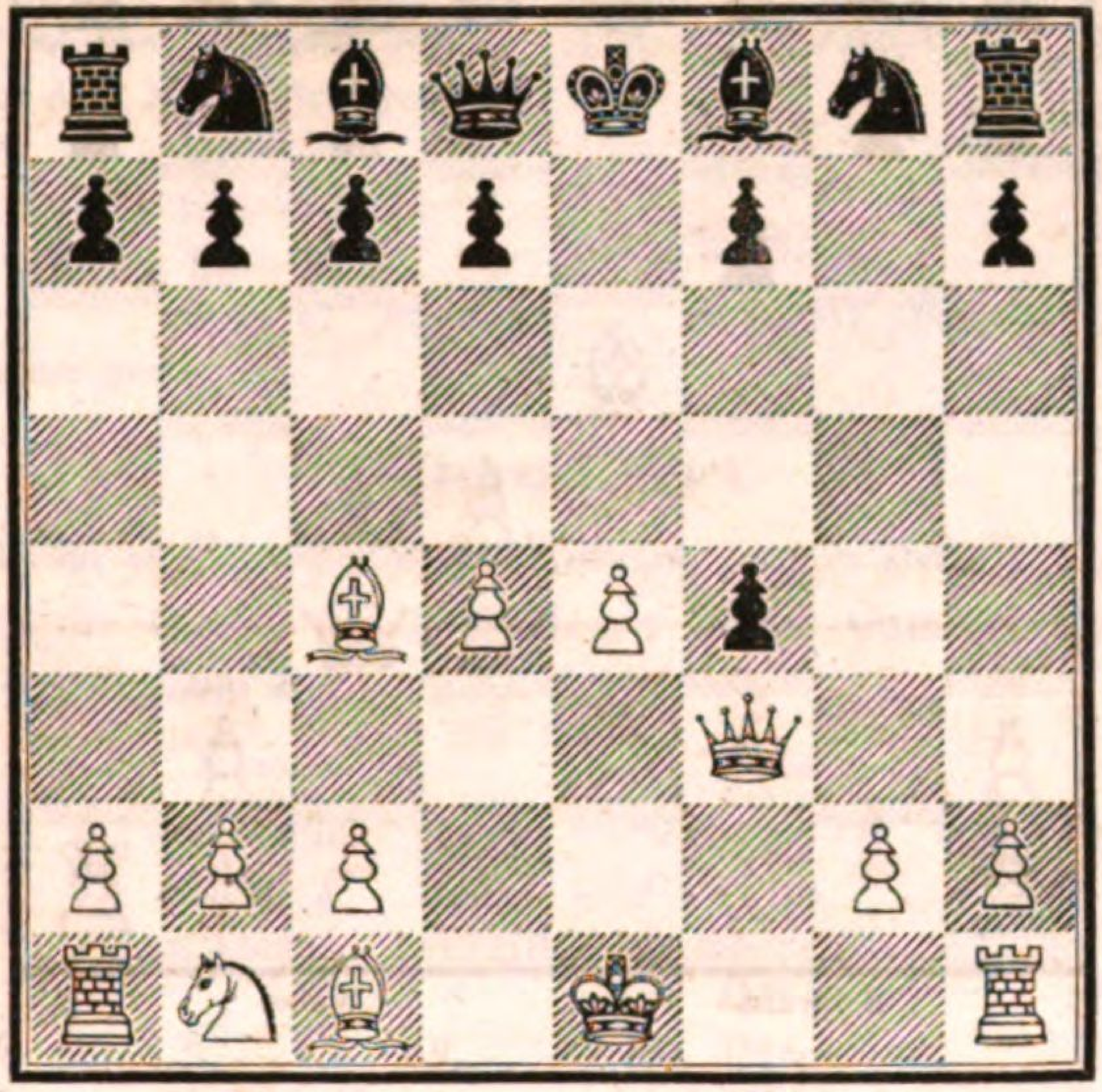
9. Sg8—f6.

10. c2—c3. Lc8—g4 und Schwarz hat das bessere Spiel.

Man sieht hieraus, dass es für Weiss sicherer ist, im 8. Zuge den Läufer zurückzuziehen, als ihn zu opfern.

Eilftes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Weissen im neunten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
6.	**d7—d6.**

Dieser Zug ist schwach, noch schlechter ist 6) Dd8—h4†

6.	Dd8—h4†
7. g2—g3.	Dh4—h3.
8. Lc1 n. f4.	c7—c6.
9. Sb1—d2 und Weiss hat ein vorzügliches Spiel.	

Weiss.	Schwarz.
7. 0—0.	Dd8—f6.
8. Sb1—a3.	Df6 n. d4:†
9. Kg1—h1.	Lf8—h6.
10. Lc1 n. f4.	Dd4—f6.

Wenn Schwarz 10) Dd4 n. b2 spielt, so gewinnt Weiss mit Sa3—b5.

11. Df3—e3.	Df6—g6.
12. e4—e5.	Lh6 n. f4.
13. Tf1 n. f4.	Lc8—e6.
14. e5 n. d6 und Weiss hat ein vorzügliches Spiel.	

Zwölftes Spiel.

Angriff des M'Donnell.

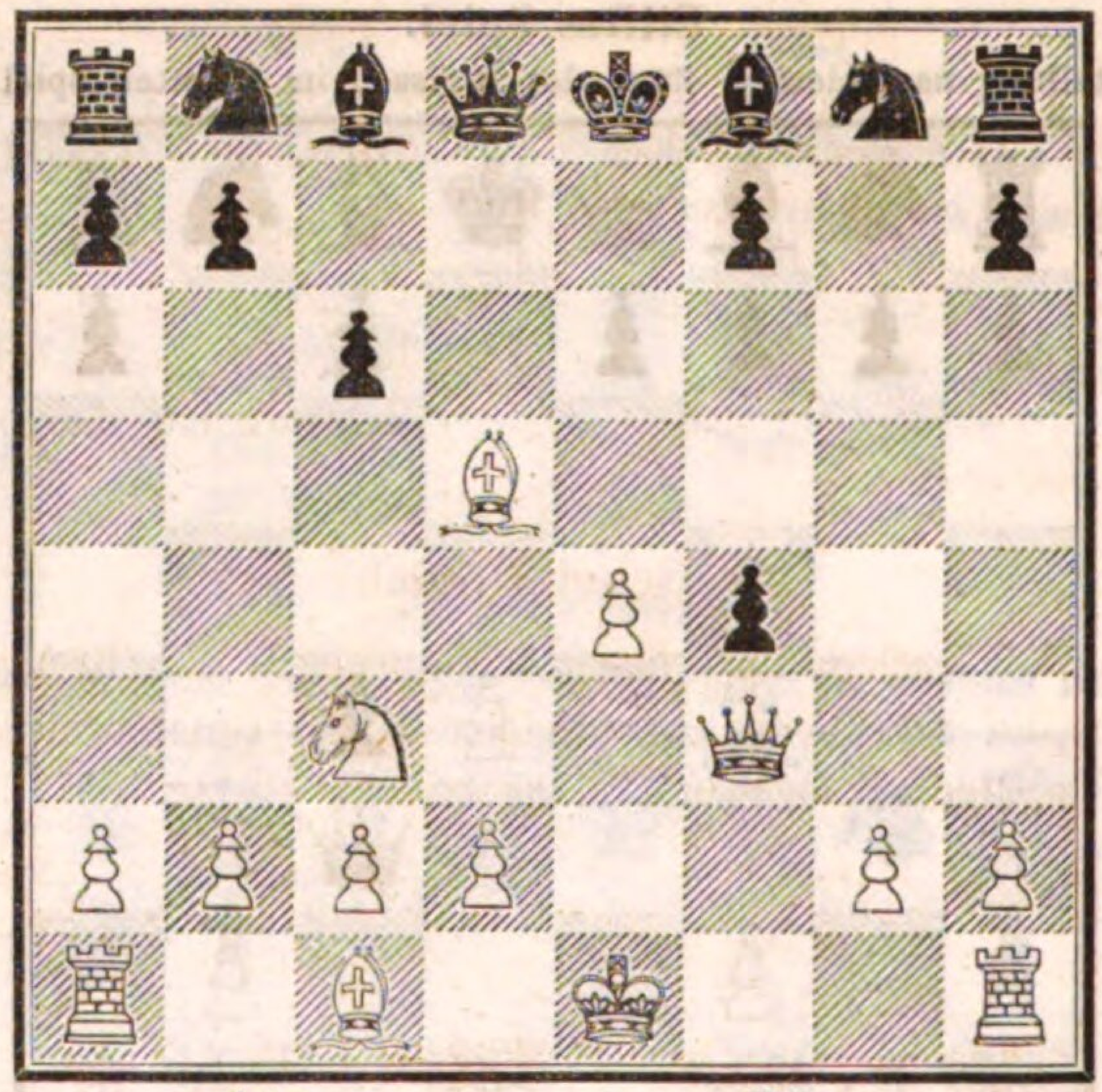
Weiss bekommt auch einen sehr starken Angriff mit 5) Sb1—c3; jedoch dieser Zug ist gleichfalls nicht im Stande, so nachhaltige Vortheile gegen den aufgegebenen Springer, wie 5) 0—0, zu gewähren.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.
4. Lf1—c4.	g5—g4.
5. **Sb1—c3.**	g4 n. f3.
6. Dd1 n. f3.	d7—d5.

Hier liesse sich vielleicht auch 6) d7—d6 und auf 7) Df3 n. f4, Lc8—e6 spielen. Wenn Schwarz Dd8—f6 spielt, so gestaltet sich das Spiel für Schwarz ungünstig:

6.	Dd8—f6.
7. Sc3—d5.	Df6—e5.
8. c2—c3.	Lf8—h6.
9. d2—d4.	De5—d6.
10. e4—e5.	Dd6—c6.
11. Lc4—b5.	Dc6—g6.
12. Sd5 n. c7† und Weiss muss gewinnen.	

Weiss.	Schwarz.
7. Lc4 n. d5.	c7—c6.



Weiss.	Schwarz.
8. Ld5—b3.	

Ein sehr lebhafter, jedoch nicht durchführbarer Angriff wäre das Opfer einer zweiten Figur:

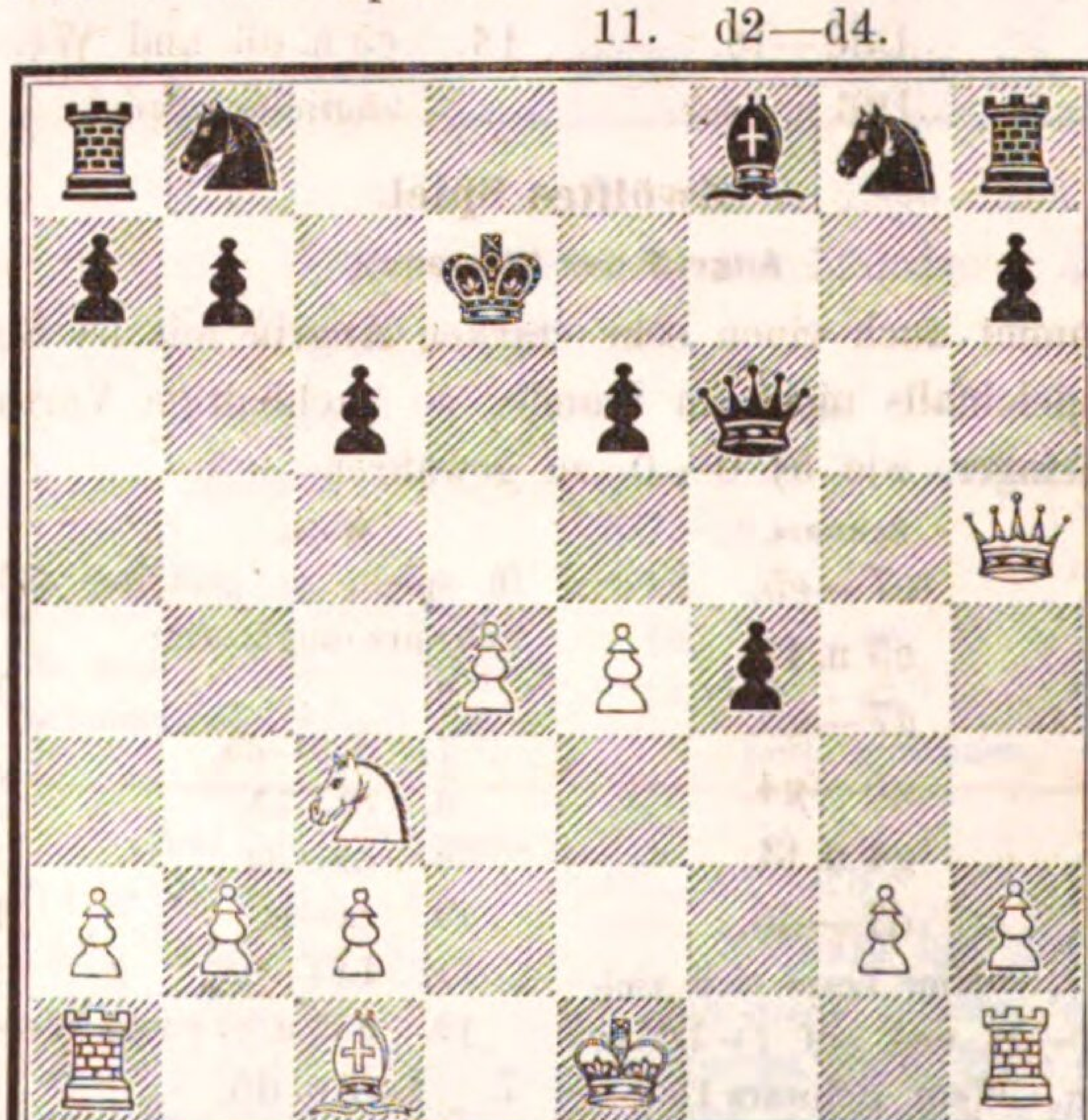
8. Ld5 n. f7 †	Ke8 n. f7.
9. Df3—h5 †	

[Wenn Weiss 9) d2—d4 spielt, so antwortet Schwarz Sg8—f6 und auf 10) e4—e5, Lf8—g7. Geschieht dann 11) Lc1 n. f4, so bekommt Schwarz das beste Spiel mit Th8—e8.]

Weiss.	Schwarz.
9.	Kf7—g7.
10. d2—d4.	Lc8—e6.
11. Lc1 n. f4.	Le6—f7.
12. Lf4—e5 †	Sg8—f6.
13. Dh5—g5 †	Lf7—g6 und

Schwarz muss gewinnen.

8.	Lc8—e6.
9. Lb3 n. e6.	f7 n. e6.
10. Df3—h5 †	Ke8—d7.
11. d2—d4.	Dd8—f6.



Weiss.	Schwarz.
12. e4—e5.	

Hier könnte Weiss auch rochiren, jedoch ebenfalls nicht mit dem besten Erfolge:

12. 0—0.	Df6—g6.
13. Dh5—a5.	Sb8—a6.
14. Lc1 n. f4.	Lf8—b4.
15. Da5—a4.	Sg8—e7 und

Schwarz muss gewinnen.

Weiss.	Schwarz.
12.	Df6—f5.
13. Dh5—f3.	Lf8—b4.
14. Lc1 n. f4.	Sg8—e7.
15. 0—0.	Lb4 n. c3.
16. b2 n. c3.	Sb8—a6 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

Dreizehntes Spiel.

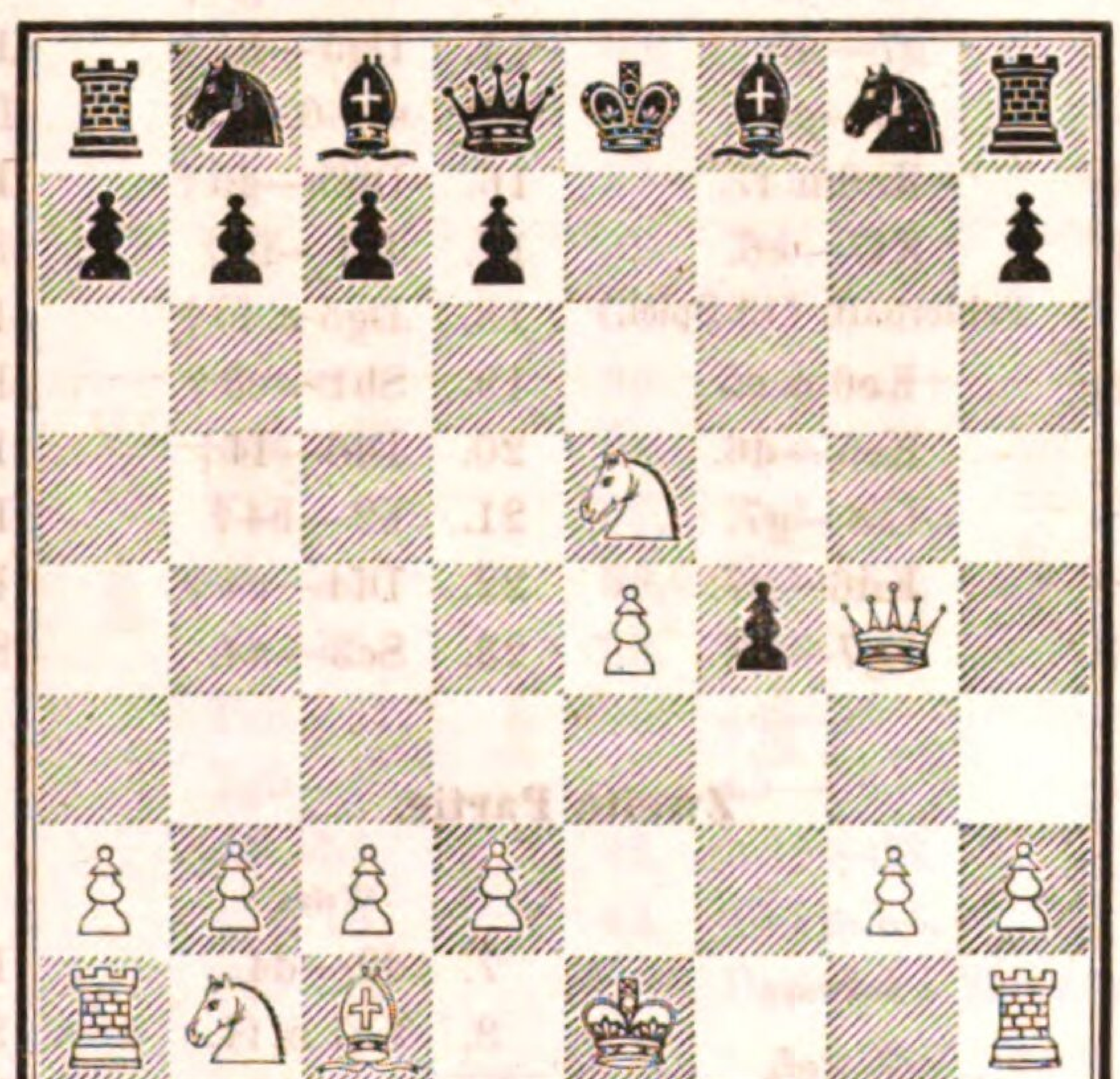
Weiss kann im 5. Zuge statt des Königsspringers den Königsläufer opfern, ein Angriff, der die Stärke des eigentlichen Muzio-Gambit nicht erreicht, jedoch ebenfalls Erwähnung verdient.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.
4. Lf1—c4.	g5—g4.
5. **Lc4 n. f7†**	Ke8 n. f7.
6. Sf3—e5†	Kf7—e8.

Schlecht ist 6) Kf7—e6, wie aus dem Folgenden hervorgeht:

Weiss.	Schwarz.
6.	Kf7—e6.
7. Dd1 n. g4†	Ke6 n. e5.
8. Dg4—f5†	Ke5—d6.
9. d2—d4.	Lf8—g7.
10. Lc1 n. f4† u. gewinnt in wenigen Zügen.	

7. Dd1 n. g4.



7.	Sg8—f6.

Hier kann eine sehr geistreiche Vertheidigung mit Dd8—f6 stattfinden, die jedoch nicht so sicher ist, wie die eben angegebene:

7.	Dd8—f6.
8. Dg4—h5†	Ke8—e7.
9. Se5—f7.	

(Weiss kann hier auch Sb1—c3 spielen.)

9.	Df6 n. f7.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Dh5—e5 †	Df7—e6. Am besten.
11.	De5 n. h8.	Sg8—f6.
12.	0—0.	

(Durch diesen Zug vermeidet Weiss am besten die Gefahr einer Eroberung seiner auf a8 sehr ungünstig stehenden Dame.)

	Weiss.	Schwarz.
12.		d7—d6.
13.	Sb1—c3.	c7—c6.
14.	Tf1 n. f4.	Sb8—d7.
15.	d2—d4.	De6—f7.
16.	e4—e5.	d6 n. e5.
17.	d4 n. e5.	Sd7 n. e5.
18.	b2—b3.	Se5—g6.
19.	Lc1—a3 †	Ke7—e8.
20.	Tf4 n. f6.	Sg6 n. h8.
21.	Tf6 n. f7.	Sh8 n. f7.
22.	Ta1—e1 † und Weiss hat das bessere Spiel.	

	Weiss.	Schwarz.
8.	Dg4 n. f4.	d7—d6.
9.	Se5—c4.	Sb8—c6.
10.	0—0.	Lf8—g7.
11.	d2—d3.	Lc8—e6.
12.	Df4—g3.	Dd8—e7 und

Schwarz muss gewinnen.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

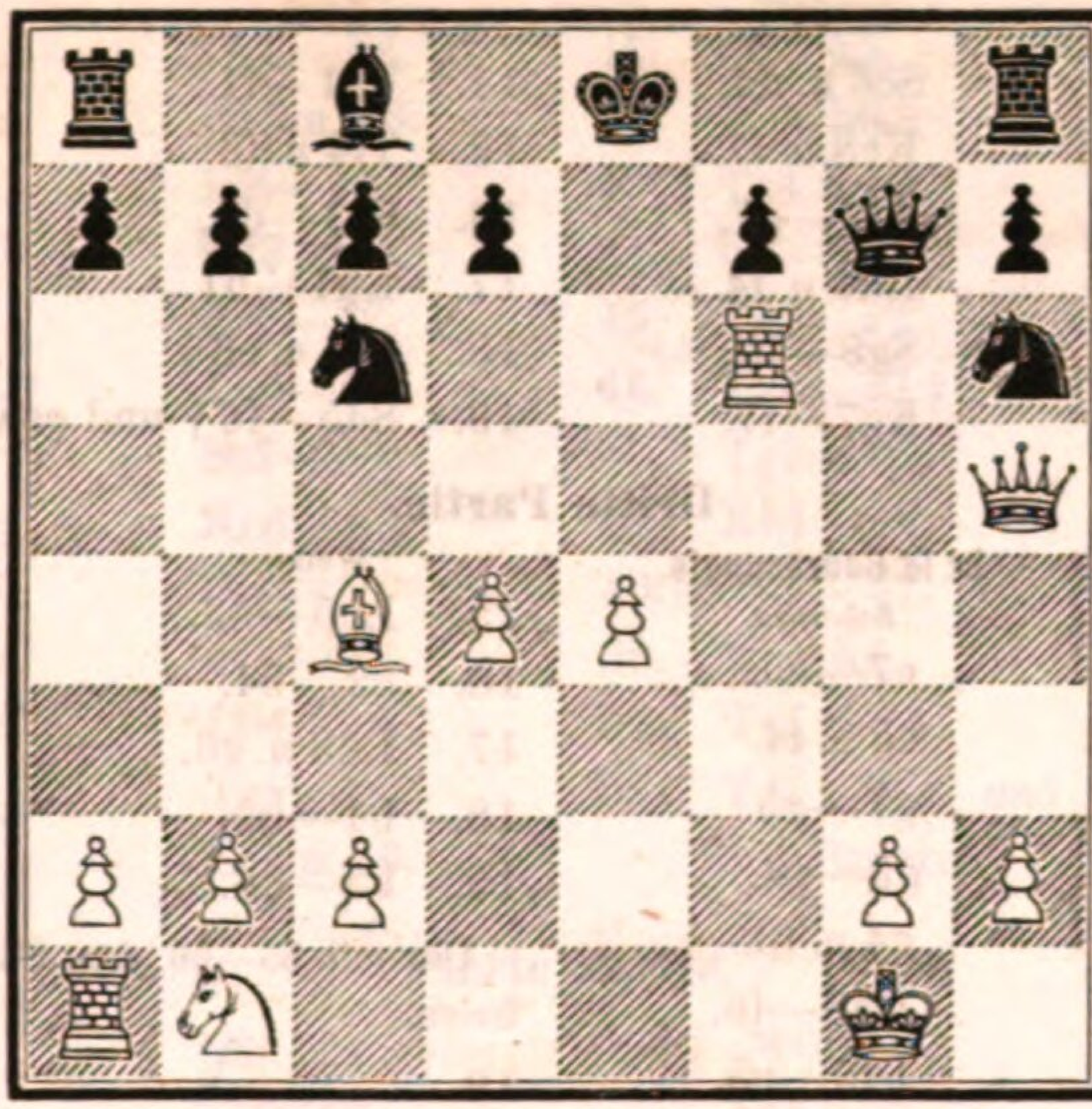
Von Greco.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7.
6.	Sf3—e5 †	Kf7—e6. Fehlerhaft. (13. Spiel.)
7.	Dd1 n. g4 †	Ke6 n. e5.
8.	Dg4—f5 †	Ke5—d6.
9.	d2—d4.	Lf8—g7.
10.	Lc1 n. f4 †	Kd6—e7.
11.	Lf4—g5 †	Lg7—f6.
12.	e4—e5.	Lf6 n. g5.
13.	Df5 n. g5 †	Ke7—e8.
14.	Dg5—h5 †	Ke8—e7.
15.	0—0.	Dd8—e8.
16.	Dh5—g5 †	Ke7—e6.
17.	Tf1—f6 †	Sg8 n. f6.
18.	Dg5 n. f6 †	Ke6—d5.
19.	Sb1—c3 †	Kd5 n. d4.
20.	Df6—f4 †	Kd4—c5.
21.	b2—b4 †	Kc5—c6.
22.	Df4—c4 †	Kc6—b6.
23.	Sc3—a4.	Schachmatt.

Zweite Partie.

	Lewis.	
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	0—0.	g4 n. f3.
6.	Dd1 n. f3.	Lf8—h6.
7.	d2—d4.	Dd8—e7.
8.	Lc1 n. f4.	Sb8—c6.
9.	Lf4 n. h6.	Sg8 n. h6.
10.	Df3—h5.	De7—f8.
11.	Tf1—f6.	Df8—g7.

Um im Falle 12) Tf6 n. h6 mit Dg7 n. d4 † die Figur zurück zu gewinnen.



	Weiss.	Schwarz.
12.	Dh5 n. h6.	Dg7 n. h6.
13.	Tf6 n. h6.	

Weiss hat jetzt seine Figur zurück gewonnen.

	Weiss.	Schwarz.
13.		Sc6 n. d4.
14.	Sb1—a3.	c7—c6.
15.	Th6—d6.	Sd4—e6.
16.	Ta1—d1.	Th8—g8.
17.	Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
18.	Sa3—c4.	Tg8—g5.
19.	Kg1—f2.	Ke8—e7.
20.	Sc4—e3.	a7—a5.
21.	Kf2—f3.	b7—b5.
22.	Se3—g4.	Ta8—a7.
23.	Kf3—f4.	Tg5—c5.
24.	c2—c3.	b5—b4.
25.	c3 n. b4.	a5 n. b4.
26.	Sg4—e5.	Tc5—c2.
27.	a2—a4.	Tc2 n. b2.
28.	Td6 n. c6.	Tb2—f2†
29.	Kf4—e3.	Tf2—f8.
30.	Td1—c1.	Lc8—a6.
31.	Tc6—c7.	Ta7 n. c7.
32.	Tc1 n. c7.	Ke7—d6.
33.	Tc7—a7.	Kd6 n. e5.
34.	Ta7 n. a6.	Tg8—b8.
35.	Ta6—a5†	d7—d5.
36.	e4 n. d5.	e6 n. d5.
37.	Ke3—d3.	Tb8—c8.
38.	Ta5—b5.	Tc8—c3†
39.	Kd3—d2.	Tc3—c4.
40.	a4—a5.	Tc4—f4.
41.	a5—a6.	Tf4—f2†
42.	Kd2—d3.	Tf2—a2.
43.	Tb5 n. b4.	Ta2 n. a6.

Das Spiel bleibt unentschieden.

Dritte Partie.

	Mac Donnell. Weiss.	de la Bourdonnais. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	Sb1—c3.	g4 n. f3.
6.	Dd1 n. f3.	Lf8—h6.
7.	d2—d4.	Sb8—c6.

	Weiss.	Schwarz.
8.	0—0.	Sc6 n. d4.
9.	Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7.
10.	Df3—h5 †	Kf7—g7.
11.	Lc1 n. f4.	Lh6 n. f4.
12.	Tf1 n. f4.	Sg8—f6.
13.	Dh5—g5 †	Kg7—f7.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Ta1—f1.	Kf7—e8.
15.	Tf4 n. f6.	Dd8—e7.
16.	Sc3—d5.	De7—c5.
17.	Kg1—h1.	Sd4—e6.
18.	Tf6 n. e6 †	d7 n. e6.

19. Sd5—f6 † und gewinnt die Dame.

Dritte Partie.

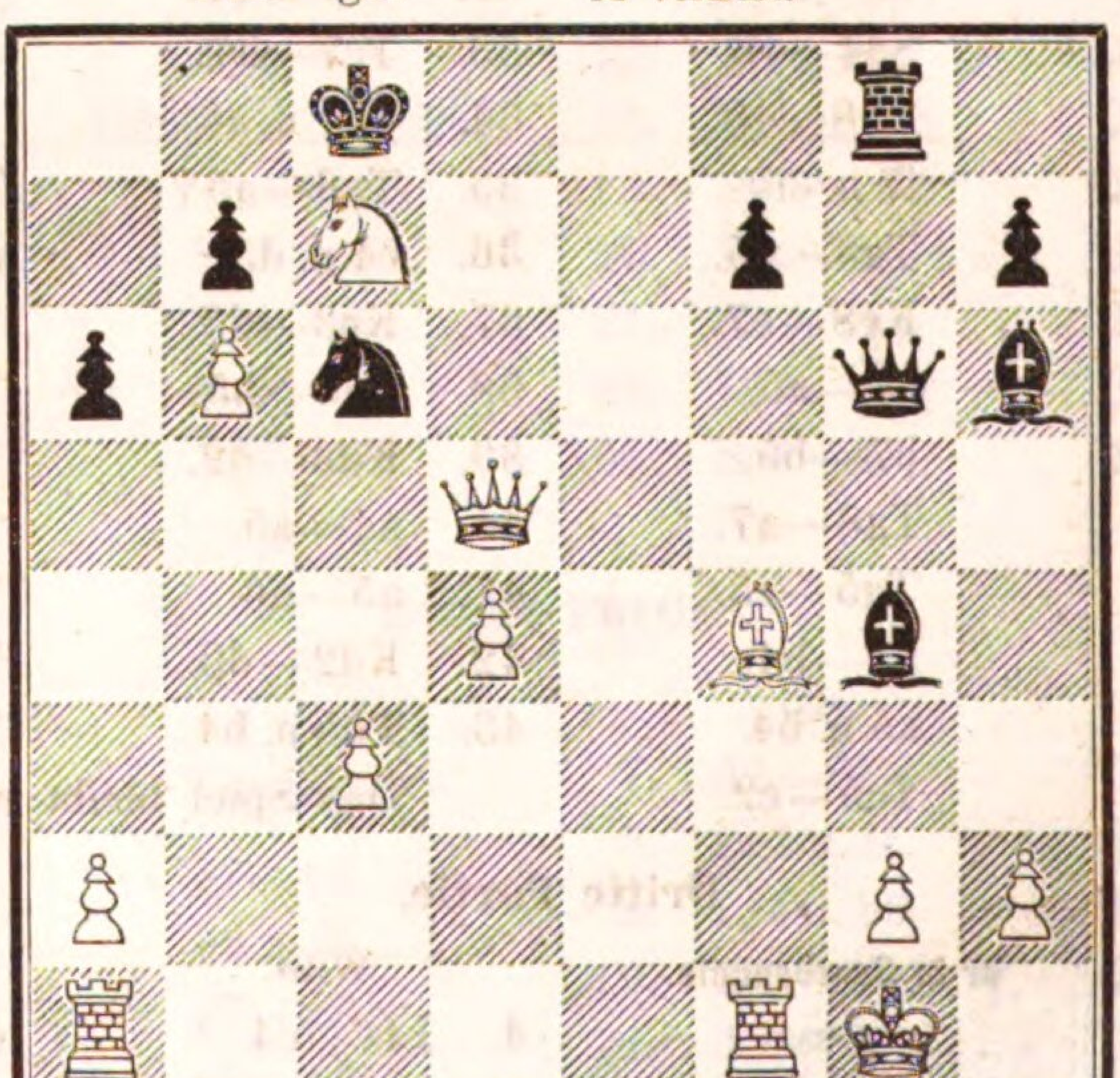
	Mac Donnell. Weiss.	de la Bourdonnais. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	Sb1—c3.	g4 n. f3.
6.	Dd1 n. f3.	Dd8—f6.
7.	Sc3—d5.	Df6—e5.
8.	c2—c3.	Lf8—h6.
9.	d2—d4.	De5—d6.
10.	e4—e5.	Dd6—c6.
11.	Lc4—b5.	Dc6—g6.
12.	Sd5 n. c7 †	Ke8—d8.
13.	Sc7 n. a8.	Sg8—e7.
14.	0—0.	Th8—g8.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Lb5—d3.	Dg6—g7.
16.	b2—b4.	Se7—g6.
17.	Ld3 n. g6.	Dg7 n. g6.
18.	b4—b5.	d7—d6.
19.	b5—b6.	

Um mit b5—b6 den Springer a8 zu befreien.

19.		a7—a6.
20.	e5 n. d6.	Sb8—c6.
21.	d6—d7.	Lc8 n. d7.
22.	Sa8—c7.	Ld7—g4.
23.	Df3—d5 †	Kd8—c8.
24.	Lc1 n. f4.	

Ein Fehler, durch den Weiss den Läufer f4 verliert.



24.		Lg4—e6.
25.	Sc7 n. e6.	f7 n. e6.
26.	Dd5—f3.	Lh6 n. f4.
27.	Ta1—e1.	e6—e5.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
28.	Kg1—h1.	Dg6—h6.	41.	h4—h5.	Kb8—c7.
29.	Df3—h3 †	Dh6 n. h3.	42.	h5—h6.	e3—e2.
30.	g2 n. h3.	Lf4—d2.	43.	Te4 n. e2.	Lb6—d4.
31.	Te1—d1.	Ld2 n. c3.	44.	h6—h7.	Kc7 n. d7.
32.	d4—d5.	Sc6—e7.	45.	Te2—g2.	Td8—h8.
33.	Tf1—f7.	Lc3—b4.	46.	Tg2—g7 †	Kd7—d6.
34.	d5—d6.	Se7—c6.	47.	Tg7 n. b7.	Kd6—c5.
35.	Tf7—c7 †	Kc8—b8.	48.	Kh1—g2.	Sc6—d8.
36.	Tc7 n. h7.	e5—e4.	49.	Tb7—d7.	Sd8—e6.
37.	Th7—h4.	e4—e3.	50.	h2—h4.	Kc5—c6.
38.	Th4—e4.	Lb4—c5.	51.	Td7 n. d4.	Se6 n. d4.
39.	d6—d7.	Tg8—d8.	52.	Td1 n. d4 und gewinnt durch die Bauern.	
40.	h3—h4.	Lc5 n. b6.			

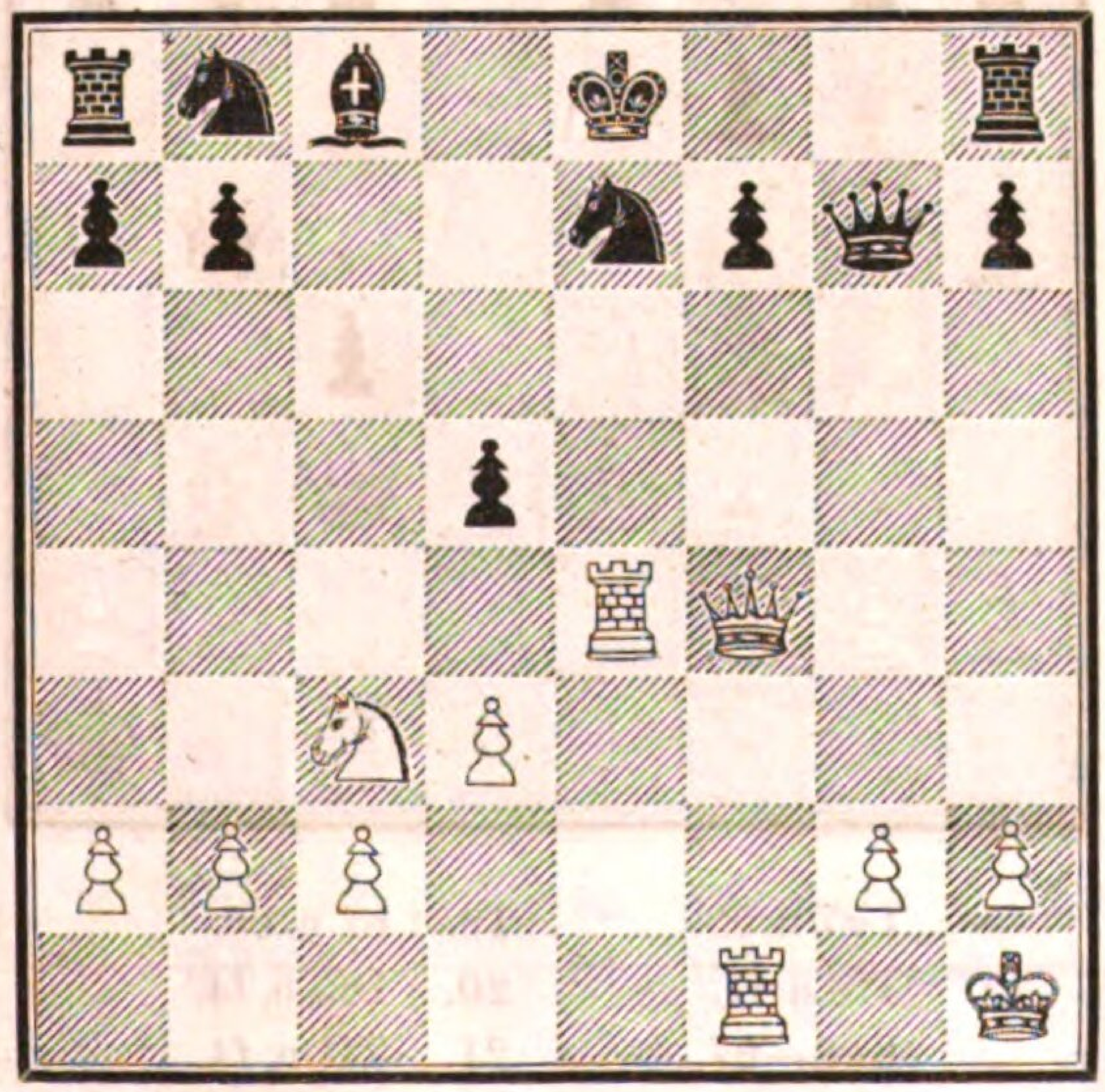
Vierte Partie.

	Staunton. Weiss.	Mr. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	0—0.	g4 n. f3.
6.	Dd1 n. f3.	Dd8—f6.
7.	e4—e5.	Df6 n. e5.
8.	d2—d3.	Lf8—h6.

	Weiss.	Schwarz.
9.	Sb1—c3.	c7—c6.

Hier wäre wohl Sg8—e7 vorzuziehen.

10.	Lc1 n. f4.	De5—d4 †
11.	Kg1—h1.	Lh6 n. f4.
12.	Ta1—e1 †	Sg8—e7.
13.	Ta1—e4.	Dd4—g7.
14.	Df3 n. f4.	d7—d5.
15.	Lc4 n. d5.	c6 n. d5.



	Weiss.	Schwarz.
16.	Te4 n. e7†	

Dies Opfer ist ganz correct, und besser als Sc3 n. d5.

16.		Ke8 n. e7.
17.	Sc3 n. d5†	Ke7—e6.

Macht Schwarz andere Züge, so setzt Weiss noch schneller Matt.

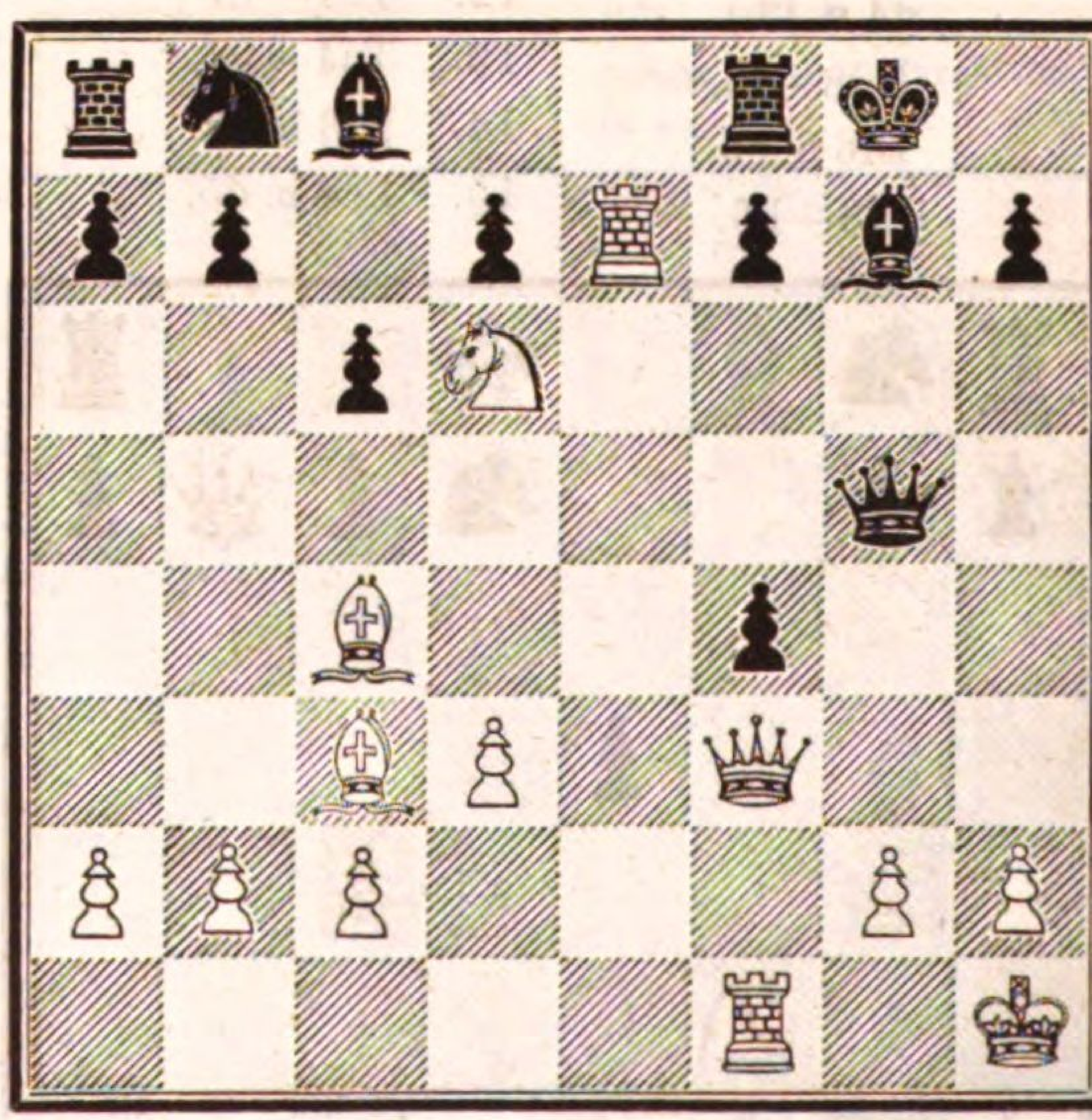
18.	Df4—e4†	Ke6—d7.

	Weiss.	Schwarz.
19.	De4—e7†	Kd7—c6.
20.	De7—c7†	Kc6 n. d5.
21.	c2—c4†	Kd5—d4.
22.	Dc7—d6†	Kd4—e3.
23.	Dd6—f4†	Ke3 n. d3.
24.	Tf1—d1†	Kd3—e2 od. c2.
25.	Df4—d2.	Schachmatt.

Fünfte Partie.

	v. d. Lasa. Weiss.	Szén. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	0—0.	g4 n. f3.
6.	Dd1 n. f3.	Dd8—f6.
7.	e4—e5.	Df6 n. e5.
8.	d2—d3.	Lf8—h6.
9.	Sb1—c3.	Sg8—e7.
10.	Lc1—d2.	0—0.
11.	Ta1—e1.	De5—c5†
12.	Kg1—h1.	c7—c6.
13.	Sc3—e4.	Dc5—f5.
14.	Ld2—c3.	Lh6—g7.
15.	Se4—d6.	Df5—g5.
16.	Te1 n. e7.	

Noch stärker war Lc3 n. g7, denn auf Kg8 n. g7 folgt Te1 n. e7 und Weiss hat bei vorzüglicher Stellung die Figur zurückgewonnen.



16.		Lg7 n. c3.
17.	Te7 n. f7.	Tf8 n. f7.
18.	Lc4 n. f7†	Kg8—g7.
19.	b2 n. c3.	Sb8—a6.
20.	Df3 n. f4.	Dg5 n. f4.
21.	Tf1 n. f4.	Sa6—c7.

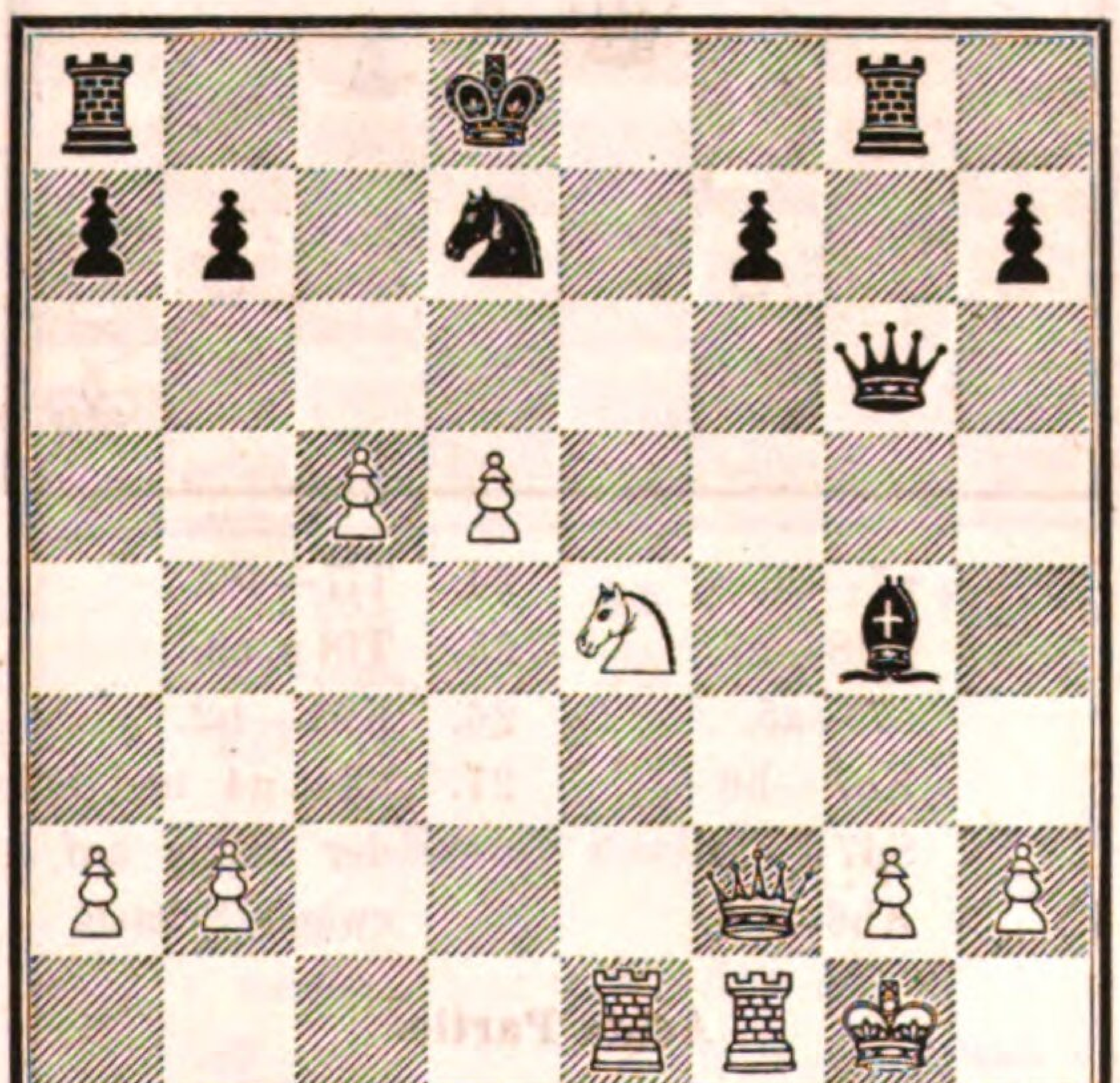
	Weiss.	Schwarz.
22.	Lf7—b3.	Sc7—d5.
23.	Lb3 n. d5.	c6 n. d5.
24.	Tf4—f7 †	Kg7—g8.
25.	Tf7—e7.	b7—b6.
26.	Te7—e8 †	Kg8—g7.
27.	Te8 n. c8 und gewinnt.	

Sechste Partie.

Von Ghulam Kassim.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	d2—d4.	g4 n. f3.
6.	Dd1 n. f3.	d7—d5.
7.	Lc4 n. d5.	Sg8—f6.
8.	0—0.	Sf6 n. d5.
9.	e4 n. d5.	Dd8—f6.
10.	Df3—e4 †	Ke8—d8.
11.	Lc1 n. f4.	Df6—e7.
12.	De4—f3.	Th8—g8.
13.	Sb1—d2.	Lc8—g4.
14.	Df3—f2.	Sb8—d7.
15.	Ta1—e1.	De7—f6.
16.	Sd2—e4.	Df6—g6.
17.	c2—c4.	Lf8—d6.
18.	Lf4 n. d6.	c7 n. d6.
19.	c4—c5.	d6 n. c5.
20.	d4 n. c5.	

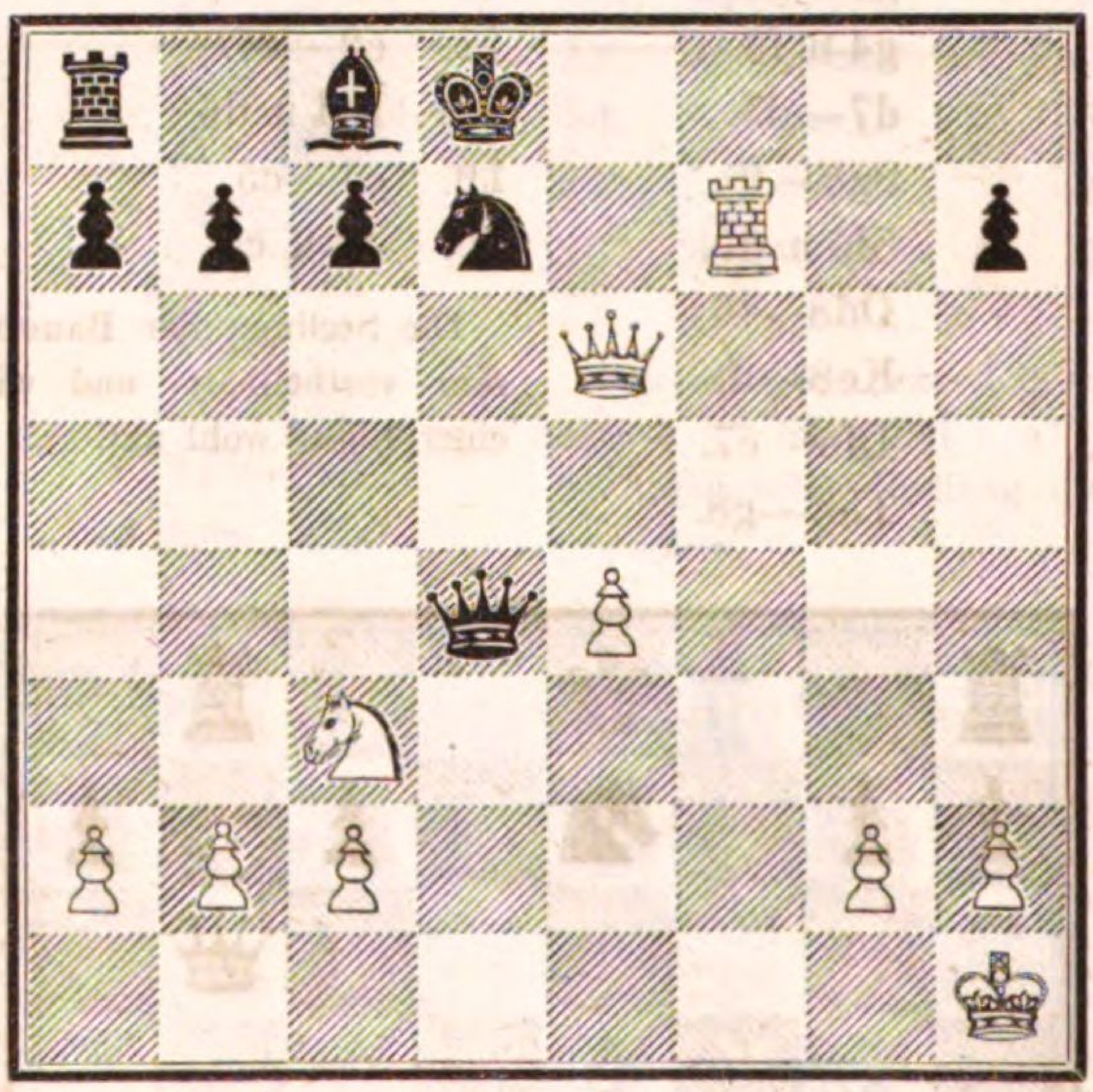
Die Stellung der Bauern d5 und c5 ist sehr vortheilhaft, und wiegt den Mangel einer Figur wohl auf.



20.		Tg8—e8.
21.	Se4—d6.	Te8 n. e1.
22.	Df2 n. e1.	Kd8—c7.
23.	De1—b4 und gewinnt.	

Siebente Partie.

	Devinck. Weiss.	Kieseritzki. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	Sb1—c3.	g4 n. f3.
6.	Dd1 n. f3.	Sb8—c6.
7.	0—0.	Lf8—h6.
8.	d2—d4.	Sc6 n. d4.
9.	Df3—h5.	Sd4—e6.
10.	Lc4 n. e6.	d7 n. e6.
11.	Lc1 n. f4.	Lh6 n. f4.
12.	Tf1 n. f4.	Dd8—d4†
13.	Kg1—h1.	Sg8—f6.
14.	Dh5—h6.	Sf6—d7.
15.	Ta1—f1.	Th8—f8.
16.	Tf4 n. f7.	Tf8 n. f7.
17.	Dh6 n. e6†	Ke8—d8.
18.	Tf1 n. f7.	



18.		c7—c6.
19.	e4—e5.	Kd8—c7.
20.	h2—h3.	a7—a5.
21.	De6—e7.	Kc7—b6.
22.	e5—e6.	Sd7—e5.
23.	De7—c7†	Kb6—a6.
24.	Tf7—f8.	Dd4—e3.
25.	Tf8 n. c8.	De3—e1†
26.	Kh1—h2.	Se5—g4†
27.	h3 n. g4 und Schwarz giebt mit der Dame auf h4 und e1 ein ewiges Schach.	

Achte Partie.

	Cohen und Hirst. Weiss.	Kipping und Lampert. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	0—0.	g4 n. f3.
6.	Dd1 n. f3.	Dd8—f6.
7.	e4—e5.	Df6 n. e5.

Weiss.		Schwarz.
8.	d2—d3.	Lf8—h6.
9.	Lc1—d2.	Sg8—e7.
10.	Kg1—h1.	

Gewöhnlicher ist hier 10) Sb1—c3.

10		Th8—g8.

Es konnte hier auch vielleicht besser 0—0 geschehen.

11.	Sb1—c3.	c7—c6.
12.	Ta1—e1.	De5—c7.

12) De5—g7 wäre besser gewesen.

13.	Sc3—e4.	Tg8—g6.
14.	Ld2—c3.	d7—d5.

Weiss.		Schwarz.
15.	Se4—f6 †	Tg6 n. f6.

Hier wäre wohl Ke8—d8 der bessere Zug.

16.	Lc3 n. f6.	Lc8—e6.
17.	Df3—h5.	

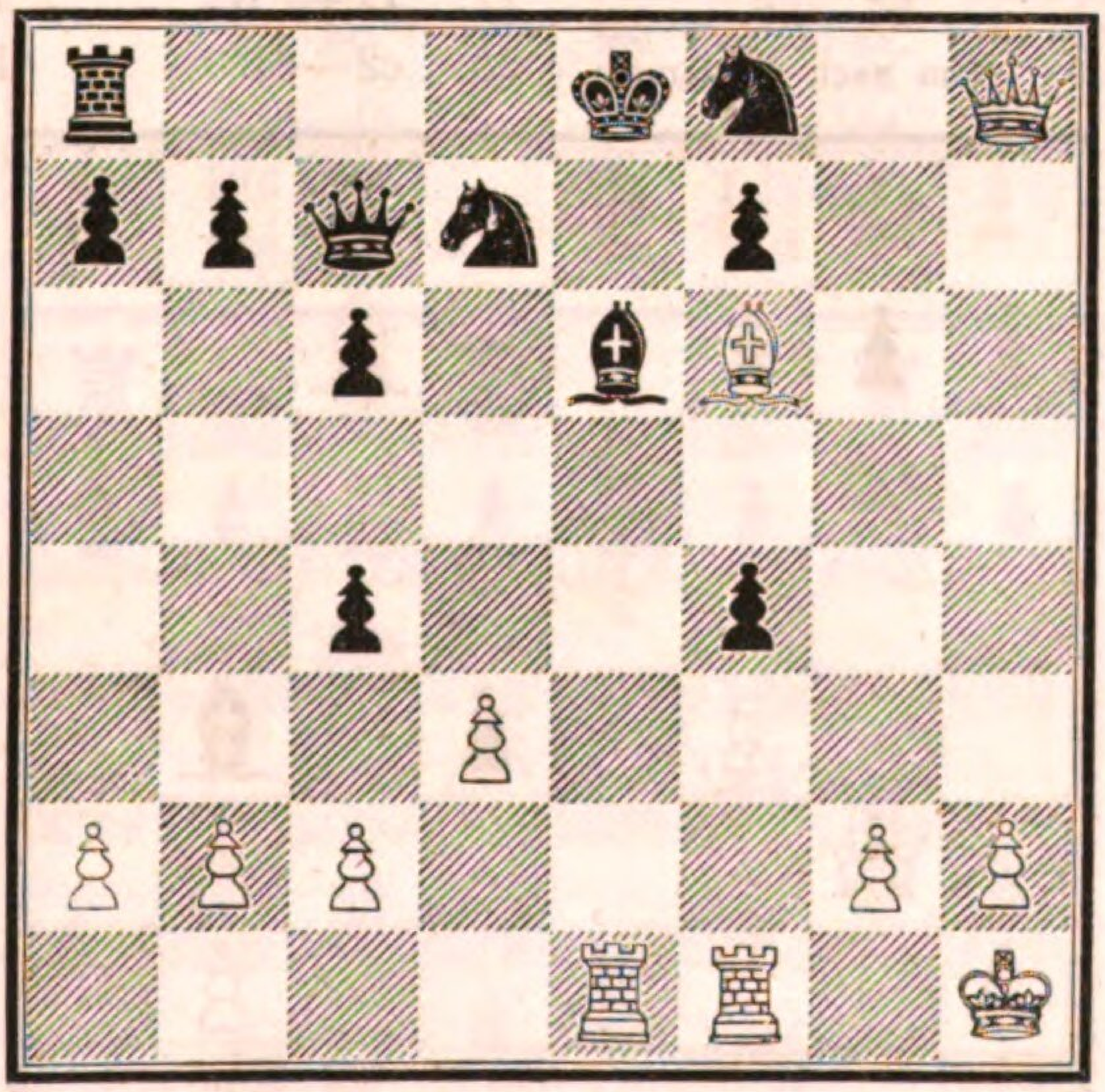
Ein sehr starker Zug, der gleichzeitig beide Läufer des Schwarzen angreift.

17.		Se7—g6.

Besser wäre 17) Ke8—d7.

18.	Dh5 n. h6.	d5 n. c4.
19.	Dh6 n. h7.	Sg7—f8.
20.	Dh7—h8.	Sb8—d7.

Ein Fehler. Hier musste Schwarz 20) Dc7—d6 spielen.



21.	Te1 n. e6 †	f7 n. e6.
22.	Dh8—h5 †	Sf8—g6.
23.	Dh5 n. g6 †	Ke8—f8.
24.	Dg6—g7 †	Kf8—e8.
25.	Dg7—e7.	Schachmatt.

Neunte Partie.

Sarratt. Weiss.		Lewis. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	0—0.	g4 n. f3.
6.	d2—d4.	

Wie in den Spielen erörtert, ist es unvortheilhaft für den Anziehenden nicht sofort den f-Bauer zu nehmen.

6.		d7—d5.
7.	e4 n. d5.	Lc8—g4.

Weiss.		Schwarz.
8.	Tf1—f2.	Lf8—d6.
9.	Sb1—d2.	Sg8—f6.
10.	Sd2 n. f3.	Sf6—e4.
11.	Dd1—e1.	f7—f5.
12.	Sf3—d2.	

Auf Lc4—d3 folgt 0—0.

13.	Ld3 n. e4.	f5 n. e5.
14.	De1 n. e4.	Sb8—d7 und

Schwarz erhält bei gutem Spiel einen Offizier gegen zwei Bauern.

12.		Dd8—e7.
13.	Sd2 n. e4.	f5 n. e4.
14.	Lc1 n. f4.	Sb8—d7.
15.	De1—d2.	h7—h6.

Um nach der langen Seite rochiren zu können, muss Lf4—g5 verhindert werden.

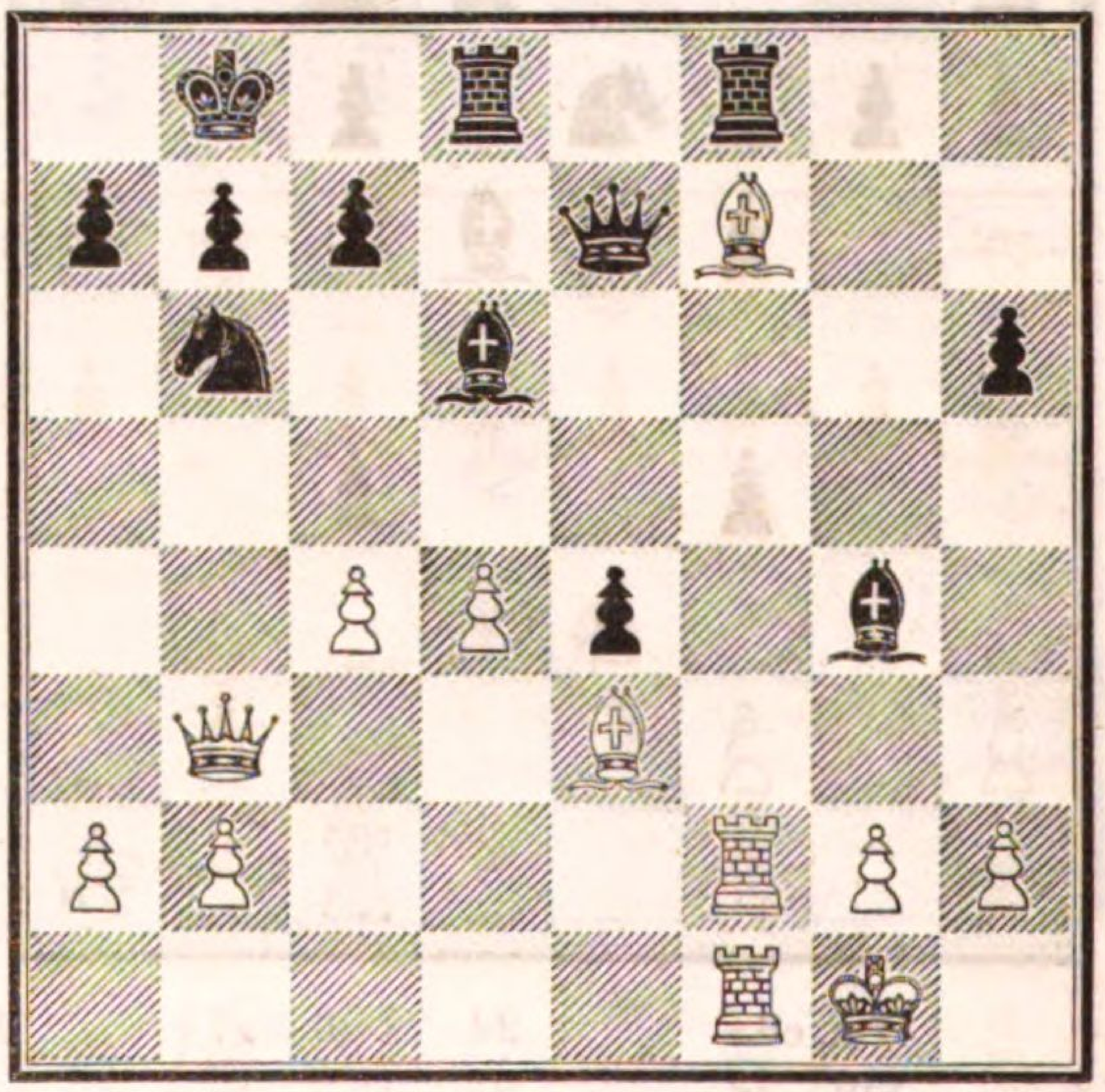
Weiss.		Schwarz.
16.	Ta1—f1.	0—0—0.
17.	Dd2—a5.	Kc8—b8.
18.	Lf4—e3.	Ld6—b4.
19.	d5—d6.	De7 n. d6.

Schwarz würde hier wohl am besten die Dame nehmen und damit im Endspiel das Uebergewicht einer Figur behaupten.

20.	Da5—a4.	Sd7—b6.
21.	Da4—b3.	Th8—f8.

Es wäre besser Lc4 zu schlagen.

22.	Lc4—f7.	Dd6—e7.
23.	c2—c4.	Lb4—d6.



Die letzten schwachen Züge des Schwarzen geben dem weissen Spiel Gelegenheit, den bereits verlorenen Angriff wieder aufzunehmen.

24.	c4—c5.	Ld6 n. c5.
25.	d4 n. c5.	Td8—d3.
26.	Db3—c2.	Td3 n. e3.
27.	c5 n. b6.	a7 n. b6.
28.	Dc2—d2.	

Stärker wäre hier 28) Lf7—e6, womit Weiss die Qualität gewonnen hätte.

28.		Te3—d3.
29.	Dd2—c2.	Tf8—d8.
30.	Lf7—c4.	Lg4—d1.
31.	Dc2—c1.	e4—e3.
32.	Tf2—f7.	

Auf Lc4 n. d3 würde Schwarz mit e3 n. f2† und auf Kg1 n. f2 mit De7—h4† eine Figur gewinnen.

32.		De7—c5.
33.	b2—b4.	Dc5—d4.

	Weiss.	Schwarz.
34.	Lc4 n. d3.	e3—e2 †
35.	Kg1—h1.	e2 n. f1 †
36.	Ld3 n. f1.	c7—c6.
37.	a2—a3.	Le1—b3.
38.	Dc1—f4 †	Dd4 n. f4.
39.	Tf7 n. f4.	Td8—d1.
40.	Tf4—f2.	Lb3—c4.
41.	Kh1—g1.	Td1 n. f1 †

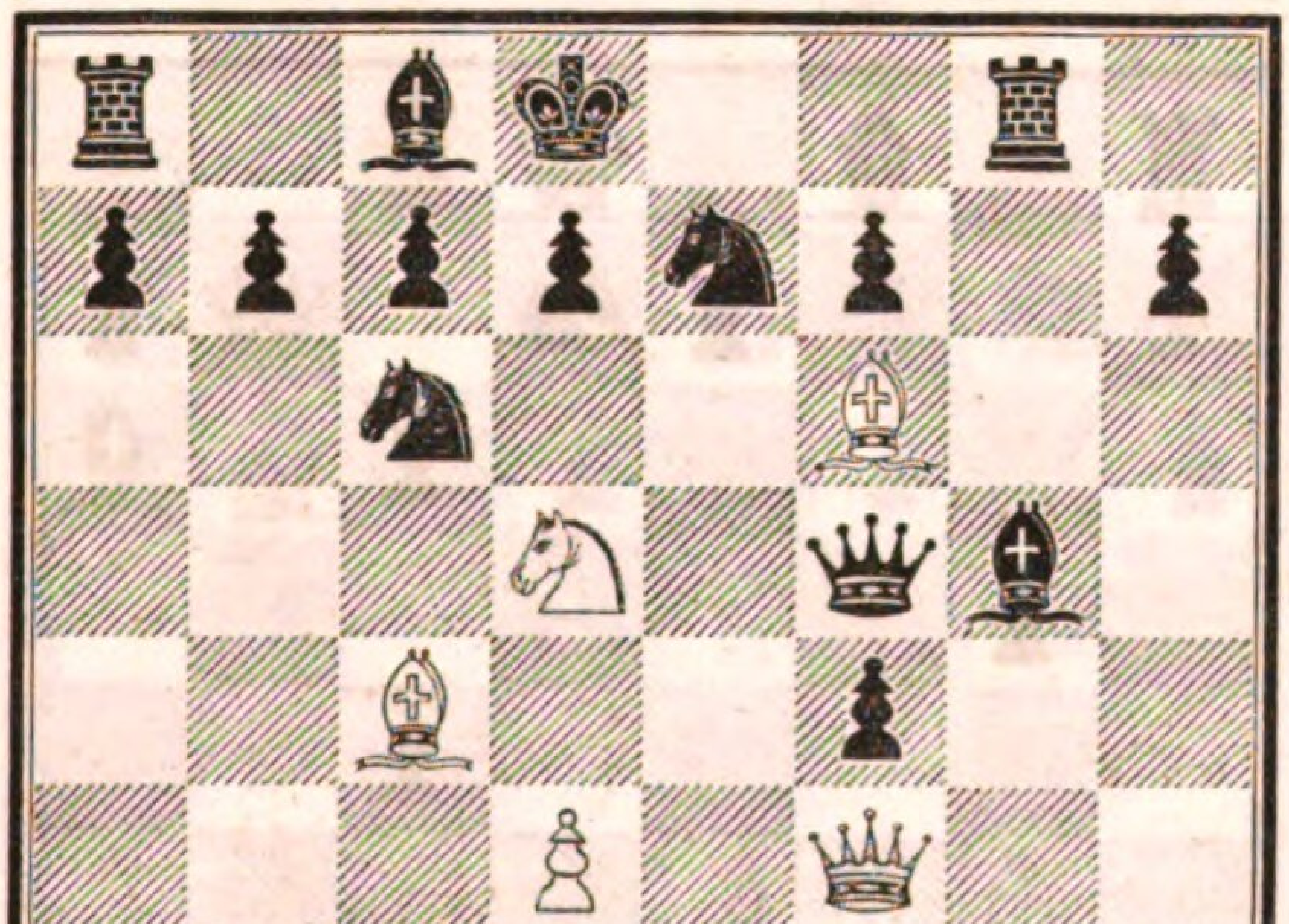
Das Spiel wurde hier als unentschieden abgebrochen.

Zehnte Partie.

	Kolisch. Weiss.	Paulsen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	0—0.	g4 n. f3.
6.	Dd1 n. f3.	Dd8—f6.
7.	e4—e5.	Df6 n. e5.
8.	d2—d3.	Lf8—h6.
9.	Lc1—d2.	Sg8—e7.
10.	Sb1—c3.	Sb8—c6.
11.	Ta1—e1.	De5—f5.

Diesen Zug wendet Herr Paulsen statt des sonst üblichen De5—c5† mit Vortheil an.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Sc3—d4.	Ke8—d8.
13.	Ld2—c3.	Th8—g8.
14.	Lc3—f6.	Lh6—g5.



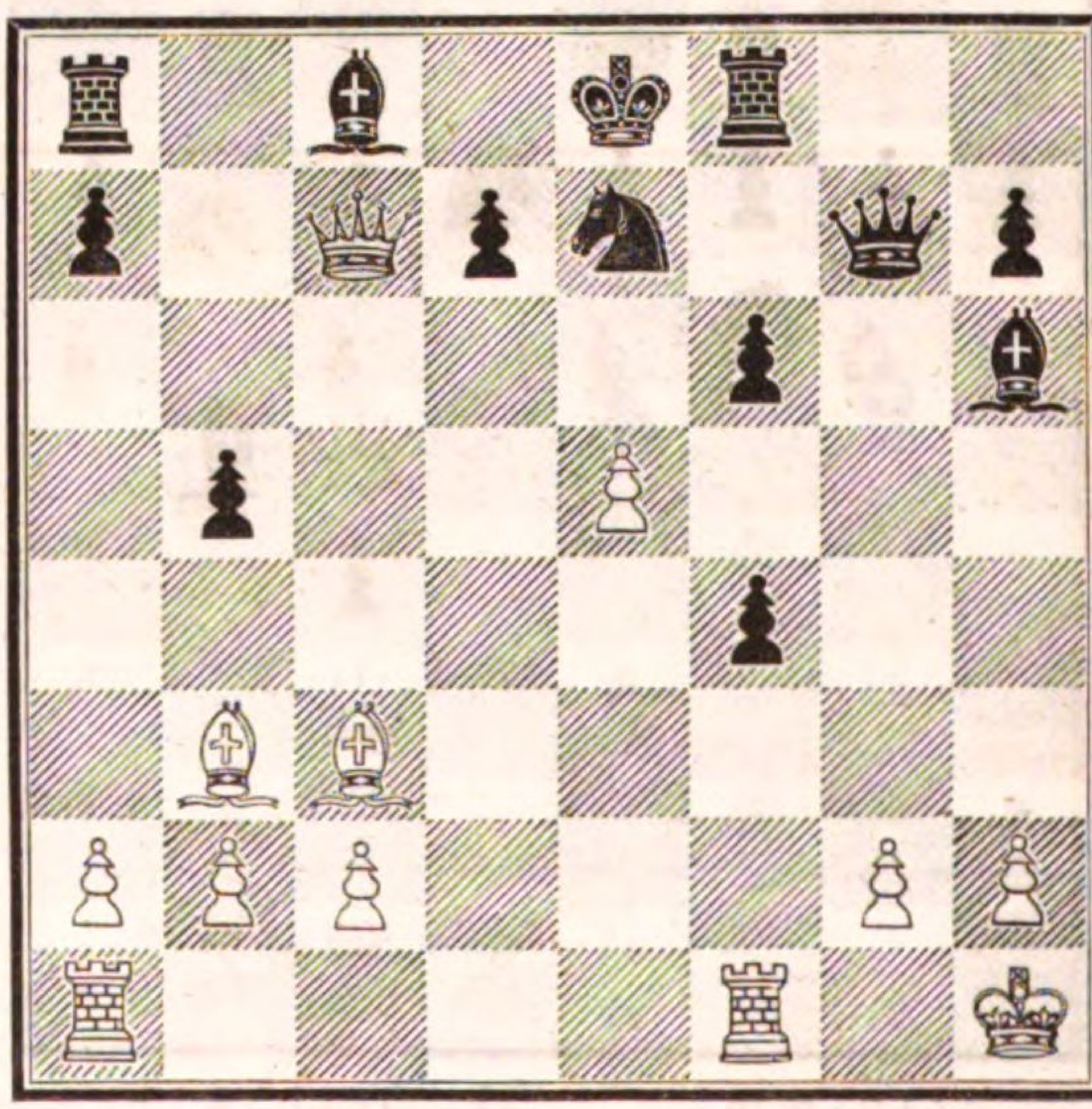
15.	Te1 n. e7.	Lg5 n. f6.
16.	Te7—e4.	Lf6—g5.
17.	g2—g4.	Df5—g6.
18.	h2—h4.	Lg5 n. h4.
19.	Df3 n. f4.	d7—d6.
20.	Df4 n. f7.	Dg6 n. f7.
21.	Tf1 n. f7.	Sc6—e5.
22.	Tf7 n. h7.	Se5 n. c4.
23.	Te4 n. c4.	c7—c6.
24.	Sd5—c7.	Ta8—b8.
25.	Tc4—f4.	Lh4—e7.
26.	Tf4—f7.	Kd8 n. c7.
27.	Tf7 n. e7 †	Kc7—b6.
28.	Th7—g7.	Tg8 n. g7.
29.	Te7 n. g7.	Lc8—e6.
30.	Tg7—g6.	Le6 n. a2.

	Weiss.	Schwarz.
31.	Tg6 n. d6.	Tb8—g8.
32.	Kg1—f2.	Tg8 n. g4.
33.	Kf2—e2.	Tg4—g2 †
34.	Ke2—d1.	La2—b1.
35.	c2—c3.	Tg2 n. b2.
	Aufgegeben.	

Eilfte Partie.

	Steinitz. Weiss.	**Anderssen.** Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c1.	g5—g4.
5.	0—0.	g4 n. f3.
6.	Dd1 n. f3.	Dd8—e7.
7.	d2—d4.	Sb8—c6.
8.	Sb1—c3.	Sc6 n. d4.
9.	Df3—d3.	Sd4—e6.
10.	Sc3—d5.	De7—c5 †
11.	Kg1—h1.	b7—b5.
12.	Lc4—b3.	Lf8—h6.
13.	Lc1—d2.	Dc5—f8.
14.	Dd3—c3.	Df8—g7.
15.	Sd5 n. c7 †	Se6 n. c7.
16.	Dc3 n. c7.	Sg8—e7.
17.	Ld2—c3.	f7—f6.
18.	e4—e5.	Th8—f8.

Schwarz beabsichtigt diesen Thurm für den gefährlichen Läufer c3 zu geben.



19.	Ta1—e1.	Lc8—a6.
20.	e5 n. f6.	Tf8 n. f6.
21.	Lc3—b4.	Tf6—c6.
22.	Dc7—a5.	Lh6—g5.
23.	Lb4 n. e7.	Lg5 n. e7.
24.	Tf1 n. f4.	Tc6—f6.
25.	Da5—c3.	Ke8—d8.
26.	Dc3—a5 †	Kd8—c8.
27.	Lb3—d5.	Ta8—b8.
28.	Tf4—e4.	Tb8—b6.
29.	h2—h3.	

Um den Läufer e7 nehmen zu können.

29.		Tf6—e6.
30.	Ld5 n. e6.	d7 n. e6.

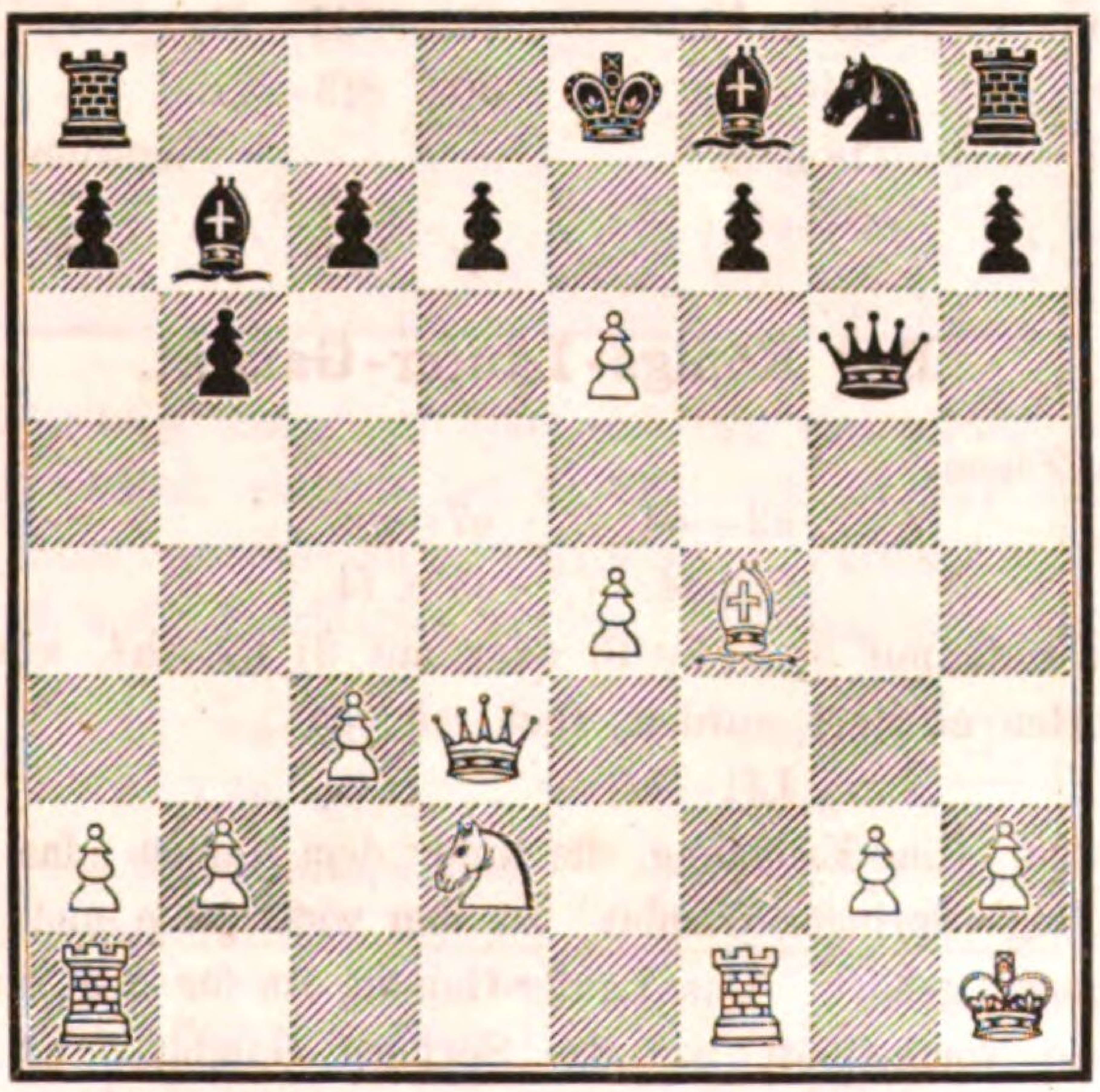
	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
31.	a2—a4.	b5—b4.	37.	Dh5—f3.	La6—c4.
32.	Da5—h5.	Le7—d8.	38.	Tg8—g4.	Lc4—d5.
33.	Te1—d1.	Dg7—e7.	39.	Df3—e2.	De7—d6.
34.	Te4—d4.	Ld8—c7.	40.	Kh1—g1.	Dd6—h2 †
35.	Td4—g4.	Kc8—b7.	41.	Kg1—f1.	Lc7—b6 und gewinnt.
36.	Tg4—g8.	Tb6—c6.			

Zwölfte Partie.

	Dubois. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	Lf1—c4.	g5—g4.
5.	0—0.	g4 n. f3.
6.	Dd1 n. f3.	Dd8—e7.
7.	d2—d4.	Sb8—c6.
8.	c2—c3.	Sc6—e5.

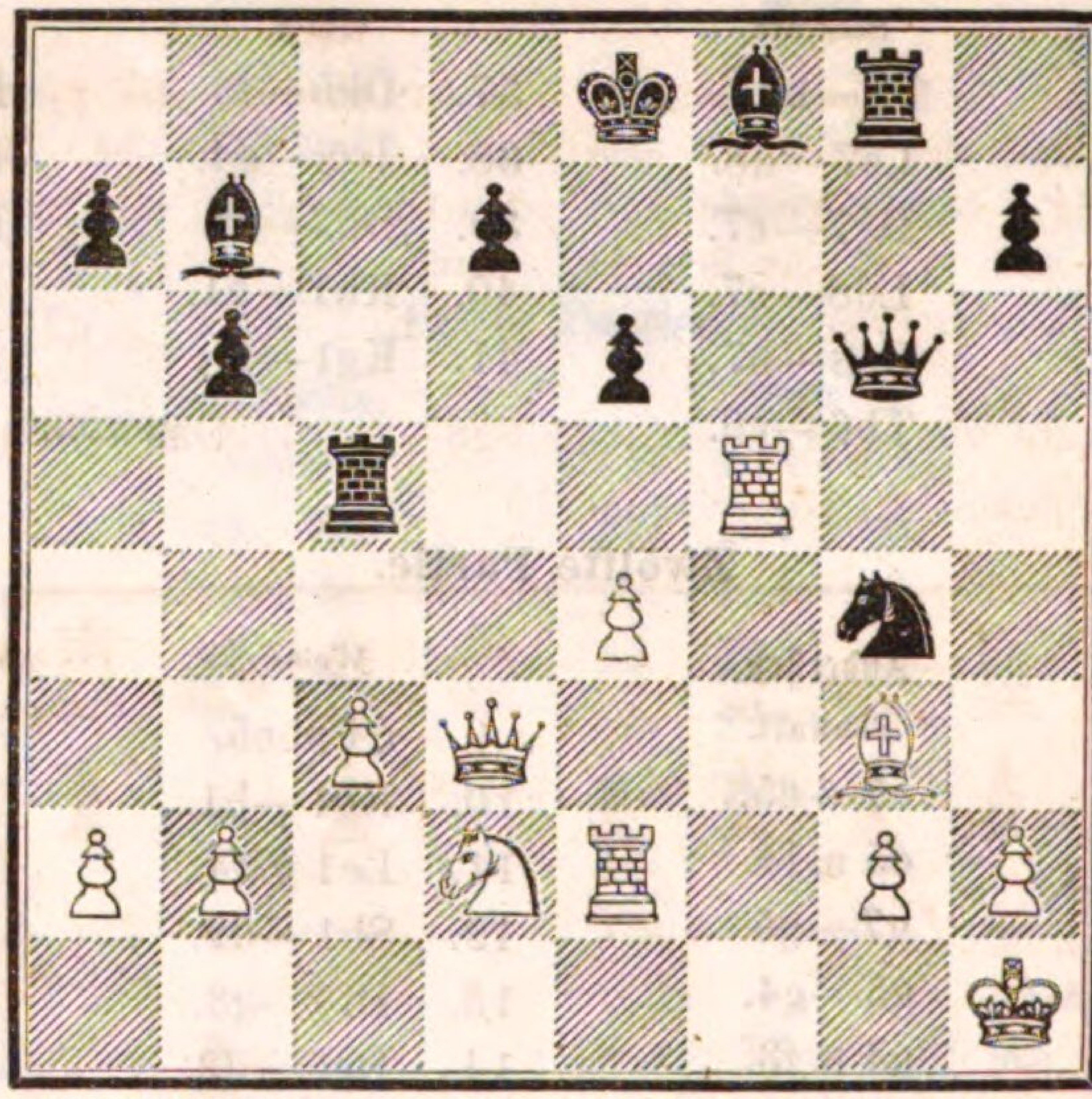
	Weiss.	Schwarz.
9.	d4 n. e5.	De7—c5 †
10.	Kg1—h1.	Dc5 n. c4.
11.	Lc1 n. f4.	Dc4—e6.
12.	Sb1—d2.	b7—b6.
13.	Df3—g3.	De6—g6.
14.	Dg3—d3.	Lc8—b7.
15.	e5—e6.	

Um die lange Rochade zu verhindern.



15.		f7 n. e6.
16.	Lf4 n. c7.	Sg8—f6.
17.	Ta1—e1.	Th8—g8.
18.	Te1—e2.	Ta8—c8.
19.	Lc7—e5.	Sf6—g4.
20.	Le5—g3.	Tc8—c5.
21.	Tf1—f5.	

Dieser Zug sieht glänzend aus, ist jedoch nicht ganz richtig, wie sich gleich ergiebt.



	Weiss.	Schwarz.
21.		Lb7 n. e4.
22.	Tf5 n. f8 †	Tg8 n. f8.
23.	Dd3 n. e4.	Dg6 n. e4.
24.	Te2 n. e4.	Sg4—f2 †
25.	Lg3 n. f2.	Tf8 n. f2.
26.	Te4—d4.	e6—e5.
27.	Td4—d3.	e5—e4.
28.	Td3—d4.	e4—e3.
29.	Sd2—f3.	Tf2—f1 †
30.	Sf3—g1.	Tc5—e5 und gewinnt.

Das Königs-Läufer-Gambit.

Nach den Zügen:

e2—e4. e7—e5.
f2—f4. e5 n. f4.

kann das Spiel statt mit 3) Sg1—f3 oder mit 3) h2—h4, wie in den vorangegangenen Spielen erörtert worden, auch mit: 3)

Lf1—c4

fortgesetzt werden. Eine Eröffnung, die unter dem Namen „das Läufer-Gambit" neben dem „Königs-Springer-Gambit" zu den wichtigsten und interessantesten Gambit-Eröffnungen gehört. Das Läufer-Gambit ist für den Anziehenden mindestens eben so vortheilhaft wie das Springer-Gambit. Es gewährt einen nachhaltigen Angriff, in dessen Folge der Gambit-Bauer meistens zurückgewonnen wird.

Erstes Spiel.

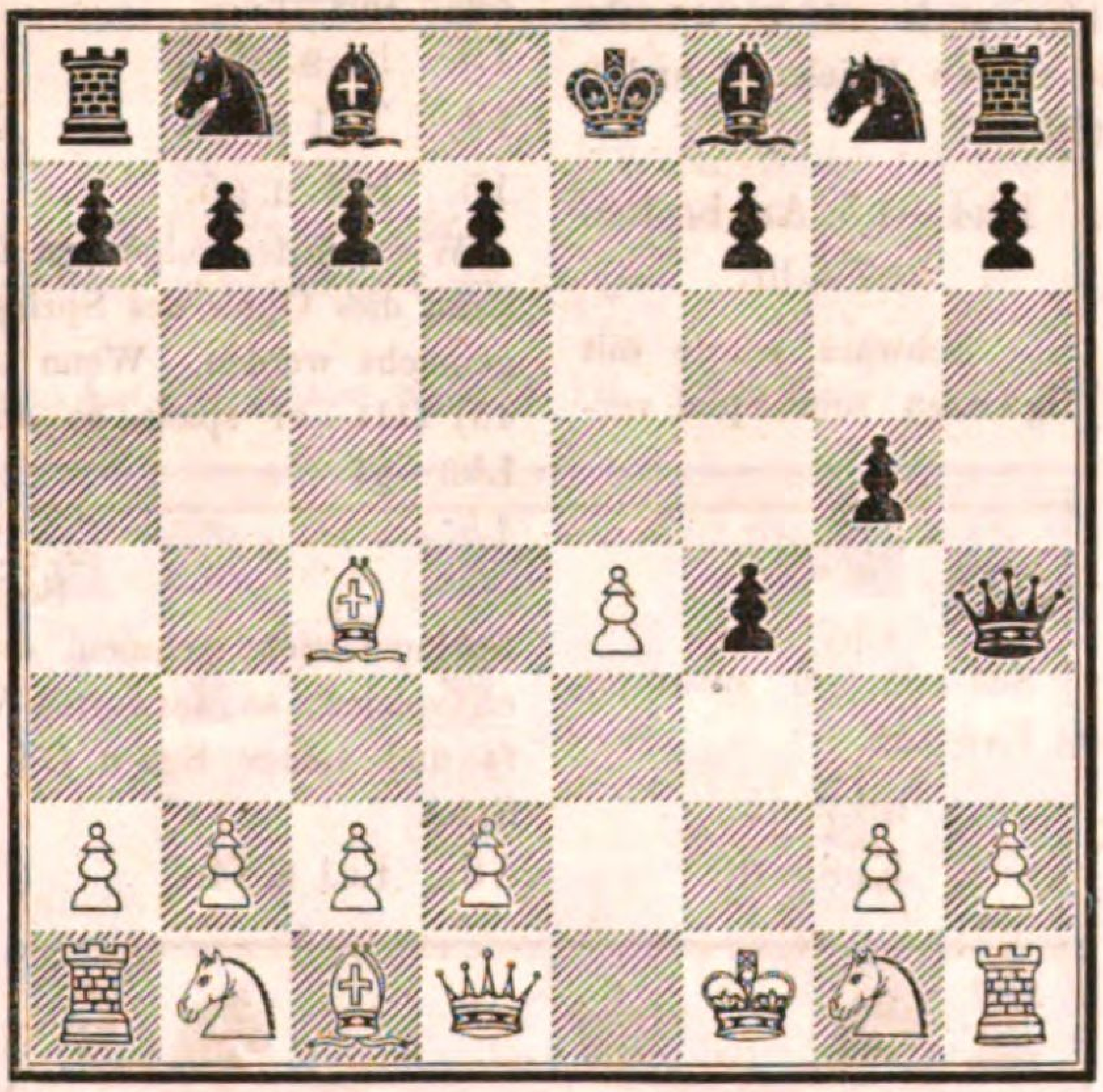
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	**Lf1—c4.**	Dd8—h4 † Am besten. Durch den Zug Dd8

Weiss. Schwarz.

—h4† verliert Weiss die Rochade, indessen hat das schwarze Spiel den Nachtheil, dass die Dame durch Sg1—f3 zum Verlust eines Tempo genöthigt wird. Statt des Schachs mit der Dame, kann Schwarz auch spielen 3) g7—g5 oder 3) f7—f5, 3) d7—d5, 3) c7—c6, 3) b7—b5. Züge, die in den Spielen 17, 18, 20, 22 und 23, erörtert werden.

Weiss.	Schwarz.
4. Ke1—f1.	g7—g5. Am besten.

Die Resultate von 4) Lf8—c5, 4) Sg8—f6, 4) Dh4—f6 und 4) d7—d6 behandeln die Spiele 12, 13, 14 und 15.



In dieser Stellung kann das Spiel auf vier verschiedene Arten mit Vortheil fortgesetzt werden, nämlich mit 5) Sb1—c3, 5) Sg1—f3, 5) Dd1—f3, 5) g2—g3. Diese verschiedenen Angriffsarten werden in diesem und in den Spielen 5, 9 und 11 erläutert werden. Wir beginnen mit 5) Sb1—c3.

Weiss.	Schwarz.
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.

Wenn Schwarz statt dieses Läufer-Zuges Sg8—e7 oder c7—c6 spielt, so gewinnt Weiss mindestens den Gambit-Bauer zurück, wie aus Folgendem hervorgeht:

Weiss.	Schwarz.
5.	Sg8—e7.
6. Dd1—f3.	Sb8—c6.

[Wenn Schwarz 6) Lf8—g7 spielt, so antwortet Weiss mit Vortheil g2—g3 und auf 6) Se7—g6, folgt ebenfalls g2—g3.]

Weiss.	Schwarz.
7. g2—g3.	Dh4—h6.
8. g3 n. f4.	g5 n. f4.
9. d2—d3.	Se7—g6.
10. Sg1—e2.	Lf8—d6.
11. d3—d4.	f7—f6.
12. Sc3—b5.	Th8—f8.
13. c2—c3 und Weiss gewinnt den Gambit-Bauer zurück.	

oder:

Weiss.	Schwarz.
5.	c7—c6.
6. Dd1—f3.	d7—d6.

[Auf 6) Sg8—e7 oder

Weiss.	Schwarz.

Lf8—g7, antwortet Weiss wiederum mit 7) g2—g3.]

7.	g2—g3.	Dh4—g4.
8.	d2—d3.	Dg4 n. f3.
9.	Sg1 n. f3.	Lf8—h6.

10. Sc3—e2 und Weiss gewinnt den Gambit-Bauer zurück.

6. Sg1—f3.

Weiss kann hier auch mit 6) d2—d4 oder g2—g3, wie in den Spielen 2 und 3 gezeigt wird, fortfahren.

6.		Dh4—h5. Am besten.
7.	h2—h4.	h7—h6.

Schwarz würde mit 7) g5—g4 oder Lg7 n. c3 sein Spiel verschlechtern.

8.	d2—d4.	d7—d6.
9.	e4—e5.	

Spielt Weiss 9) Sc3—d5, so antwortet Schwarz am besten Ke8—d8.

9.		d6 n. e5.
10.	Sc3—d5.	Ke8—d8.

Weiss.	Schwarz.

11.	d4 n. e5.	Lc8—d7.

Zur Deckung des Abzugs.

12. Kf1—g1.

Um im nächsten Zuge h4 n. g5 zu spielen.

12.		Dh5—g6.

Auf 12) g5—g4, antwortet Weiss Sd5 n. f4, und im folgenden Zuge Lc4—d3.

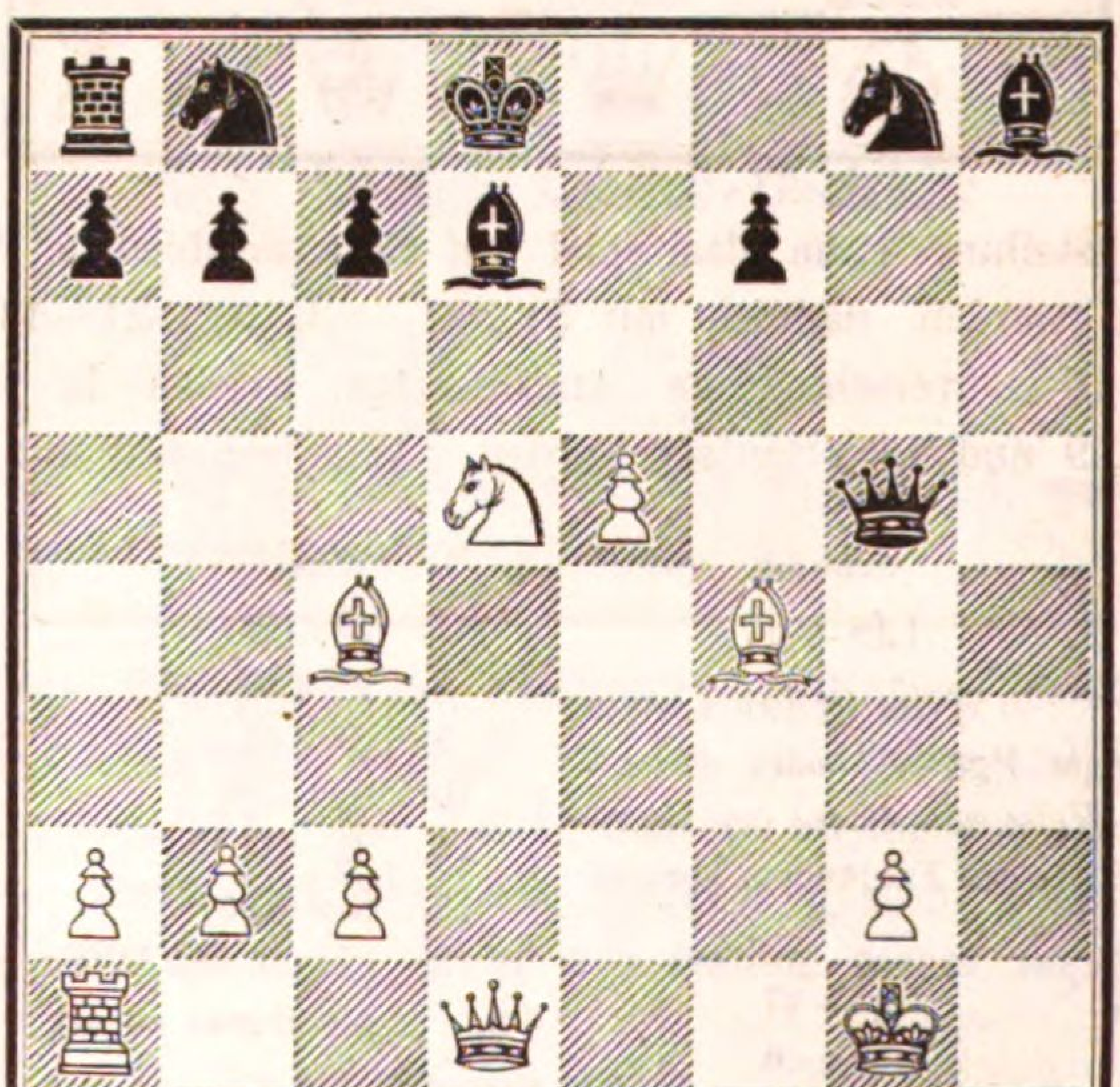
13.	h4 n. g5.	h6 n. g5.
14.	Th1 n. h8.	Lg7 n. h8.
15.	Sf3. n. g5.	

Wie aus den folgenden Zügen hervorgeht, kann dies Opfer des Springers ohne Gefahr gemacht werden. Wenn statt dessen Weiss 15) Dd1—e1 spielt, so antwortet Schwarz Lh8—g7.

15.		Dg6 n. g5.

Sollte Schwarz den Springer nicht nehmen, sondern 15) Lh8 n. e5 spielen, so antwortet Weiss 16) Sd5 n. f4 und später Sg5 n. f7† mit siegreichem Spiel.

16. Lc1 n. f4.



16.		Dg5—g6. Am besten.

Wenn Schwarz 16) Dg5—f5 oder 16) Dg5—g4 oder Dg5—g7 spielt, so bekommt Weiss einen sehr guten Angriff, wie aus folgenden Zügen hervorgeht:

16.		Dg5—f5.

Weiss.	Schwarz.
17. e5—e6,	f7 n. e6.
18. Sd5 n. c7.	Df5—c5 †
19. Kg1—h1.	Dc5 n. c4.
20. Dd1—d6.	e6—e5.
21. Sc7 n. a8.	Dc4 n. f4.
22. Dd6 n. b8 †	Kd8—e7.

23. Db8 n. g8. Schwarz macht mit ewigem Schach das Spiel unentschieden.

oder:

16.	Dg5—g4.
17. Dd1 n. g4.	Ld7 n. g4.
18. Sd5 n. c7.	Sb8—c6.

Auf Kd8 n. c7 folgt 19) e5—e6 † und gewinnt im nächsten Zuge mit e6 n. f7.

19. Sc7 n. a8 und hat das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.

oder:

16.	Dg5—g7.
17. Sd5 n. c7.	Kd8 n. c7.

[Spielt Schwarz 17) Sb8—c6, so antwortet Weiss Lc4—e6.]

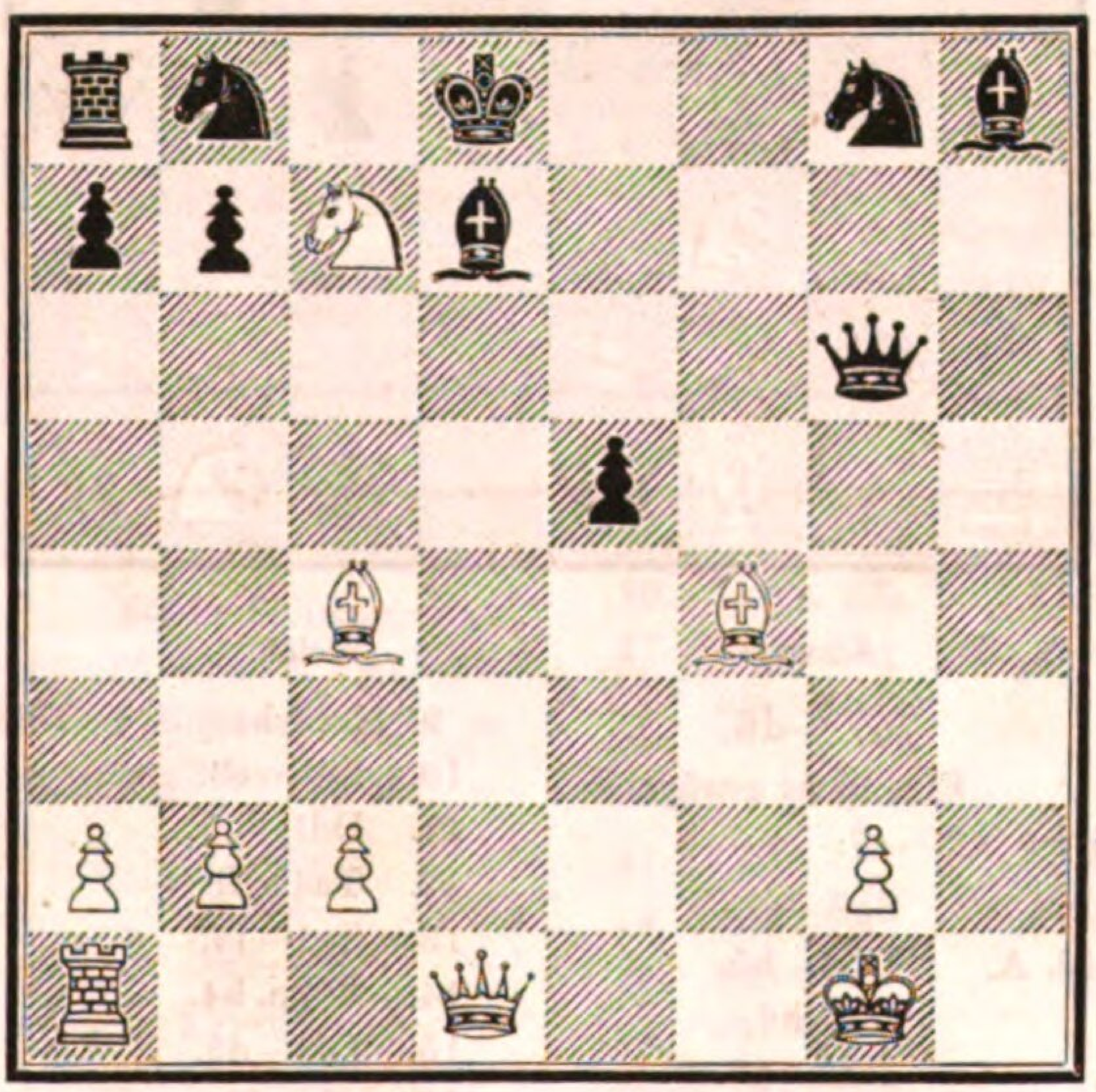
18. e5—e6 †	Kc7—d8.
19. e6 n. f7.	Sg8—e7.
20. Dd1—d6.	Dg7—d4 †

21. Kg1—h2 und muss gewinnen.

17. e5—e6.

Wenn Weiss 17) Sd5 n. c7, so gewinnt Schwarz mit Dg6—b6 †.

17.	f7 n. e6.
18. Sd5 n. c7.	e6—e5.



19. Sc7 n. a8.

Weiss kann auch, statt den Thurm zu nehmen, sein Spiel auf folgende Art fortsetzen:

19. Sc7—e6 † Kd8—e7. Am besten. [Auf Kd8—e8, folgt 20) Dd1—d6.]

20. Lf4—g5 †

(Auf Lf4—e3 würde Schwarz mit Ld7 n. e6 gewinnen.)

20.	Lh8—f6.
21. Dd1—d5.	Lf6 n. g5.
22. Dd5—c5 †	Ke7—f6.
23. Ta1—f1 †	Lg5—f4.
24. Se6 n. f4.	e5 n. f4.

25. Dc5—f8 † und gewinnt.

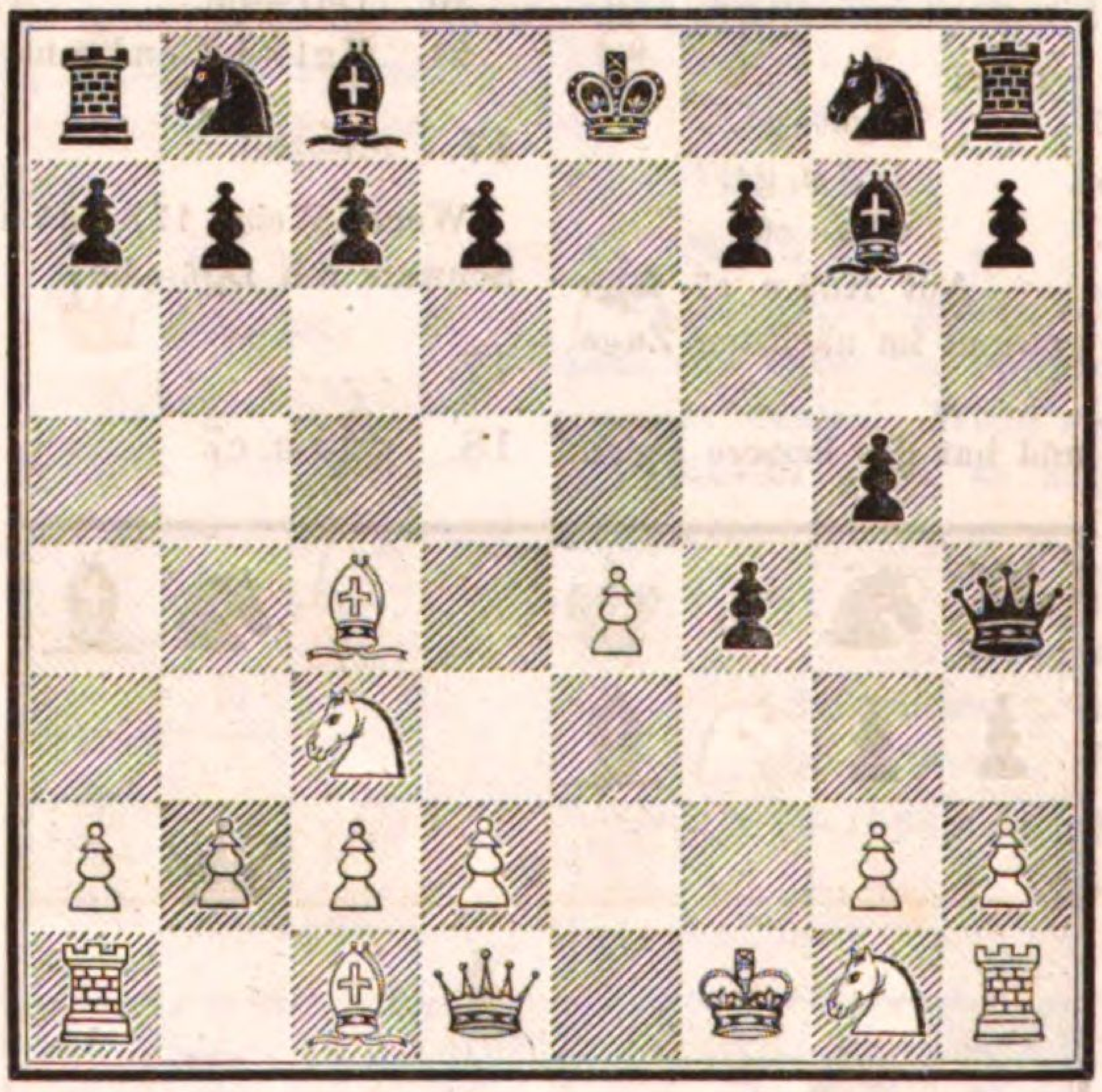
19.	e5 n. f4.
20. Lc4 n. g8.	Dg6 n. g8.
21. Dd1—d6.	Sb8—a6.
22. Ta1—d1.	Dg8—f7.
23. b2—b4.	Df7—e7.

Weiss.	Schwarz.
24. Dd6 n. f4.	De7 n. b4.
25. Df4—f7.	Db4—e7.
26. Df7—g8†	De7—e8.
27. Dg8—g5†	Kd8—c8

und hat eine gesicherte Stellung.

Zweites Spiel.

Stellung nach dem 5. Zuge des Schwarzen im ersten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
6. **d2—d4.**	d7—d6.

Eine nicht genügende Vertheidigung bietet Sg8—e7.

6.	Sg8—e7.
7. Sg1—f3 od. A.	Dh4—h5.
8. h2—h4.	h7—h6.
9. Kf1—g1.	Dh5—g6.

(Auf g5—g4 würde Weiss mit Sf3—h2 in Vortheil kommen.)

10. e4—e5.	d7—d6.
11. Sc3—b5.	Sb8—a6.
12. h4—h5.	Dg6—f5.
13. e5 n. d6.	c7—c6.
14. Dd1—e2 und Weiss hat das bessere Spiel.	

A.

7. g2—g3.	f4 n. g3.
8. Kf1—g2.	Dh4—h6.
9. h2—h4.	Dh6—f6. Am besten.
10. Lc1—e3.	g5 n. h4.
11. Dd1—d2.	Th8—f8.
12. Ta1—f1.	Df6—g6.
13. Sg1—f3.	f7—f5.
14. Sf3 n. h4.	Dg6—c6.
15. Lc4—d5.	Se7 n. d5.
16. e4 n. d5.	Dc6—b6.
17. Sh4 n. f5 und Weiss hat ein gutes Spiel.	

7. e4—e5.

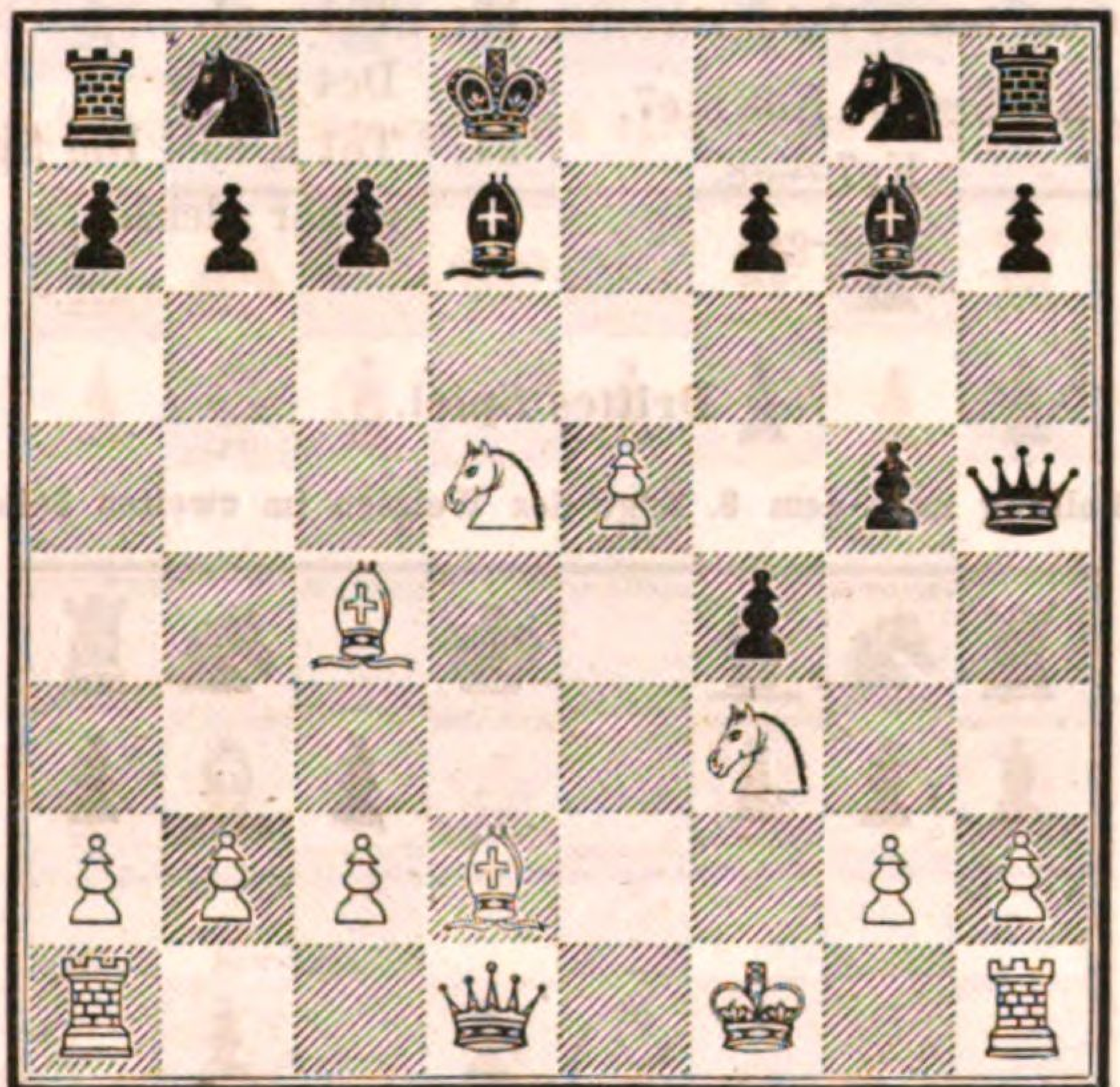
Dieser Zug ist nicht zu empfehlen. Weiss würde sein Spiel am besten mit 7) Sg1—f3 fortsetzen, indessen, wenn Schwarz dem Zuge e4—e5 nicht richtig begegnet, bekommt Weiss einen sehr guten Angriff. Aus diesem Grunde wird das Spiel weiter mitgetheilt.

7.	d6 n. e5. Am besten.

Weiss.	Schwarz.
8. Sc3—d5.	Ke8—d8.

Hier ist besser Lc8—g4, ein Zug, der das schwarze Spiel in Vortheil bringt. Siehe das nächste Spiel.

Weiss.	Schwarz.
9. d4 n. e5.	Lc8—d7.
10. Sg1—f3.	Dh4—h5.
11. Lc1—d2.	



Weiss.	Schwarz.
11.	Sg8—e7.

Wenn Schwarz statt 11) Sg8—e7, 11) c7—c6 oder 11) h7—h6, oder 11) Sb8—c6, oder Kd8—c8 spielt, so bekommt Weiss ein vorzügliches Spiel.

11.	c7—c6.
12. Ld2—a5†	b7—b6.
13. La5—c3.	Dh5—g6.
14. Sd5—b4.	g5—g4.
15. Sf3—d4.	a7—a5.
16. Lc4—d3.	Dg6—h5.
17. Sb4 n. c6 und Weiss hat das bessere Spiel.	

oder:

11.	h7—h6.
12. Ld2—c3.	Th8—h7.
13. Sd5 n. c7.	Kd8 n. c7.
14. Dd1—d6†	Kc7—c8.
15. e5—e6.	

[Diese Angriffszüge sind vorbereitet durch 11) Lc1—d2.]

Weiss.	Schwarz.
15.	f7 n. e6.
16. Lc3 n. g7.	Th7 n. g7.
17. Dd6—f8† und gewinnt mindestens die Qualität.	

oder:

11.	Sb8—c6.
12. Ld2—c3.	Sg8—e7.
13. Sd5 n. e7.	Sc6 n. e7.
14. e5—e6.	

[Man sieht jetzt, welchen Plan Weiss mit 12) Ld2—c3 verfolgte.]

14.	f7 n. e6.
15. Lc4 n. e6 und gewinnt.	

oder:

11.	Kd8—c8.
12. Ld2—c3.	Ld7—e6.
13. Sf3—d4.	Dh5 n. d1†
14. Ta1 n. d1.	Le6 n. d5.
15. Lc4 n. d5.	Lg7 n. e5.
16. Ld5 n. f7.	Sb8—d7.

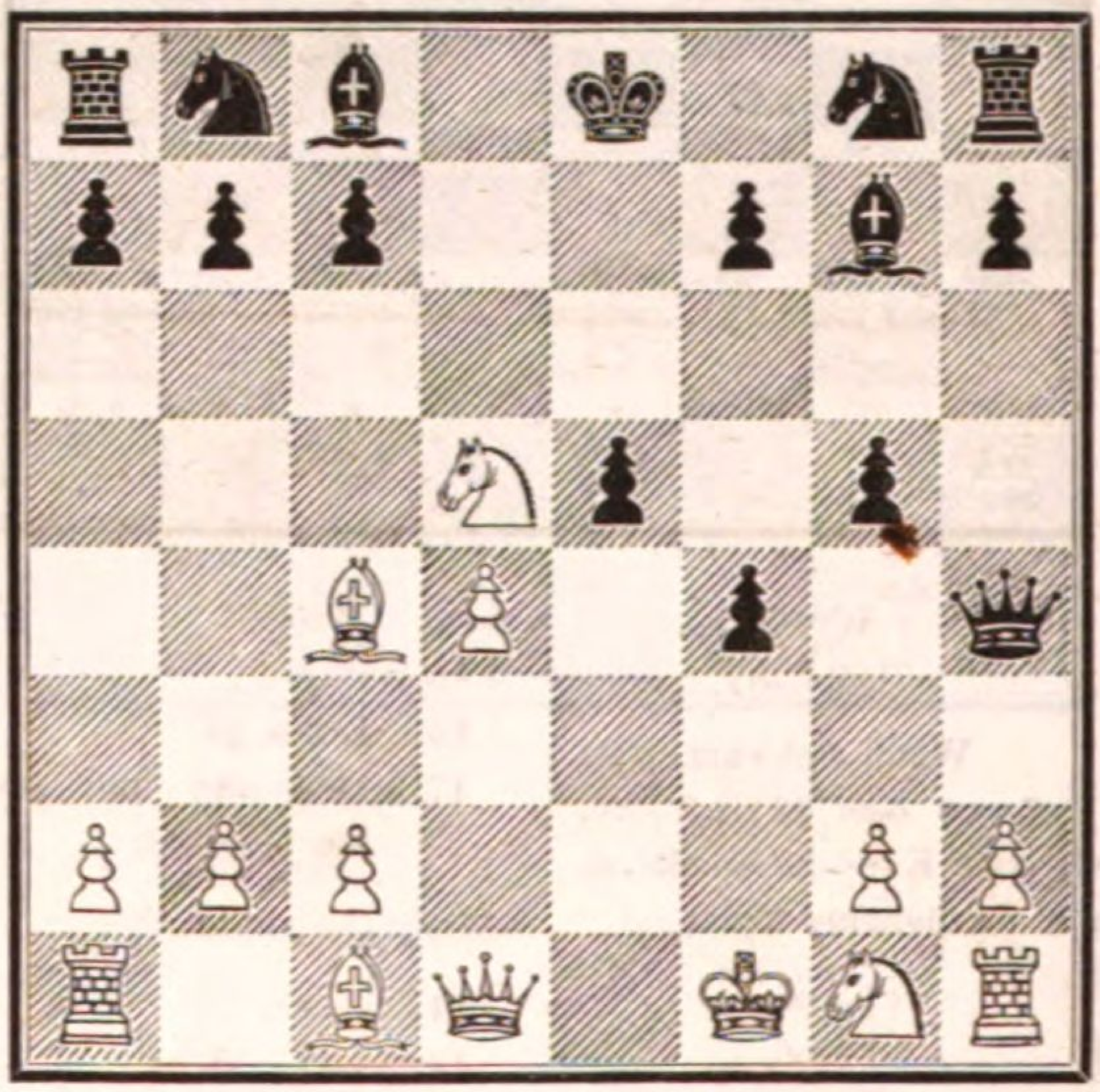
	Weiss.	Schwarz.
17.	Lf7—e6.	Sg8—f6.
18.	Sd4—f3.	Le5 n. c3.
19.	b2 n. c3.	Th8—e8.
20.	Sf3 n. g5.	h7—h6.
21.	Le6 n. d7 †	Sf6 n. d7.

Weiss hat das bessere Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Sd5 n. e7. Am besten.	Kd8 n. e7.
13.	Ld2—b4 †	Ke7—e8.
14.	Dd1—e2.	g5—g4.
15.	e5—e6.	Ld7 n. e6.
16.	Lc4 n. e6.	g4 n. f3.
17.	g2 n. f3.	Dh5—e5.
18.	De2—c4.	De5 n. e6.
19.	Ta1—e1.	Lg7—e5.
20.	Dc4 n. e6 †	f7 n. e6.
21.	Te1 n. e5. Die Spiele stehen ungefähr gleich.	

Drittes Spiel.

Stellung nach dem 8. Zuge des Weissen im zweiten Spiel.



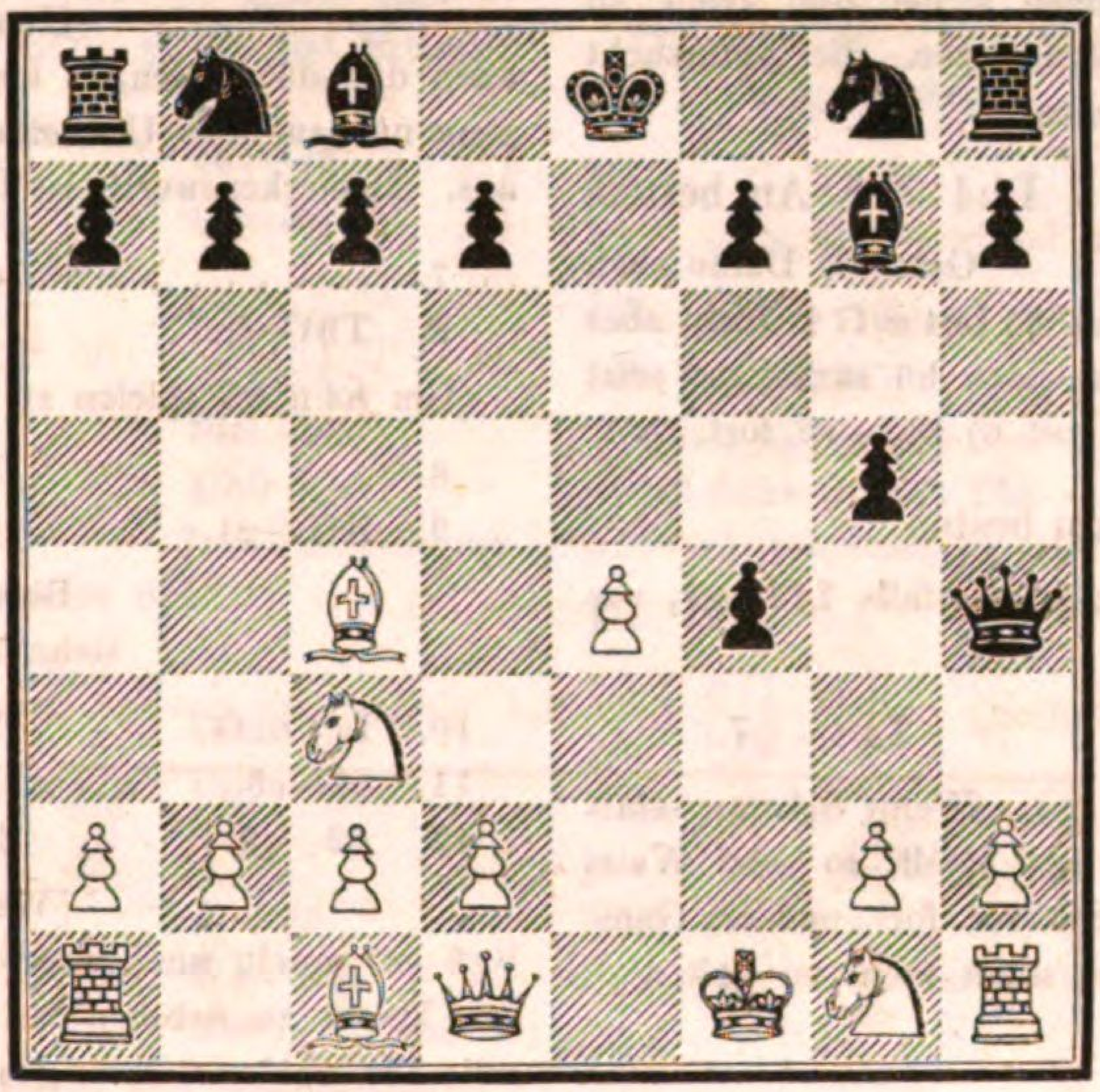
	Weiss.	Schwarz.
8.		**Lc8—g4.**
9.	Sg1—f3.	

Mit 9) Sd5 n. c7, würde Weiss eine Figur verlieren.

	Weiss.	Schwarz.
9.		Dh4—h5.
10.	Sd5 n. c7 †	Ke8—d8.
11.	Sc7 n. a8.	e5—e4.
12.	Dd1—e1.	e4 n. f3.
13.	De1—a5 †	b7—b6.
14.	Da5—d5 †	Sb8—d7.
15.	Lc1—d2.	Sg8—f6.
16.	Dd5—b7.	f3 n. g2 †
17.	Kf1 n. g2.	Dh5—h3 †
18.	Kg2—f2.	Sf6—e4 †
19.	Db7 n. e4.	Th8—e8.
20.	De4—d3.	Te8—e2 †
21.	Dd3 n. e2.	Lg7 n. d4 † und gewinnt.

Viertes Spiel.

Stellung nach dem 5. Zuge des Schwarzen im ersten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
6. **g2—g3.**	

Eine geistreiche, wenn auch nicht ganz richtige Fortsetzung des Angriffs.

6.	f4 n. g3.
7. Kf1—g2.	

Der vorige Zug, vereint mit diesem, giebt die Bauern des Königs-Flügels für einen starken Figuren-Angriff preis.

7.	Dh4—h6. Am besten.

Auf 7) Lg7 n. c3 würde folgen:

7.	Lg7 n. c3.
8. Sg1—f3.	Dh4—g4.
9. h2—h3.	Dg4—h5.
10. d2 n. c3.	h7—h6.
11. Sf3—e5.	Dh5 n. d1.
12. Lc4 n. f7 †	Ke8—e7.
13. Th1 n. d1.	d7—d6 und die

Spiele stehen ungefähr gleich.

Weiss.	Schwarz.
8. h2 n. g3.	Dh6—g6.
9. d2—d4.	Sg8—e7. Am besten.
10. Sg1—f3.	h7—h6.
11. Th1—f1.	0—0.
12. Sf3—e5.	Lg7 n. e5.
13. d4 n. e5.	Sb8—c6.
14. Tf1—f6.	Dg6—g7.
15. Dd1—h5.	Kg8—h7.
16. Lc1—e3.	

Auf Lc4 n. f7, würde Schwarz mit Sc6 n. e5 in Vortheil kommen.

16.	Sc6 n. e5.
17. Ta1—f1.	d7—d6.
18. Lc4—e2.	Lc8—e6 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
4. Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4. Ke1—f1.	g7—g5.
5. **Sg1—f3.**	

Diese Art, den Angriff fortzusetzen, ist

Weiss.	Schwarz.

vielleicht nicht ganz so stark wie Sb1—c3, indessen vollkommen sicher und reich an glänzenden Combinationen, die untersucht zu werden verdienen.

5\. Dh4—h5. Am besten.

Geht die Dame nach g4, so spielt Weiss 6) Lc4 n. f7 † Zieht aber Schwarz die Dame nach h6 zurück, so setzt Weiss sein Spiel mit 6) Sf3—e5 fort.

6\. h2—h4. Am besten.

Auf d2—d4 folgt ebenfalls Lf8—g7, wie hier.

6\. Lf8—g7.

Wenn Schwarz statt dieses Zuges g5—g4 spielt, so setzt Weiss das Spiel mit 7) Sf3—e1 fort, und der Gambit-Bauer ist dann nicht mehr zu halten.

7\. d2—d4.

Wenn Weiss jetzt Sb1—c3 spielte, und Schwarz mit seinem besten Zuge 7) h7—h6 antwortete, so haben wir die Stellung, die bereits im ersten Spiel behandelt worden ist. Weiss kann indessen auch 7) Kf1—g1, Th1—h2 oder endlich Lc4—e2 spielen, siehe die Spiele 6, 7 und 8.

Weiss.	Schwarz.

7\. h7—h6.

Hier kann Schwarz auch d7—d6 spielen, es kommt jedoch meistens nur auf eine Umstellung der Züge hinaus. Bemerkenswerth ist folgende Spielart:

7.		d7—d6.
8.	Th1—h2.	

(Um h4 n. g5 spielen zu können.)

8.		Lc8—g4.
9.	Kf1—g1.	g5 n. h4.

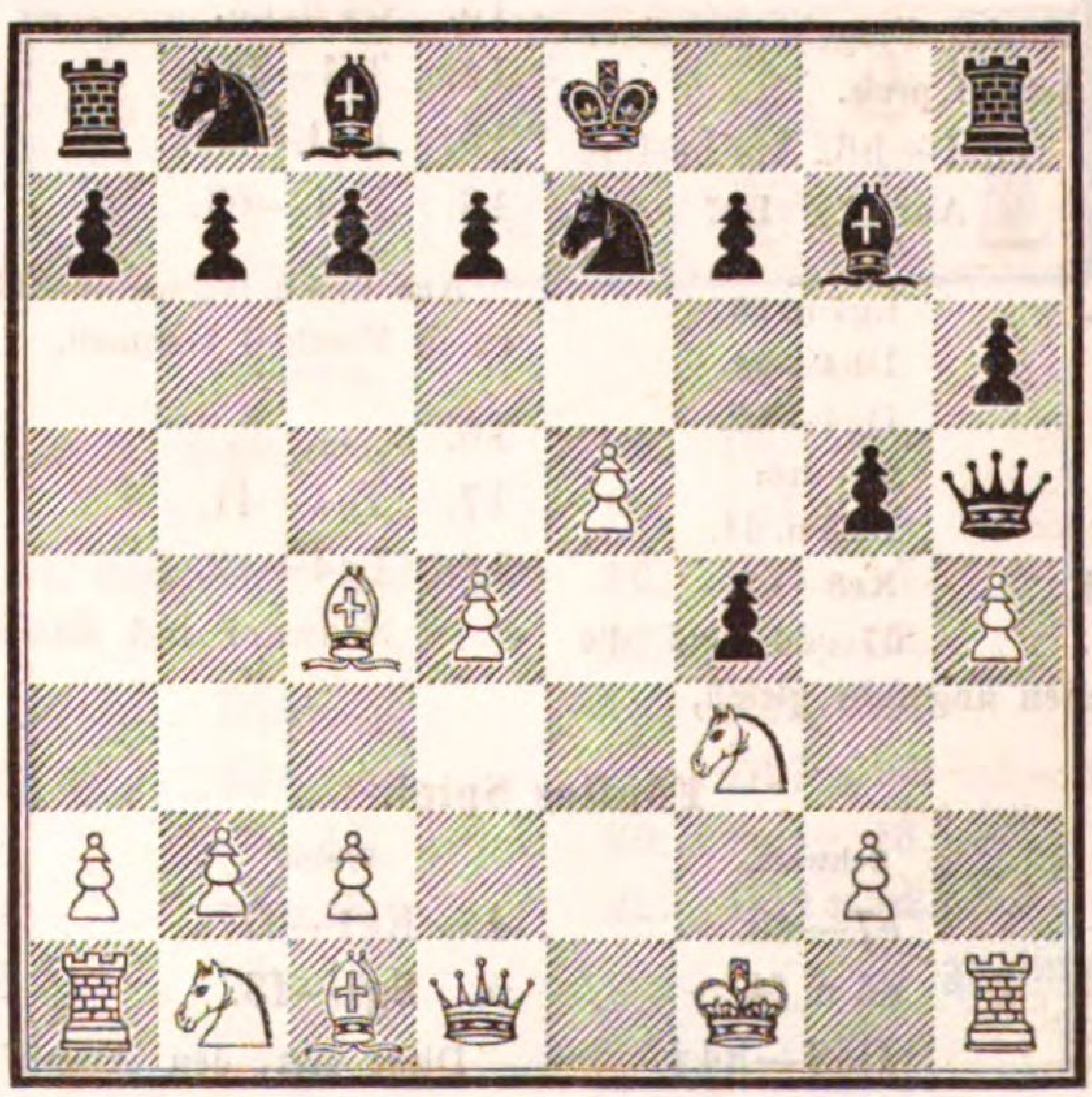
Besser wäre Sg8—e7, siehe 16. Spiel.

10.	Lc1 n. f4.	h4—h3.
11.	c2—c3.	Dh5—g6.
12.	g2—g3.	h7—h5.

[Wenn Schwarz 12) Sg8—e7 spielt, um später den Bauer e4 mit der Dame zu nehmen, so antwortet Weiss mit 13) Sb1—d2 und gewinnt später den Bauer h3.]

13.	Th2—f2.	h5—h4.
14.	Kg1—h2.	h4 n. g3 †
15.	Lf4 n. g3. Die Spiele stehen ungefähr gleich.	

8\. e4—e5. Sg8—e7.



Weiss.	Schwarz.
9. Sb1—c3.	

Wenn Weiss 9) Dd1—e1 spielt, oder 9) Lc4—d3 oder 9) Kf1—g1, so hat Schwarz den Vortheil.

9. Dd1—e1.	Se7—f5.
10. Kf1—g1.	g5—g4.

oder:

9. Lc4—d3.	d7—d6.
10. e5 n. d6.	c7 n. d6.
11. c2—c3.	Sb8—c6.
12. Kf1—g1.	Dh5—g4.
13. Sb1—d2.	Lc8—f5. Schwarz hat das bessere Spiel.

endlich:

9. Kf1—g1.	Dh5—g6.
10. Lc4—d3 od. a.	Dg6—b6.

a.

10. Sb1—c3.	d7—d6.
11. e5 n. d6.	c7 n. d6.
12. Sc3—b5.	Ke8—d8 und Schwarz behält den Gambit-Bauer.
9.	Se7—f5.
10. Sc3—e4.	

Wenn Weiss 10) Kf1—g1 spielt, so verfährt Schwarz, wie folgt:

Weiss.	Schwarz.
10. Kf1—g1.	Sf5—g3.
11. Th1—h2.	Dh5—g6.
12. Lf4—d3.	Dg6—b6 und hat ein gutes Spiel.
10.	d7—d6.
11. e5 n. d6.	c7 n. d6.
12. Dd1—e2.	Ke8—d8.
13. c2—c3.	

Wenn Weiss 13) De2—d3 spielt, so antwortet Schwarz 13) Th8—e8 und wenn dann Kf1—g1 geschieht, so folgt g5—g4.

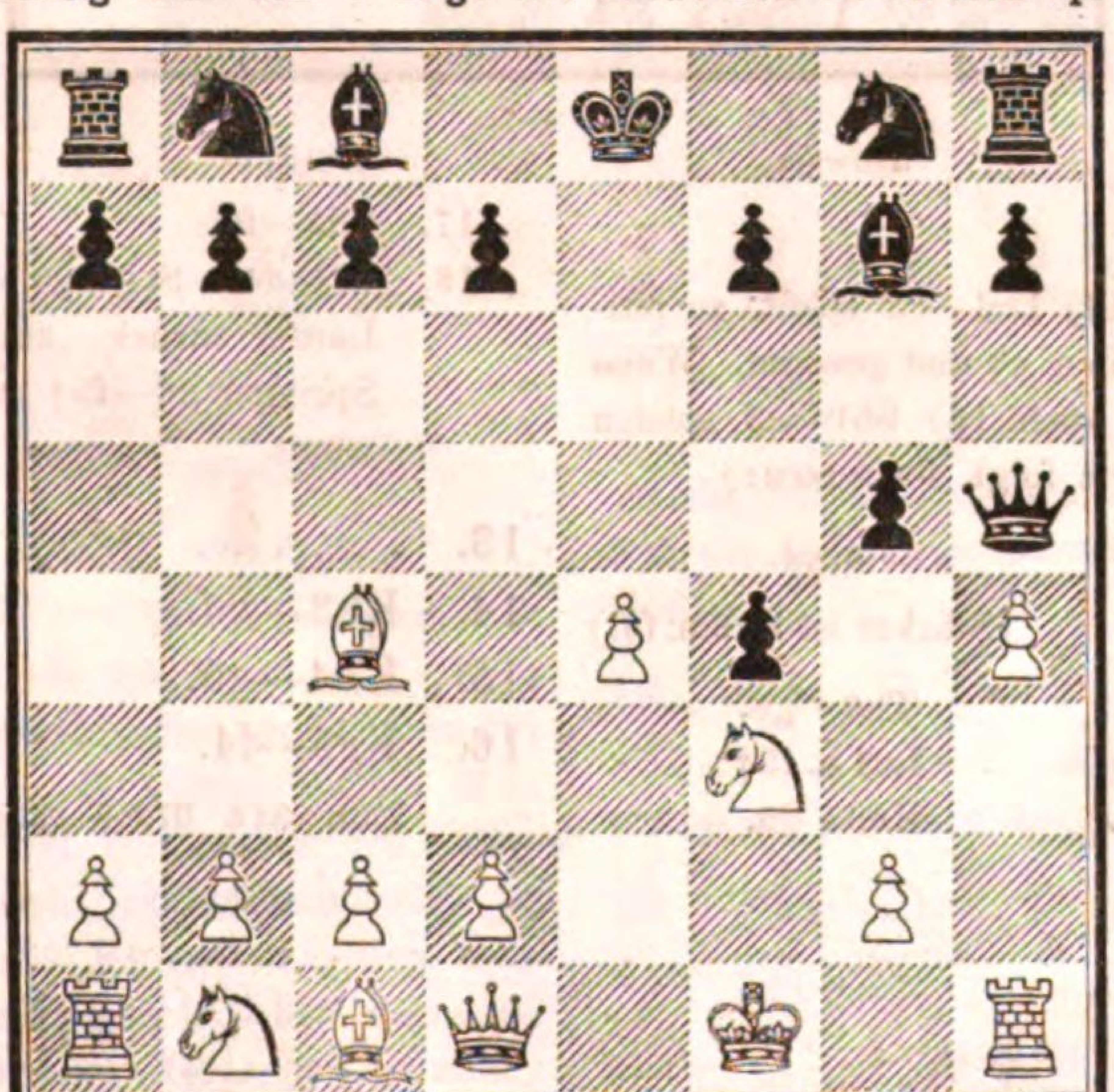
13.	Ta8—e8.
14. Kf1—g1.	g5—g4.
15. Sf3—d2.	

Zieht Weiss 15) Sf3—h2, so spielt Schwarz f4—f3, und zieht Weiss 15) Sf3—e1, so spielt Schwarz d6—d5 und hat in jedem Fall einen erheblichen Vortheil.

15.	f4—f3.
16. De2—d3.	f3 n. g2.
17. Kg1 n. g2.	d6—d5.
18. Lc4 n. d5.	Sf5 n. h4† und Schwarz hat das bessere Spiel.

Sechstes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im fünften Spiel.



Weiss.	Schwarz.
7. Kf1—g1.	Lg7—d4†

Statt mit dem Läufer Schach zu geben, kann Schwarz auch spielen:

7.	g5—g4.
8. Sf3—g5.	Lg7—d4†
9. Ke1—f1.	Sg8—h6 und

Schwarz hat ein sehr gutes Spiel.

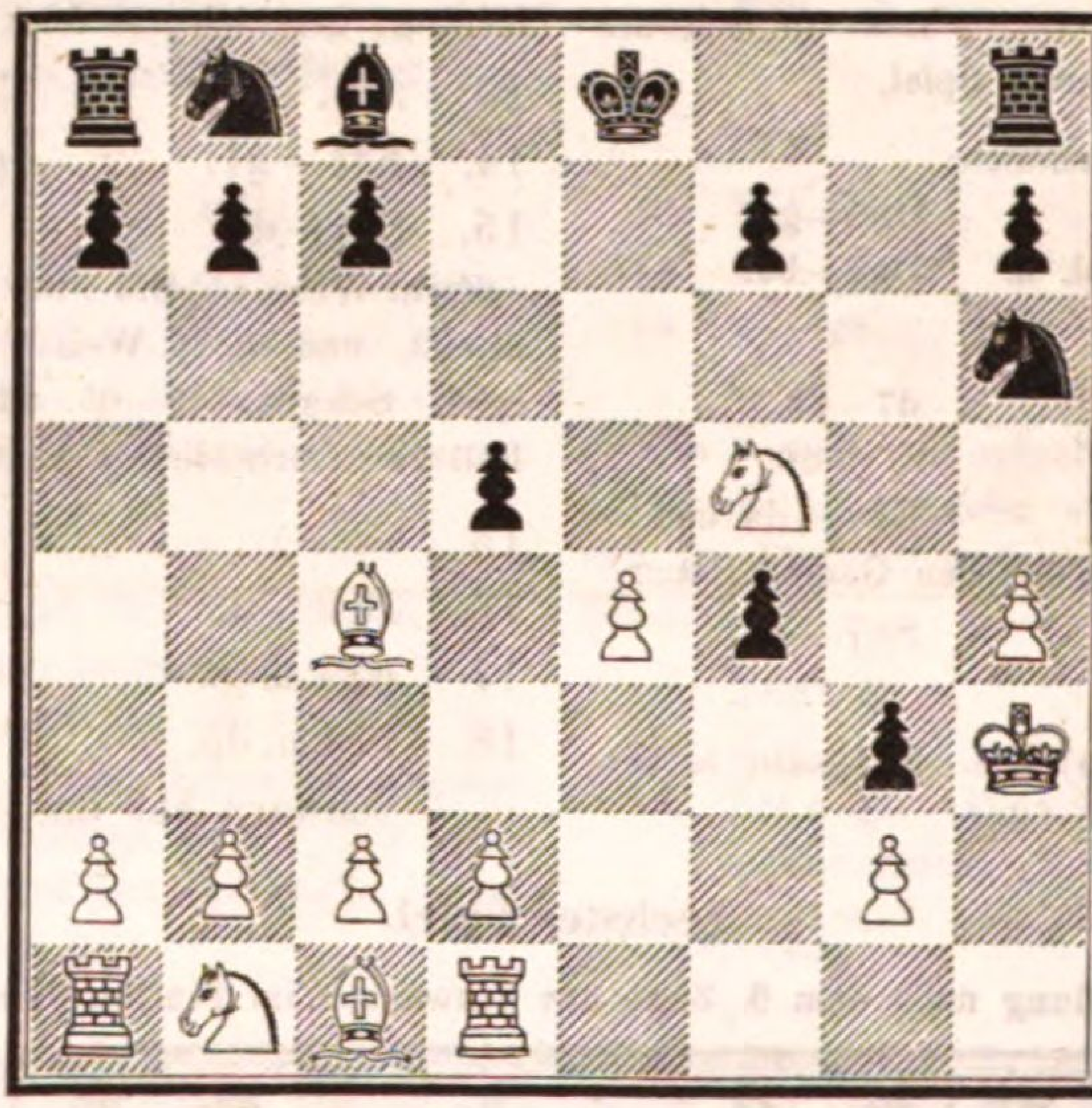
8. Kg1—h2.

Auf 8) Kg1—f1 spielt Schwarz d7—d6.

Weiss.	Schwarz.
8.	g5—g4.
9. Sf3 n. d4.	g4—g3†
10. Kh2—h3.	

Um die Dame nicht zu verlieren.

10.	d7—d5†
11. Sd4—f5.	Dh5 n. d1.
12. Th1 n. d1.	Sg8—h6.



Weiss.	Schwarz.
13. h4—h5.	

Wenn Weiss 13) Lc4—d3 spielt, so antwortet Schwarz d5 n. e4 und gewinnt. Weiss könnte indessen auch 13) Sb1—c3 spielen und das Spiel, wie folgt, fortsetzen:

13. Sb1—c3.	d5 n. e4.
	(Stärker ist Sh6 n. f5.)
14. h4—h5.	Th8—g8.
15. Sc3—d5.	Lc8 n. f5†
16. Kh3—h4.	Ke8—d8.

Weiss.	Schwarz.
17. Sd5—f6.	Tg8—g7.

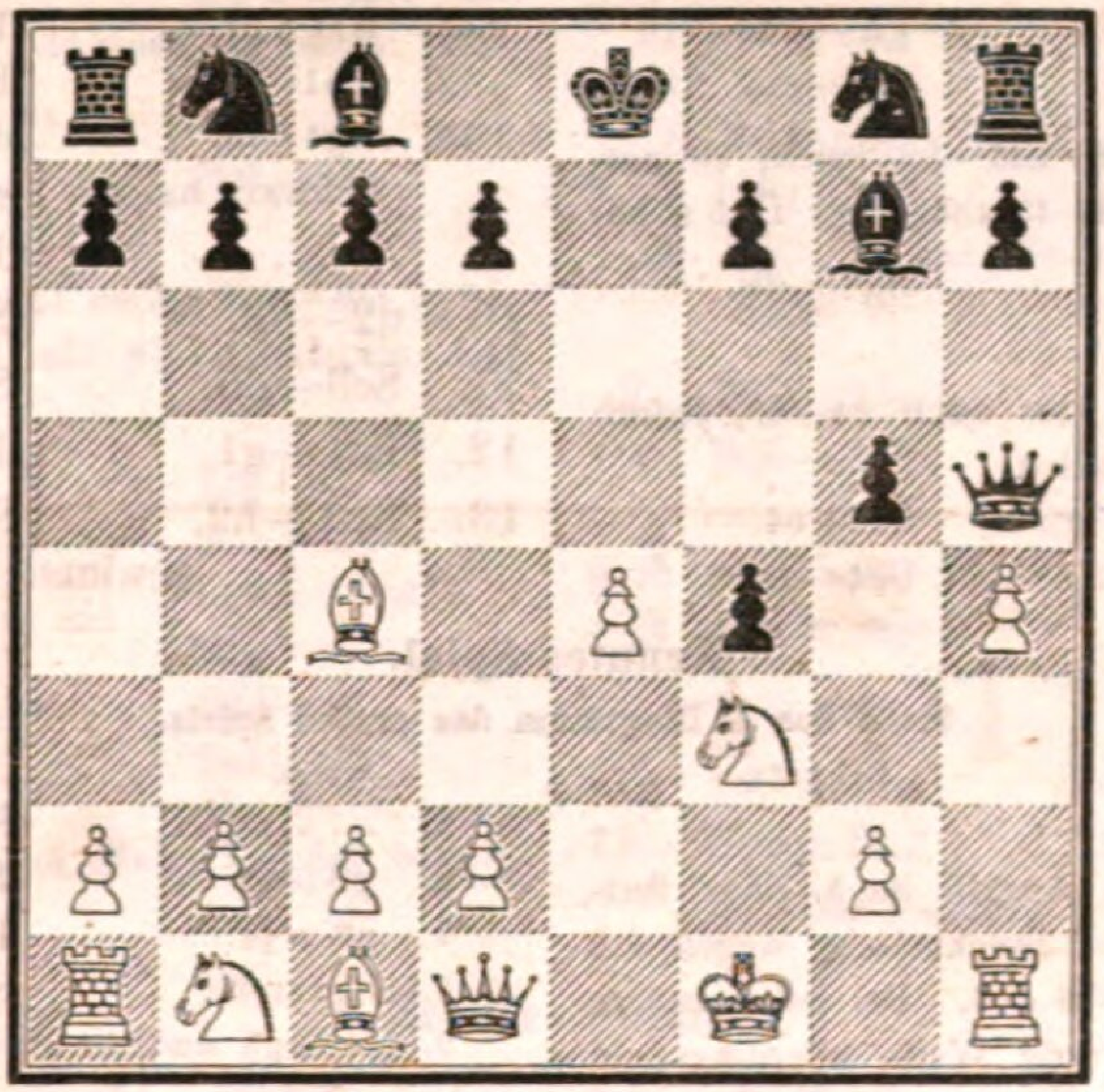
18. d2—d4. Schwarz zieht jetzt seinen Läufer zurück, um später mit dem Springer h6—f5† zu geben, und gewinnt.

13.	d5 n. e4.
14. Kh3—h4.	Sh6 n. f5†
15. Kh4—g5.	f4—f3.
16. Kg5—f4.	f3—f2 und

Schwarz muss gewinnen.

Siebentes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im fünften Spiel.



Weiss.	Schwarz.
7. **Th1—h2.**	g5—g4.
8. Sf3—g5.	

Statt dieses Zuges kann Weiss auch spielen:

8. Sf3—e1.	Dh5—c5.
9. Dd1—e2.	Sg8—f6.
10. d2—d3.	Sf6—h5.
11. Lc1 n. f4.	Sh5 n. f4.
12. De2 n. g4.	Dc5—h5.
13. Dg4 n. f4.	Lg7—e5.
14. Lc4 n. f7 †	Dh5 n. f7 und gewinnt.

8.	Sg8—h6.
9. d2—d4.	d7—d5.

Wenn Schwarz statt dieses Zuges f7—f6 spielt, so muss Weiss den Springer nicht zurückziehen, sondern 10) Lc1 n. f4, spielen. Geschieht alsdann f6 n. g5, so gewinnt Weiss mit h4 n. g5 den Springer zurück. Nicht vortheilhaft wäre es auch für Schwarz 9) g4—g3 zu spielen. Ein Zug, der, wie man gleich sehen wird, auf einem sehr geistreichen Gedanken beruht.

Weiss.	Schwarz.
9.	g4—g3.
10. Lc4 n. f7 †	Sh6 n. f7.
11. Dd1 n. h5.	g3 n. h2.
12. Dh5 n. f7 †	Ke8—d8.
13. Df7 n. g7.	h2—h1D †
14. Kg1—f2.	Dh1 n. h4 †
15. Kf2—e2.	Dh4—g4 †
16. Ke2—d3.	Dg4—g3 †
17. Kd3—c4 und Weiss gewinnt.	

10. Lc4 n. d5.	g4—g3.
11. Ld5 n. f7 †	Dh5 n. f7.

Wenn Sh6 n. f7 geschieht, so wird die Stellung der eben erörterten, jedoch zu Gunsten des Schwarzen, ähnlich.

12. Sg5 n. f7.	Lc8—g4.

Auch mit 12) g3 n. h2 müsste Schwarz das Spiel gewinnen.

13. Dd1—e1.	g3 n. h2.
14. Kf1—f2.	Lg7 n. d4 † und gewinnt.

Achtes Spiel.

Siehe das umstehende Diagramm.

Weiss.	Schwarz.
7. **Lc4—e2.**	g5—g4.
8. Sf3—e1.	

Wenn Weiss 8) Sf3—h2 spielt, so antwortet Schwarz f4—f3 und später Dh5 n. h4.

8.	Sg8—f6.
9. Sb1—c3.	

Weiss könnte hier auch e4—e5, jedoch ohne Vortheil spielen.

Weiss.	Schwarz.
9. e4—e5.	Sf6—e4.
10. Le2 n. g4.	Se4—g3†
11. Kf1—g1.	Dh5 n. e5.
12. Th1—h3.	h7—h5.
13. Lg4—f3.	d7—d5 und

Schwarz hat ein vorzügliches Spiel.

9.	Dh5—g6.
10. d2—d3.	Sf6—h5.
11. Sc3—d5.	Sh5—g3†
12. Kf1—g1.	Lg7—d4†
13. Kg1—h2.	Sg3 n. e2 und

gewinnt.

Neuntes Spiel.

Siehe das 1. Diagramm des ersten Spiels.

Weiss.	Schwarz.
5. **Dd1—f3.**	

Diese Art den Angriff im 5. Zuge fortzusetzen ist nicht zweckmässig, wegen des Gegenzuges 5) Sb8—c6. Bei jeder andern Vertheidigung würde Weiss allerdings ein gutes Spiel bekommen.

5.	Sb8—c6. Am besten.

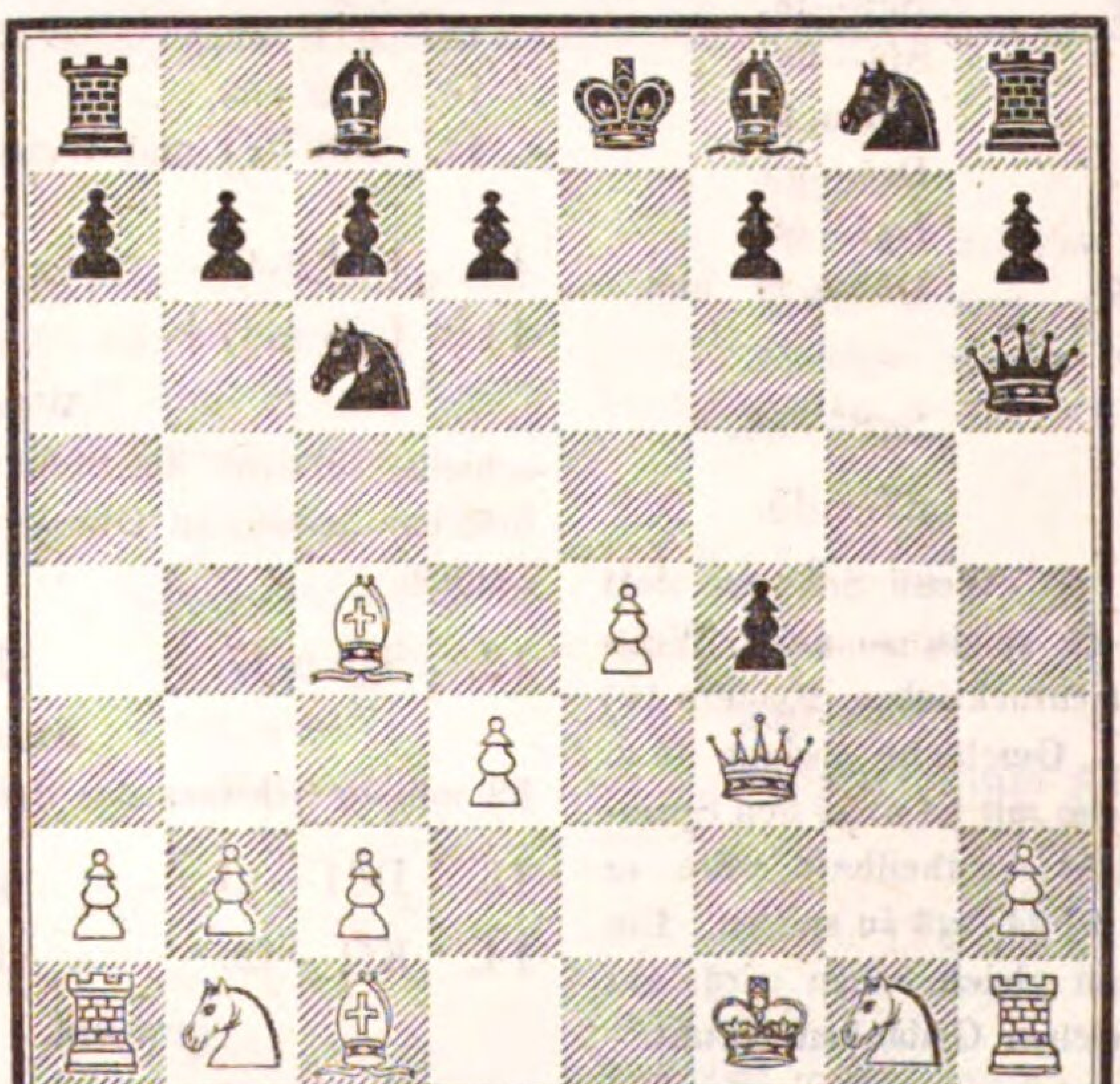
Schwarz könnte auch 5) d7—d6 oder 5) Sg8—h6 spielen, wie dies in dem folgenden Spiel geschieht. Zu einem gleichen Spiel führt 5) Sg8—f6 oder 5) Lf8—c5, wie aus nachstehenden Zügen hervorgeht:

Weiss.	Schwarz.
5.	Sg8—f6.
6. g2—g3.	Dh4—h5.
7. g3 n. f4.	Dh5 n. f3.
8. Sg1 n. f3.	Sf6 n. e4.
9. f4 n. g5 und die Spiele sind gleich.	

oder:

5.	Lf8—c5.
6. g2—g3.	Dh4—h6.
7. h2—h4.	Lc5 n. g1.
8. Th1 n. g1 und die Spiele sind gleich.	

6. g2—g3.	Dh4—h6.
7. g3 n. f4.	g5 n. f4.
8. d2—d3.	



Weiss.	Schwarz.
8.	Lf8—d6. Am besten.

Wenn Schwarz statt dieses Zuges Sc6—d4 spielt, so kommt Weiss in Vortheil.

8.	Sc6—d4.
9. Df3—f2.	

[Zöge Weiss statt dessen Df3—d1, so bekommt Schwarz mit 9) d7—d5 ein sehr starkes Spiel.]

9.	Lf8—c5.
10. c2—c3.	Sd4—b3.
11. d3—d4.	Lc5 n. d4 od. a.
12. c3 n. d4.	Sb3 n. a1.
13. Lc1 n. f4.	Dh6—c6.
14. Sb1—d2.	Sa1—c2.
15. Sg1—f3.	d7—d6.
16. Sf3—g5 und Weiss hat das bessere Spiel.	

a.

Weiss.	Schwarz.
11.	Sb3 n. a1.
12. d4 n. c5.	d7—d6.
13. Lc1 n. f4.	Dh6—g6.
14. c5 n. d6.	c7 n. d6.
15. Sb1—d2.	Lc8—e6.
14. Sg1—f3 und Weiss hat das bessere Spiel.	

9. Sb1—c3.	Sg8—e7.
10. Sc3—d5.	f7—f5.

Dieser Zug würde auch geschehen sein, wenn Weiss 10) Sc3—e2 gespielt hätte.

11. Sg1—e2.	Th8—f8.
12. Lc1 n. f4.	Ld6 n. f4.
13. Se2 n. f4.	Sc6—e5 und hat das bessere Spiel.

Zehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4†
4. Ke1—f1.	g7—g5.
5. Dd1—f3.	**d7—d6.**

Spielt Schwarz 5) Sg8—h6, so folgt:

5.	Sg8—h6.
6. g2—g3.	f4 n. g3.
7. h2 n. g3.	Dh4—g4.
8. Lc4 n. f7†	Ke8—e7.
9. Lf7—h5.	Dg4 n. f3†
10. Sg1 n. f3 und Weiss hat das bessere Spiel.	

Weiss.	Schwarz.
6. g2—g3.	

Weiss könnte hier auch mit Vortheil Df3—b3 spielen.

6.	Dh4—g4.
7. d2—d4.	Dg4 n. f3†
8. Sg1 n. f3.	Lf8—h6.

Auf 8) g5—g4 antwortet Weiss 9) Sf3—g5 und auf f4 n. g3 folgt 9) Sf3 n. g5.

9. g3 n. f4.	g5 n. f4.
10. Sb1—c3.	Lc8—h3†
11. Kf1—f2.	Sg8—e7.
12. Sc3—e2 und gewinnt auf die Dauer mit gutem Spiel den Bauer zurück.	

Eilftes Spiel.

Siehe das 1. Diagramm des ersten Spiels.

Weiss.	Schwarz.
5. **g2—g3.**	

Ein zu frühzeitiger Angriff, den Schwarz genügend zurückzuschlagen vermag.

5.	f4 n. g3.
6. Dd1—f3.	g3—g2†. Am besten, weil sonst mit h2 n. g3 der Thurm frei wird.
7. Kf1 n. g2.	Sg8—h6.
8. d2—d4.	Sb8—c6.
9. c2—c3.	Lf8—e7 und Schwarz erhält seinen Bauer bei gutem Spiel.

Zwölftes Spiel.

In den vorangegangenen Spielen wurde nach den Zügen e2—e4, e7—e5, f2—f4, e5 n. f4, Lf1—c4, Dd8—h4†, Ke1—f1 das Spiel mit g7—g5 zur Deckung des Gambit-Bauers fortgesetzt. In diesem und in den folgenden Spielen wird von dieser Vertheidigung kein Gebrauch gemacht, und zwar, wie sich herausstellt, zum Nachtheil des schwarzen Spiels.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1.	**Lf8—c5.**

Dieser Zug giebt dem Weissen Gelegenheit ein Centrum zu bilden, kann daher nicht empfohlen werden.

	Weiss.	Schwarz.
5.	d2—d4.	Lc5—b6.
6.	Sg1—f3.	Dh4—e7.

Auf Dh4—g4 folgt Lc4 n. f7† und auf Dh4—h6, g2—g3 mit Vortheil.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Lc1 n. f4.	De7 n. e4.

Dieser Zug ist fehlerhaft, wie man gleich sehen wird. Besser ist d7—d6. Weiss hat jedoch immer durch den Besitz des Centrums das freiere und bessere Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Lc4 n. f7†	Ke8—f8.
9.	Lf4—g3.	Sg8—h6.
10.	Sb1—c3.	De4—e7.
11.	Lf7—b3.	c7—c6.
12.	Dd1—d2.	d7—d5.

13. Ta1—e1 und Weiss hat das bessere Spiel.

Dreizehntes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1.	**Sg8—f6.**
5.	Sg1—f3.	Dh4—h5.

Wenn Schwarz 5) Dh4—g4 spielt, so nimmt Weiss 6) Lc4 n. f7†, und wenn 5) Dh4—h6, so spielt Weiss 6) Sf3—e5.

6. h2—h4.

Weiss könnte auch 6) e4—e5 vortheilhaft spielen:

6.	e4—e5.	Sf6—e4.
7.	d2—d4. Am besten.	Se4—g3†
8.	Kf1—g1.	Sg3 n. h1.

9. Lc1 n. f4. Weiss hat zwar die Qualität verloren, jedoch wiegt die vortreffliche Entwickelung seines Spiels diesen Nachtheil bei weitem auf.

	Weiss.	Schwarz.
6.		g7—g5.

Wenn Schwarz 6) Sf6 n. e4 spielt, so antwortet Weiss 7) Dd1—e2 mit Vortheil.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Sb1—c3.	h7—h6.
8.	e4—e5.	Sf6—g8.

Geht dieser Springer nach g4, so bekommt Weiss mit 9) Kf1—g1 ein gutes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
9.	Lc4—e2.	g5—g4.
10.	Sf3—h2.	Dh5 n. e5.

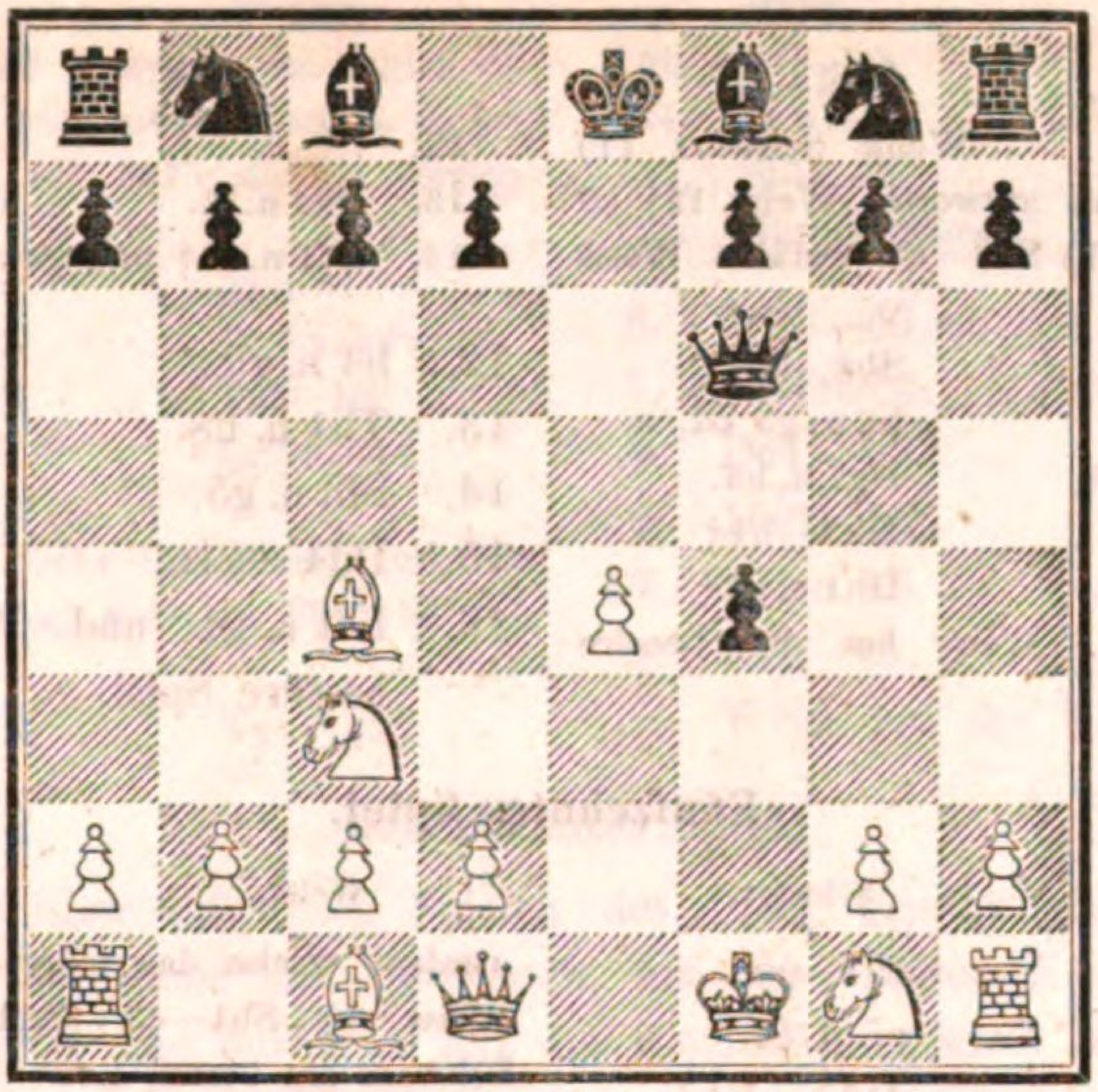
11. d2—d4 und Weiss hat das bessere Spiel.

Vierzehntes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1.	**Dh4—f6.**

Mit diesem Zuge beabsichtigt Schwarz dem Bauer f4 nachträglich mit g7—g5 eine Deckung zu verschaffen, ohne die Dame in eine gedrückte Lage zu bringen. Dieser Plan ist jedoch nicht durchführbar, wie man bald sehen wird.

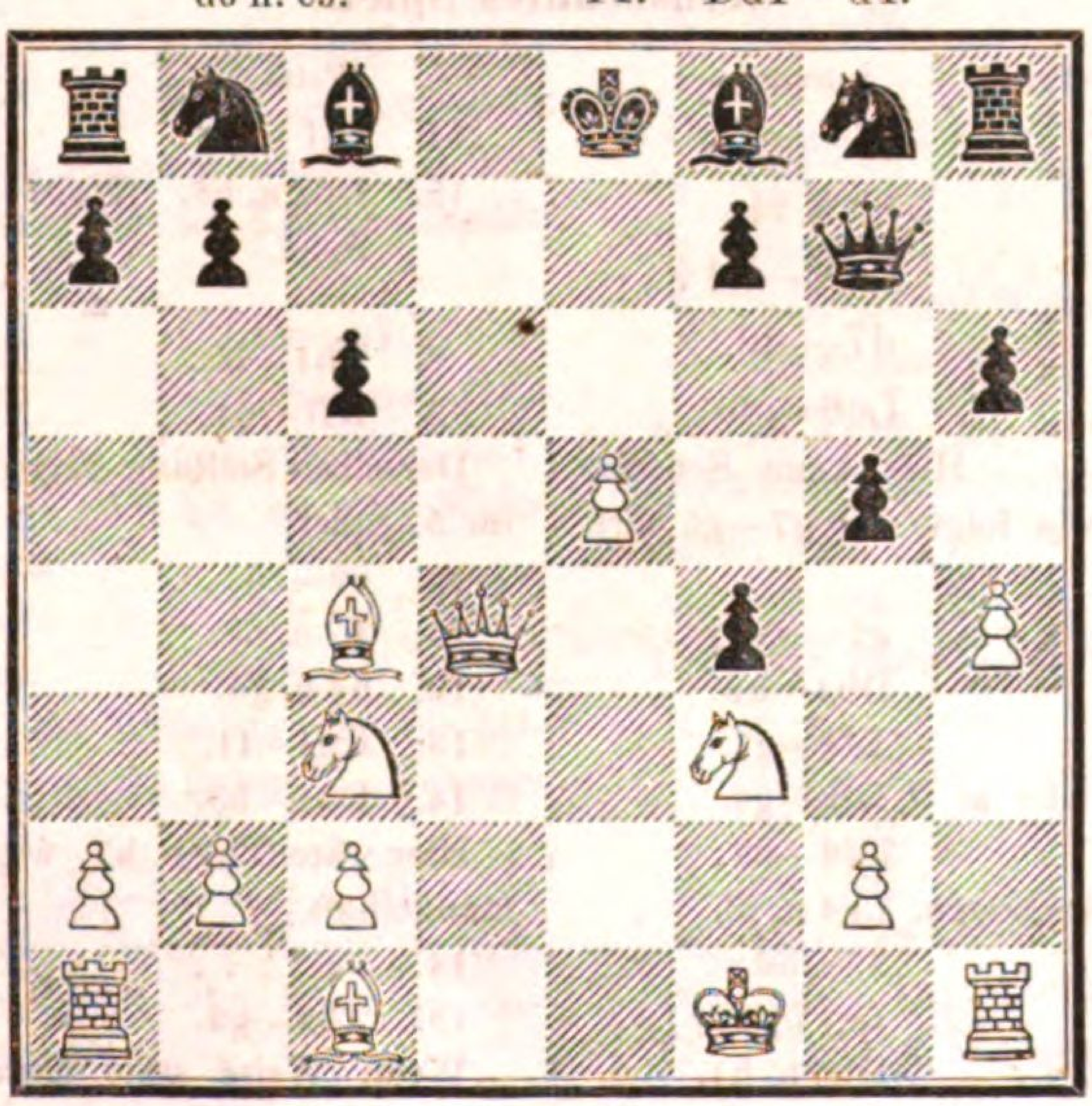
5. Sb1—c3.



5. c7—c6.
Schwarz kann hier auch mit Sg8—e7 die Vertheidigung fortsetzen.

5.		Sg8—e7.
6.	d2—d4.	d7—d6.
7.	Sg1—f3.	g7—g5.
8.	h2—h4.	h7—h6.
9.	e4—e5.	Df6—g7.
10.	h4 n. g5.	h6 n. g5.
11.	Th1 n. h8.	Dg7 n. h8.
12.	Sc3—e4.	d6 n. e5.
13.	d4 n. e5.	Dh8—h1†
14.	Sf3—g1.	Sb8—d7.
15.	Se4 n. g5.	Sd7 n. e5.
16.	Dd1—e2 u. Weiss hat das bessere Spiel.	

6.	d2—d4.	d7—d6.
7.	Sg1—f3.	g7—g5.
8.	h2—h4.	h7—h6.
9.	e4—e5.	d6 n. e5.
10.	d4 n. e5.	Df6—g7.
11.	Dd1—d4.	



Weiss.	Schwarz.
11.	Lc8—f5.

Wenn Schwarz 11) Lf8—e7 spielt, so antwortet Weiss 12) e5—e6 und auf 11) Sb8—d7 verfährt Weiss wie folgt:

11.		Sb8—d7.
12.	h4 n. g5.	h6 n. g5 od. a.
13.	Th1 n. h8.	Dg7 n. h8.
14.	e5—e6.	Dh8—h1†
15.	Dd4—g1.	Dh1 n. g1†
16.	Kf1 n. g1. Weiss hat das bessere Spiel.	

a.

12.		Lf8—c5.
13.	Dd4 n. f4.	h6 n. g5.
14.	Df4 n. f7† und gewinnt.	

12.	h4 n. g5.	h6 n. g5.
13.	Th1 n. h8.	Dg7 n. h8.
14.	Sf3 n. g5.	Dh8—h1†
15.	Dd4—g1.	Dh1 n. g1†
16.	Kf1 n. g1 und Weiss hat das bessere Spiel.	

Fünfzehntes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1.	**d7—d6.**

Diese Vertheidigung ist sehr schwach, und Weiss wird bei derselben den Gambitbauer mit einer guten Stellung zurückgewinnen.

5. Dd1—f3.

Am besten. Es kann jedoch auch mit d2—d4 das Spiel vortheilhaft fortgesetzt werden. Siehe das folgende Spiel. Wenn Weiss 5) Sb1—c3 spielt, so antwortet Schwarz am besten Lc8—e6.

	Weiss.	Schwarz.
5.		g7—g5.
6.	g2—g3.	Dh4—g4.
7.	d2—d3.	Lf8—h6.
8.	Df3 n. g4.	Lc8 n. g4.
9.	h2—h4.	g5 n. h4.
10.	Th1 n. h4 und Weiss hat das bessere Spiel.	

Sechszehntes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1.	d7—d6.
5.	**d2—d4.**	Lc8—e6.

Hier kann Schwarz auch das Spiel, wie folgt, mit g7—g5 fortsetzen:

5.		g7—g5.
6.	Sg1—f3.	Dh4—h5.
7.	h2—h4.	Lf8—g7.
8.	Sb1—c3 oder a.	Lc8—g4.
9.	Sc3—d5.	Ke8—d8.
10.	Kf1—f2 am besten.	Lg4 n. f3.
11.	g2 n. f3.	h7—h6.
12.	h4 n. g5.	Lg7 n. d4†
13.	Dd1 n. d4.	Dh5 n. h1.
14.	Lc1 n. f4.	Dh1 n. a1.
15.	Dd4 n. h8. Weiss hat das bessere Spiel.	

a.

8.	Th1—h2.	Lc8—g4.
9.	Kf1—g1.	Sg8—e7.

Derselben Stellung begegneten wir bereits im 5. Spiel.

10.	c2—c3.	Lg4 n. f3.
11.	g2 n. f3.	Th8—g8.
12.	h4 n. g5.	Dh5 n. g5†
13.	Kg1—f1.	Sb8—d7.
14.	Dd1—b3.	

Hier wäre Th2 n. h7, wegen Sd7—f6—h5 mangelhaft.

14.		d6—d5.
15.	Th2—g2.	

Wenn Weiss statt dessen 15) e4 n. d5

Weiss.	Schwarz.

spielt, so gewinnt Schwarz mit Lg7 n. d4 und wenn Weiss 15) Lc4 n. d5 spielt, so bekommt Schwarz mit Se7 n. d5 ein vorzügliches Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
15.		d5 n. c4.
16.	Db3 n. b7.	Dg5 n. g2†
17.	Kg1 n. g2.	Ta8—b8.
18.	Db7—a6.	Lg7 n. d4†
19.	Kg2—f1.	

Am besten. Geht der König auf die Thurmlinie, so spielt Schwarz Tb8—b6 und gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
19.		Tg8—g1†
20.	Kf1—e2.	Tg1 n. c1.
21.	c3 n. d4.	Tb8 n. b2†
22.	Sb1—d2.	Tc1 n. a1 und

muss gewinnen.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Dd1—d3.	Le6 n. c4.
7.	Dd3 n. c4.	c7—c6.
8.	Dc4—b3.	b7—b6.
9.	Db3—h3.	Dh4 n. h3.
10.	Sg1 n. h3.	Sg8—f6.
11.	Sb1—c3.	Sb8—e7.

Weiss hat das bessere Spiel.

Siebenzehntes Spiel.

In den bisher erörterten Spielen des Läufer-Gambit gab Schwarz im 4. Zuge mit der Dame auf h4 Schach, um den weissen König von seinem Platze zu treiben, und auf diese Art die Rochade unmöglich zu machen. Der Vortheil, der aus diesem Umstande dem schwarzen Spiel erwächst, wird beinahe wieder aufgewogen durch die beengte Lage, in welche die Dame geräth, nachdem Schwarz demnächst den zur Deckung des Gambit-Bauers keinen Aufschub duldenden Zug g7—g5 gemacht hat. Dennoch giebt es für Schwarz keinen stärkeren Zug, als Dd8—h4†, wie aus den folgenden Spielen, in denen er durch andere Züge ersetzt wird, hervorgeht.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	**g7—g5.**

Dieser Vertheidigungszug, der sich im Springer-Gambit so vortheilhaft bewährt, ist im Läufer-Gambit nichts weniger als gut.

	Weiss.	Schwarz.
4.	h2—h4.	Lf8—g7.

Wenn Schwarz f7—f6 spielt, so gewinnt Weiss mit Dd1—h5†. Spielt Schwarz 4) g5 n. h4, so setzt Weiss das Spiel fort mit:

	Weiss.	Schwarz.
4.		g5 n. h4.
5.	Dd1—h5.	Dd8—e7.
6.	d2—d3 und Weiss gewinnt die beiden vorgerückten Bauern des Schwarzen zurück.	

Ebenso auf 4) Lf8—h6 folgt 5) Dd1—h5 und gewinnt den Gambit-Bauer zurück. Wenn Schwarz 4) h7—h5 spielt, so verfährt Weiss, wie folgt:

	Weiss.	Schwarz.
4.		h7—h5.
5.	h4 n. g5.	Dd8 n. g5.
6.	Sg1—f3.	Dg5—g3†

[Noch schlechter wäre 6) Dg5 n. g2 wegen Th1—g1.]

	Weiss.	Schwarz.
7.	Ke1—f1.	d7—d6.
8.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
9.	Sc3—e2 und Weiss gewinnt den Gambauer zurück.	

Endlich 4) g5—g4 führt auch zu keinem für Schwarz vortheilhaften Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
4.		g5—g4.
5.	d2—d4.	

(Schlecht wäre hier Dd1 n. g4 siehe a.)

	Weiss.	Schwarz.
5.		Lf8—e7.
6.	Lc1 n. f4.	Le7 n. h4†
7.	g2—g3.	Lh4—e7.
8.	c2—c3.	h7—h5.
9.	Dd1—b3.	Th8—h7.
10.	Th1 n. h5.	Th7—g7.
11.	Th5—h8 und gewinnt.	

Weiss.	Schwarz.
a.	
5. Dd1 n. g4.	d7—d5.
6. Dg4 n. f4.	d5 n. c4.
7. Df4—e5†	Dd8—e7.
8. De5 n. h8.	Sg8—f6.
9. Sg1—f3.	Lc8—g4.
10. e4—e5.	Sb8—d7.
11. 0—0.	De7—c5†
12. Kg1—h1.	Sf6—h5 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.
5. d2—d4.	h7—h6.
6. h4 n. g5.	h6 n. g5.
7. Th1 n. h8.	Lg7 n. h8.
8. Dd1—h5.	Dd8—f6.
9. e4—e5.	Df6—g7.
10. Sg1—h3 und Weiss hat das bessere Spiel.	

Achtzehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Lf1—c4.	**f7—f5.**

Dieser Zug ist nicht so stark, wie Dd8—h4†, er kann jedoch ohne erheblichen Nachtheil gemacht werden.

4. Dd1—e2.

Am besten. Auf 4) Lc4 n. g8 oder 4) e4 n. f5, antwortet Schwarz ebenfalls Dd8—h4†. Weiss kann jedoch auch 4) Sb1—c3 ziehen, ein Zug, der im nächsten Spiel erörtert werden wird.

Weiss.	Schwarz.
4.	Dd8—h4†
5. Ke1—d1.	f5 n. e4.
6. De2 n. e4†	Lf8—e7.
7. d2—d4.	Sg8—f6.
8. De4 n. f4.	Dh4 n. f4.
9. Lc1 n. f4.	d7—d5.
10. Lc4—d3.	Lc8—g4†
11. Sg1—e2.	Sb8—c6.
12. c2—c3.	0—0—0.

Die Spiele stehen gleich.

Neunzehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Lf1—c4.	f7—f5.
4. **Sb1—c3.**	Dd8—h4†
5. Ke1—f1.	f5 n. e4.

Am besten, oder A.

Weiss.	Schwarz.
6. Sc3 n. e4.	c7—c6 am besten.
7. Dd1—e2.	

Hier kann auch 7) Sg1—f3 mit Vortheil geschehen.

Weiss.	Schwarz.
7.	Ke8—d8.
8. Lc4 n. g8.	Th8 n. g8.
9. Sg1—f3.	Dh4—e7.
10. d2—d4.	d7—d5.
11. Se4—g5.	h7—h6.
12. De2 n. e7†	Lf8 n. e7.
13. Sg5—f7†	Kd8—e8.
14. Sf7—e5.	g7—g5.

Schwarz hat das bessere Spiel.

A.

Weiss.	Schwarz.
5.	Sg8—f6.
6. Sg1—f3.	Dh4—h5.
7. e4—e5.	Sf6—e4.

Wenn Sf6—g4 geschieht, so wird, wie folgt, gespielt:

Weiss.	Schwarz.
7.	Sf6—g4.
8. d2—d4.	Sg4—e3†
9. Lc1 n. e3.	f4 n. e3.
10. Sc3—d5.	Ke8—d8.
11. Sd5 n. e3 und Weiss hat ein gutes Spiel.	

Weiss.	Schwarz.
8. Sc3—d5.	Se4—g3†

Würde Schwarz 8) Ke8—d8 spielen, so antwortet Weiss 9) Sd5 n. f4.

Weiss.	Schwarz.
9. Kf1—g1.	Sg3 n. h1.
10. Sd5 n. c7 †	Ke8—d8.
11. Sc7 n. a8.	Sh1—g3.
12. h2 n. g3.	f4 n. g3.
13. d2—d4.	Lf8—e7.
14. Lc1—f4.	Dh5—g4.
15. Sf3—g5.	Dg4 n. f4.
16. Sg5—f7 †	Kd8—e8.
17. Dd1—d3.	Le7—d8.
18. Sf7—d6 †	Ke8—f8.
19. Ta1—f1 und gewinnt.	

Zwanzigstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Lf1—c4.	**d7—d5.**

Durch dieses Opfer des Damenbauern bekommt Schwarz ein freies Spiel, giebt jedoch ein Uebergewicht, das er bereits hatte, ohne Widerstand auf.

4. Lc4 n. d5.

Weniger zu empfehlen ist e4 n. d5, worauf Schwarz mit Lf8—d6 ein gutes Spiel bekäme.

4. Sg8—f6.

5. Dd1—e2.

Am besten. Weiss kann jedoch auch Sb1—c3 ziehen. Siehe das nächste Spiel.

5. Sf6 n. d5.

Schwarz kann hier auch, jedoch nicht sehr vortheilhaft, c7—c6 spielen.

6. e4 n. d5 † Lf8—e7.

7. De2—f3.

Wenn hier Weiss 7) d2—d3 spielt, so rochirt Schwarz mit Vortheil.

7. Le7—h4 †

8. g2—g3. f4 n. g3 oder A.

9. h2 n. g3. Lh4—g5.

10. Sb1—c3. Die Spiele stehen gleich.

A.

8. 0—0.

9. g3 n. h4 oder B. Dd8 n. h4 †

10. Df3—f2.

Wenn Weiss 10) Ke1—f1 spielt, so antwortet Schwarz Tf8—e8 und gewinnt.

10. Ke1—f1. Tf8—e8.

11. Df3—f2.

(Auf Sg1—e2 gewinnt Lc8—g4.)

11. Lc8—h3 †

12. Sg1 n. h3. Dh4 n. h3 †

13. Kf1—g1. f4—f3 und gewinnt.

10. Tf8—e8 †

11. Sg1—e2. Dh4—h5.

12. Sb1—c3. f4—f3 und gewinnt.

B.

9. Df3 n. f4. Dd8 n. d5.

10. Sg1—f3. Lh4—g5.

11. Sb1—c3. Dd5—c6 und gewinnt.

Einundzwanzigstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Lf1—c4.	d7—d5.
4. Lc4 n. d5.	Sg8—f6.
5. **Sb1—c3.**	

Auch dieser Zug ist eine gute Fortsetzung des Angriffs.

5. Lf8—b4.

Weiss.	Schwarz.
6. Sg1—e2.	

Auf 6) Sg1—f3 spielt Schwarz Lb4 n. c3, und es kommt zu gleichen Spielen.

6.	Lb4 n. c3.

Einen sehr starken Angriff kann Schwarz bekommen mit 6) Sf6 n. d5 und später Dd8—h4†. Weniger vortheilhaft ist 6) c7—c6.

6.	c7—c6.
7. Ld5—c4.	Lc8—g4.
8. 0—0 und hat ein gutes Spiel.	
7. d2 n. c3.	

Wenn Weiss 7) Se2 n. c3 spielt, so antwortet Schwarz 7) Lc8—g4 mit Vortheil, wie folgt:

Weiss.	Schwarz.
7. Se2 n. c3.	Lc8—g4.
8. Sc3—e2.	Sf6 n. d5.
9. e4 n. d5.	Dd8—h4† und gewinnt.

7.	c7—c6.
8. Ld5—c4.	Dd8 n. d1†
9. Ke1 n. d1.	Sf6 n. e4.
10. Kd1—e1 und die Spiele sind ungefähr gleich, da Schwarz schliesslich den Gambitbauer nicht halten können wird.	

Zweiundzwanzigstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Lf1—c4.	**c7—c6.**

Diese Vertheidigung ist zwar ohne Gefahr für den Nachziehenden, jedoch auch ohne Vortheil für sein Spiel.

Weiss.	Schwarz.
4. d2—d4.	d7—d5.
5. e4 n. d5.	c6 n. d5.
6. Lc4—b5†	Sb8—c6.
7. Lc1 n. f4.	Dd8—b6.
8. Dd1—e2†	Lc8—e6.
9. c2—c3.	0—0—0.
10. Sg1—f3.	

Die Spiele stehen gleich.

Dreiundzwanzigstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Lf1—c4.	**b7—b5.**

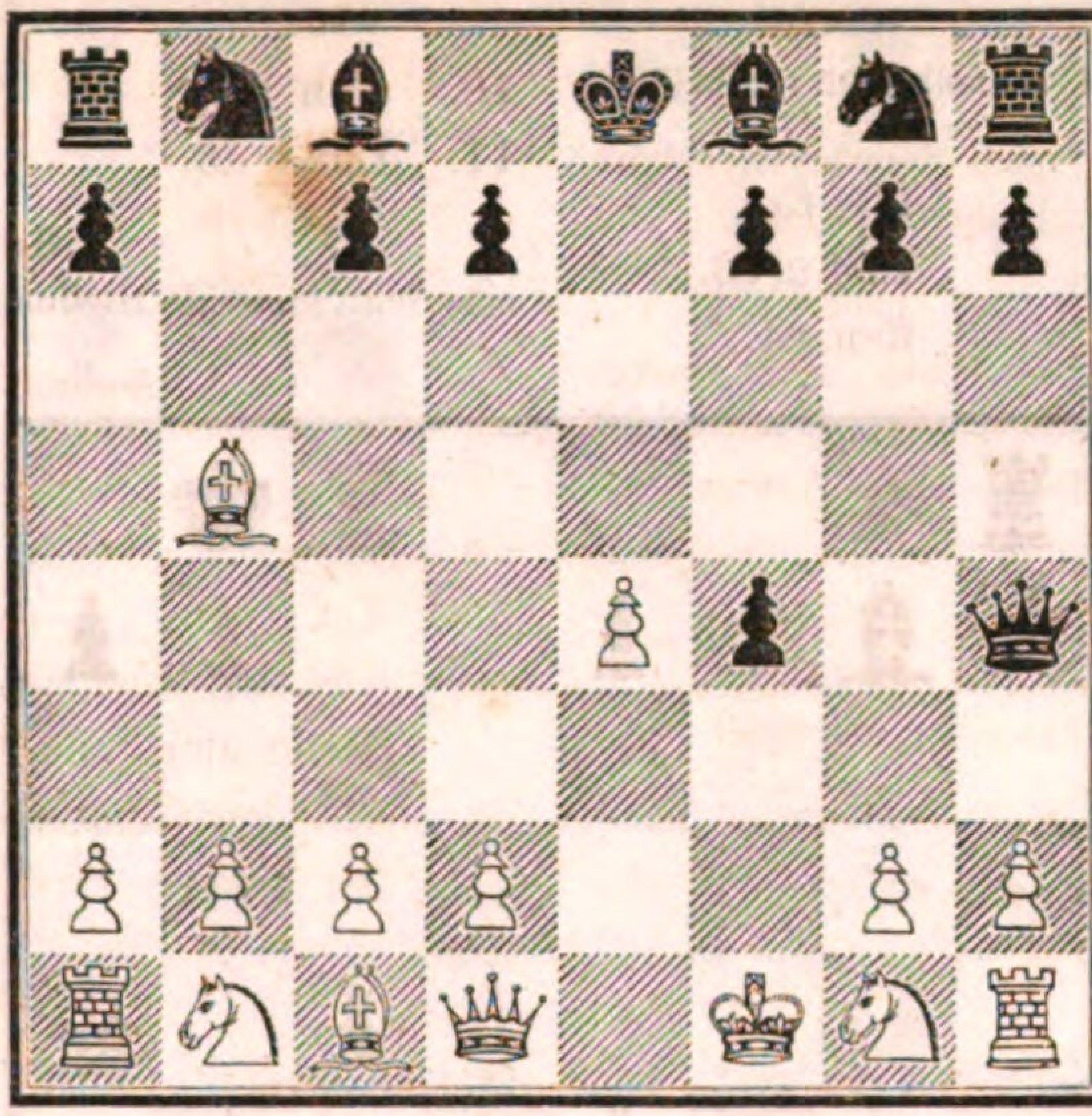
Schwarz giebt diesen Bauer preis, um den feindlichen Läufer von der Angriffslinie abzulenken, und um den Figuren seines Damenflügels Gelegenheit zur Entwickelung zu geben.

4. Lc4 n. b5.	

Am besten. Spielt Weiss Lc4 n. f7†, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

Weiss.	Schwarz.
4. Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7.
5. Dd1—h5†	g7—g6.
6. Dh5—d5†	Kf7—g7.
7. Dd5 n. a8.	Sb8—c6.
8. Sb1—c3.	Dd8—h4†
9. Ke1—d1.	Lc8—a6.
10. a2—a4.	b5—b4.
11. Sc3—d5.	Lf8—d6.
12. d2—d4.	Sg8—e7 und Schwarz gewinnt.

4.	Dd8—h4†
5. Ke1—f1.	



	Weiss.	Schwarz.
5.		Lc8—b7.

Schwarz kann auch 5) Sg8—f6, wie folgt, spielen:

5.		Sg8—f6.
6.	Sg1—f3.	Dh4—h6.
7.	d2—d4.	Sf6—h5.
8.	Sf3—h4.	g7—g6.

(Ueber Dh6—g5 siehe die Partie zwischen Anderssen und Kieseritzki.)

9.	g2—g4.	Lf8—e7 am besten.
10.	g4 n. h5.	Le7 n. h4.
11.	Dd1—g4.	Dh6—g5.
12.	Dg4 n. g5.	Lh4 n. g5.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Sb1—c3 und Weiss hat das bessere Spiel.	
6.	Sb1—c3.	Sb8—c6.
7.	d2—d4.	Sg8—f6.
8.	d4—d5.	Sc6—e5.
9.	Sg1—f3.	Se5 n. f3.
10.	Dd1 n. f3.	Sf6—h5.
11.	g2—g4.	f4 n. g3.
12.	Kf1—g2.	Lf8—d6.
13.	e4—e5.	Ld6 n. e5.
14.	Lb5 n. d7 †	Ke8 n. d7.
15.	Df3—f5 †	Kd7—d6.
16.	Sc3—e4 † und gewinnt.	

Gespielte Partien.

Erste Partie.

	Devinck. Weiss.	Kieseritzki. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	b7—b5.
4.	Lc4 n. b5.	Dd8—h4 †
5.	Ke1—f1.	Lc8—b7.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Sb1—c3.	

Hier wäre wohl d2—d3 der bessere Zug gewesen.

6.		Lf8—b4.
7.	Dd1—f3.	

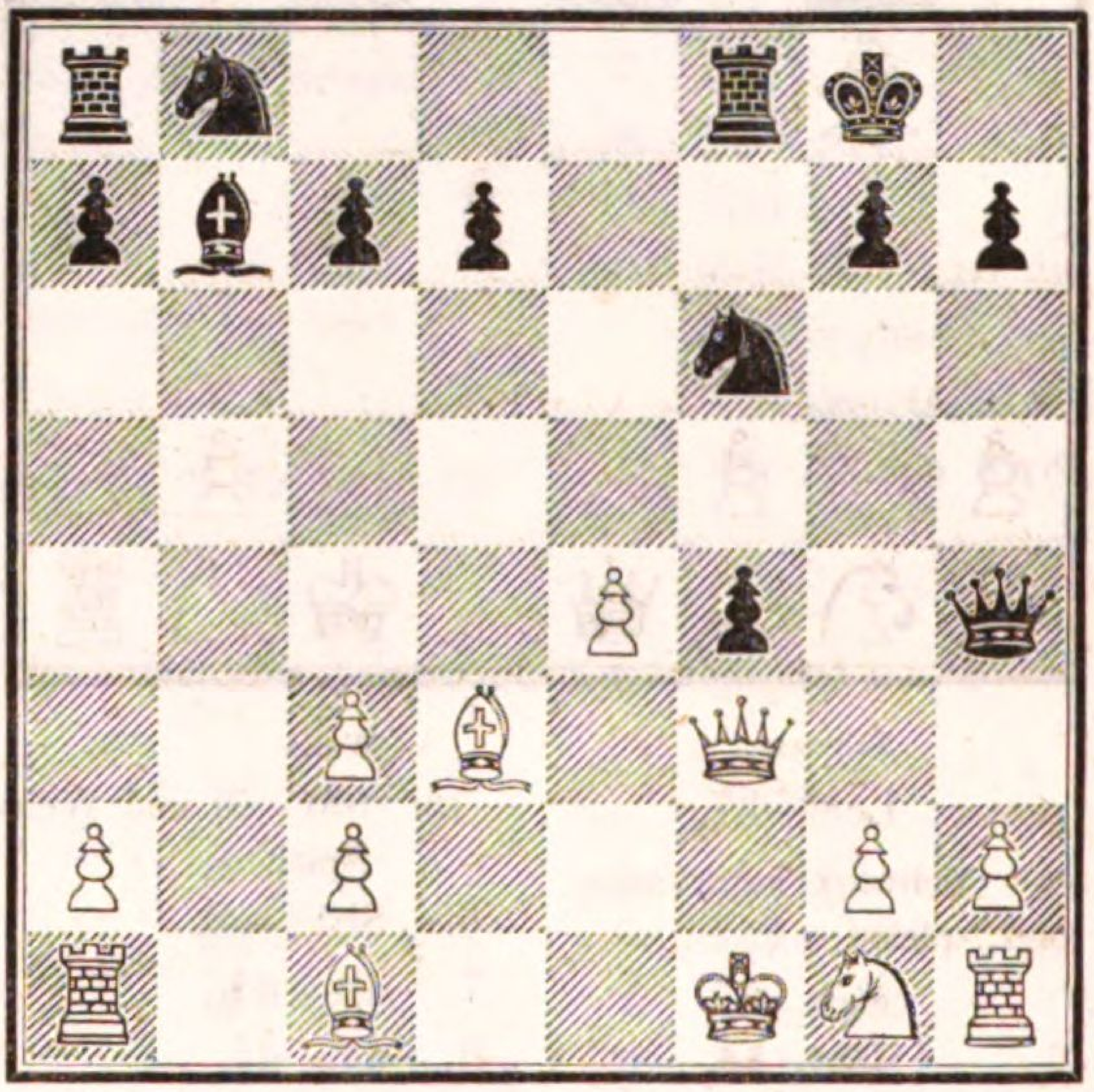
Dieser Zug giebt dem Schwarzen Gele-

Weiss.		Schwarz.

genheit, sein Spiel schnell und vortheilhaft zu entwickeln.

	Weiss.	Schwarz.
7.		f7—f5.
8.	d2—d3.	Lb4 n. c3.
9.	b2 n. c3.	f5 n. e4.
10.	d3 n. e4.	Sg8—f6.
11.	Lb5—d3.	0—0.

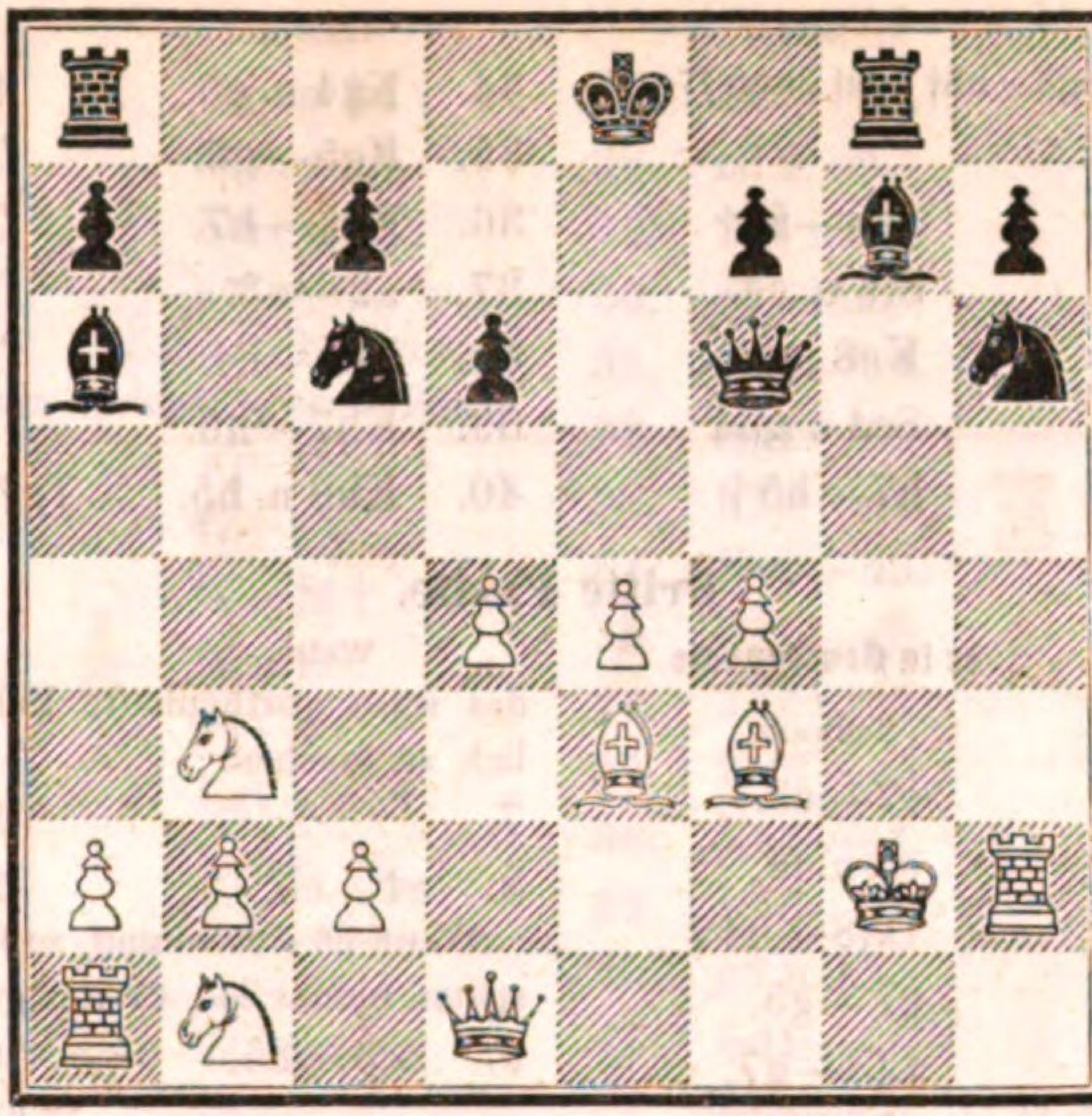
Schwarz hat jetzt eine sehr günstige Stellung.



12.	Lc1—a3.	d7—d6.
13.	Ld3—c4 †	Kg8—h8.
14.	Lc4—d5.	Sf6 n. d5.
15.	e4 n. d5.	Sb8—d7.
16.	c3—c4.	Sd7—e5.
17.	Df3—c3.	f4—f3.
18.	g2—g3.	Dh4 n. c4 †
19.	Dc3 n. c4.	Se5 n. c4.
20.	La3—b4.	f3—f2.
21.	Sg1—h3.	Lb7 n. d5 und gewinnt.

Zweite Partie.

	Desloges. Weiss.	Kieseritzki. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	b7—b5.
4.	Lc4 n. b5.	Dd8—h4 †
5.	Ke1—f1.	g7—g5.
6.	Sg1—f3.	Dh4—h5.
7.	Lb5—e2.	g5—g4.
8.	Sf3—d4.	d7—d6.
9.	h2—h3.	Lf8—g7.
10.	Sd4—b3.	f4—f3.
11.	g2 n. f3.	g4 n. h3.
12.	f3—f4.	Dh5—h4.
13.	d2—d3.	h3—h2.
14.	Le2—f3.	Sb8—c6.
15.	d3—d4.	Lc8—a6 †
16.	Kf1—g2.	Sg8—h6.
17.	Th1 n. h2.	Dh4—f6.
18.	Lc1—e3.	Th8—g8.



19. De1—h1.

Dieser Zug giebt Schwarz Gelegenheit durch die folgenden Züge seinem Spiel eine sehr vortheilhafte Wendung zu geben. Weiss hätte wohl besser gethan c2—c3 zu ziehen.

19. Sc6 n. d4.
20. Sb3 n. d4. Df6 n. d4.

Schwarz spielt von hier ab das Spiel meisterhaft zu Ende.

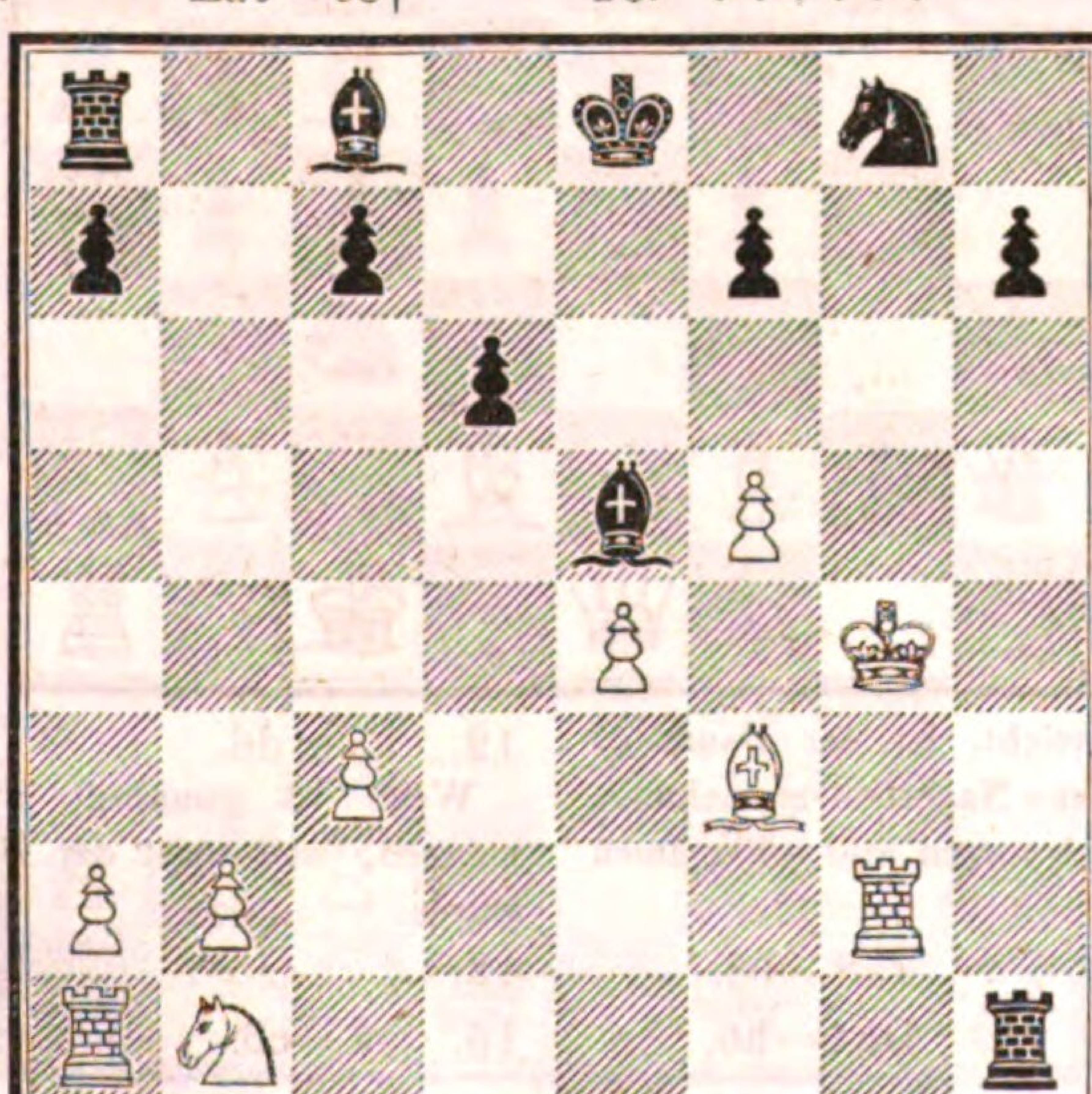
21. Le3 n. d4. Lg7 n. d4†
22. Kg2—h3. La6—c8†
23. Kh3—h4. Ld4—f6†
24. Kh4—h5. Tg8—g6.
25. Th2—g2. Sh6—g8.
26. f4—f5.

Weiss hat keinen anderen Zug um das Matt auf h6 zu decken.

26. Tg6—h6†
27. Kh5—g4. Th6 n. h1.
28. c2—c3.

Nothwendig, um Lf6 n. b2 zu verhindern.

28. Lf6—e5.



	Weiss.	Schwarz.

Schwarz droht Sg8—h6† und dann f7—f6 Schachmatt.

	Weiss.	Schwarz.
29.	Lf3—e2.	Sg8—f6†
30.	Kg4—f3.	Sf6 n. e4.
31.	Tg2—g8†	Ke8—e7.
32.	Tg8 n. c8.	Se4—g5†
33.	Kf3—g4.	h7—h5†
34.	Kg4 n. g5.	f7—f6†
35.	Kg5—g6.	Th1—g1†
36.	Kg6—h7.	Ta8 n. c8.
37.	a2—a3.	Tc8—g8.
38.	Le2—c4.	Tg8—g7†
39.	Kh7—h6.	Le5—f4†
40.	Kh6 n. h5.	Tg7—h7† u. Matt.

Dritte Partie.

	Mac Donnell.	de la Bourdonnais.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
6.	d2—d4.	d7—d6.
7.	Lc4—e2.	

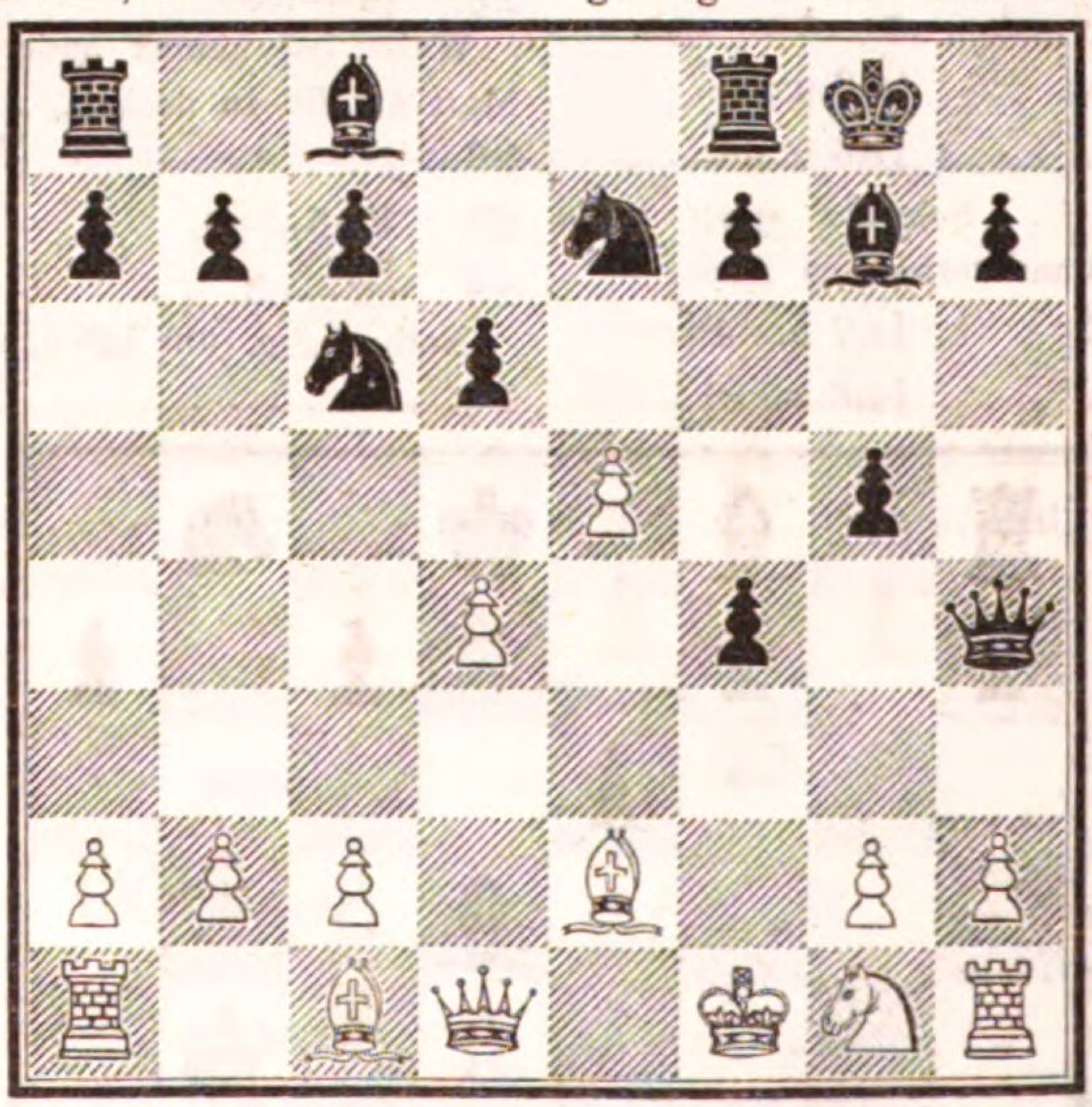
Ein Lieblingszug Mac Donnells, um später, wenn Sg1—f3 geschieht, der schwarzen Dame das sonst vortheilhafte Feld h5 unzugänglich zu machen.

	Weiss.	Schwarz.
7.		Sb8—c6.
8.	e4—e5.	Sg8—e7.

Wenn d6—e5 nimmt, so folgt Sc3—d5 und später nimmt d4—e5 mit günstiger Stellung.

9.	Sc3—b5.	0—0.

Schwarz giebt den Bauer c7, der nur durch den König bei unvortheilhafter Stellung zu decken wäre, preis, um mittelst der Rochade sein Spiel günstig zu entwickeln. Wie man aus den



nächsten Zügen ersieht, ist der Bauer c7 von Weiss nicht ohne Nachtheil zu nehmen, die Rochade des Schwarzen also vollkommen gerechtfertigt.

10.	Sb5 n. c7.	Ta8—b8.
11.	Sg1—f3.	Dh4—h6.
12.	e5 n. d6.	

Weiss ist genöthigt diesen Bauer zu nehmen, weil sonst der Bauer e5 verloren würde.

12.		Se7—f5.
13.	c2—c3.	Sf5—g3†

	Weiss.	Schwarz.
14.	h2 n. g3.	Dh6 n. h1 †
15.	Kf1—f2.	f4 n. g3 †
16.	Kf2 n. g3.	Dh1 n. d1.
17.	Le2 n. d1.	h7—h6.

Schwarz hat jetzt die Qualität gegen einen Springer u. einen Bauer.

	Weiss.	Schwarz.
18.	b2—b3.	b7—b5.
19.	Lc1—e3.	f7—f5.
20.	d4—d5.	f5—f4 †
21.	Kg3—h2.	f4 n. e3.
22.	d5 n. c6.	g5—g4.
23.	Sf3—d4.	Lg7—e5 †
24.	Kh2—g1.	Le5 n. d6.
25.	Sc7 n. b5.	Ld6—c5.
26.	b3—b4.	

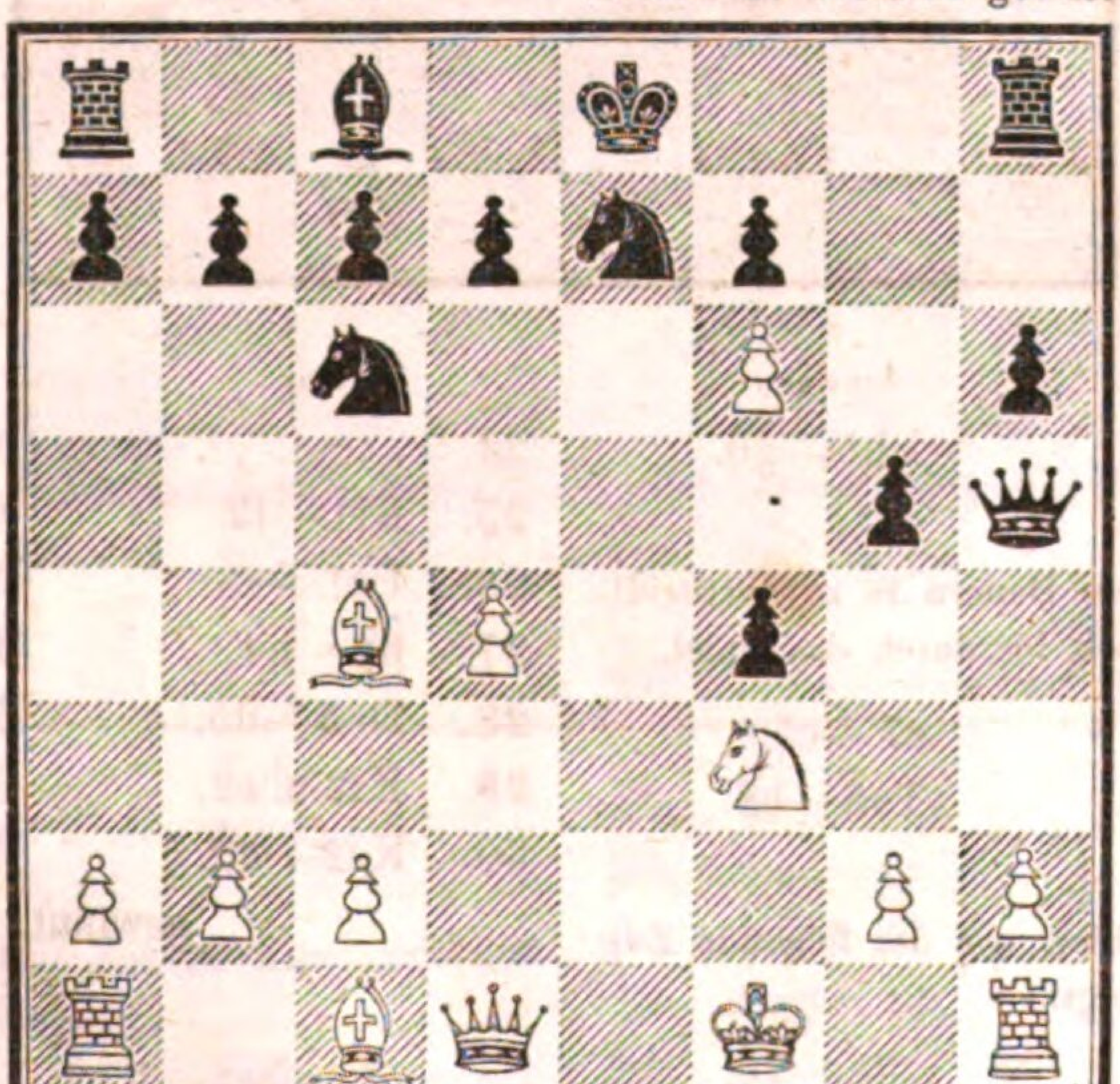
Besser wäre wohl Ld1—e2 gewesen.

	Weiss.	Schwarz.
26.		Lc5—b6.
27.	Sb5—d6.	Lb6 n. d4.
28.	c3 n. d4.	Tb8 n. b4.
29.	Sd6 n. c8.	Tf8 n. c8.
30.	d4—d5.	Kg8—f7.
31.	Ld1—b3.	Kf7—e7.
32.	Kg1—f1.	Tb4—e4.
33.	Kf1—e2.	Tc8—f8.
34.	Ke2—d3.	Te4—e5.
35.	Ta1—e1.	Ke7—d6.
36.	Te1 n. e3.	Te5 n. e3.
37.	Kd3 n. e3.	h6—h5.
38.	Ke3—e4.	h5—h4.
39.	Lb3—d1.	h4—h3.
40.	g2 n. h3.	g4 n. h3.
41.	Ld1—f3.	h3—h2.
42.	Lf3—g2.	Tf8—f1 u. gewinnt.

Vierte Partie.

	Mac Donnell. Weiss.	de la Bourdonnais. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
6.	d2—d4.	Sb8—c6.
7.	e4—e5.	Sg8—e7.
8.	Sg1—f3.	Dh4—h5.
9.	Sc3—e4.	h7—h6.
10.	Se4—f6 †	Lg7 n. f6.
11.	e5 n. f6.	

Weiss hat bis dahin die Partie mit vieler Umsicht gespielt und sich den Angriff geschickt zu erhalten gewusst.



Weiss.	Schwarz.
11.	d7—d5.
12. Lc4—d3.	Se7—f5.
13. Dd1—e1 †	Ke8—d8.
14. Sf3—e5.	Sf5 n. d4.

Mit Springer f5—g3† und später Sg3 n. h1 würde Schwarz die Partie verlieren, weil dann Se5 n. c6† und schliesslich De1—e7† folgen würde.

15. c2—c3.

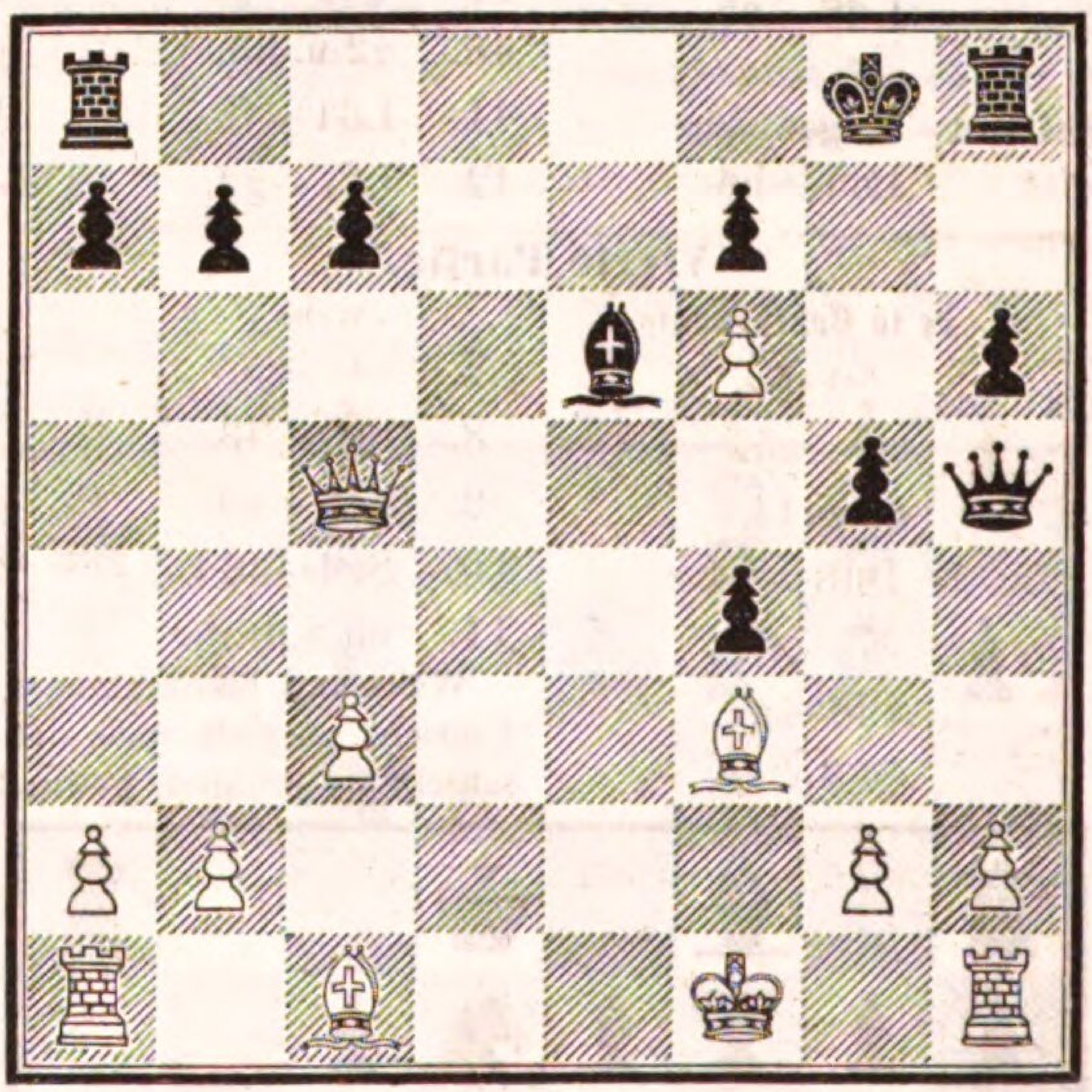
Man sieht jetzt aus welchem Grunde Weiss seinen d-Bauer preisgegeben hat.

Weiss.	Schwarz.
15.	Sc6 n. e5.
16. De1 n. e5.	Sd4—c6.

(Dh5—d1† würde Schwarz die Dame kosten.)

Weiss.	Schwarz.
17. De5 n. d5 †	Kd8—e8.
18. Ld3—b5.	Lc8—e6.
19. Lb5 n. c6 †	Ke8—f8.
20. Dd5—c5 †	Kf8—g8.
21. Lc6—f3.	

Weiss hat jetzt eine Figur erobert und muss daher wohl das Spiel gewinnen. Die Art, in der Schwarz die ihm bleibenden Chancen eines Gegenangriffes benutzt, ist sehr lehrreich.



Weiss.	Schwarz.
21.	Dh5—g6.
22. Dc5—d4.	

Weiss sucht den Bauern f6 zu vertheidigen, verliert jedoch hierdurch das Spiel.

Weiss.	Schwarz.
22.	c7—c5.
23. Dd4—e5.	Ta8—e8.
24. Lf3—e2.	

Ein grober Fehler, wie der folgende Zug des Schwarzen zeigt.

Weiss.	Schwarz.
24.	f4—f3.
25. Kf1—f2.	f3 n. e2.
26. Lc1—e3.	b7—b6.
27. h2—h4.	Le6—d7.
28. De5—d5.	Dg6 n. f6 †
29. Kf2 n. e2.	Ld7—g4 †
30. Ke2—d2.	Te8—d8 und

gewinnt.

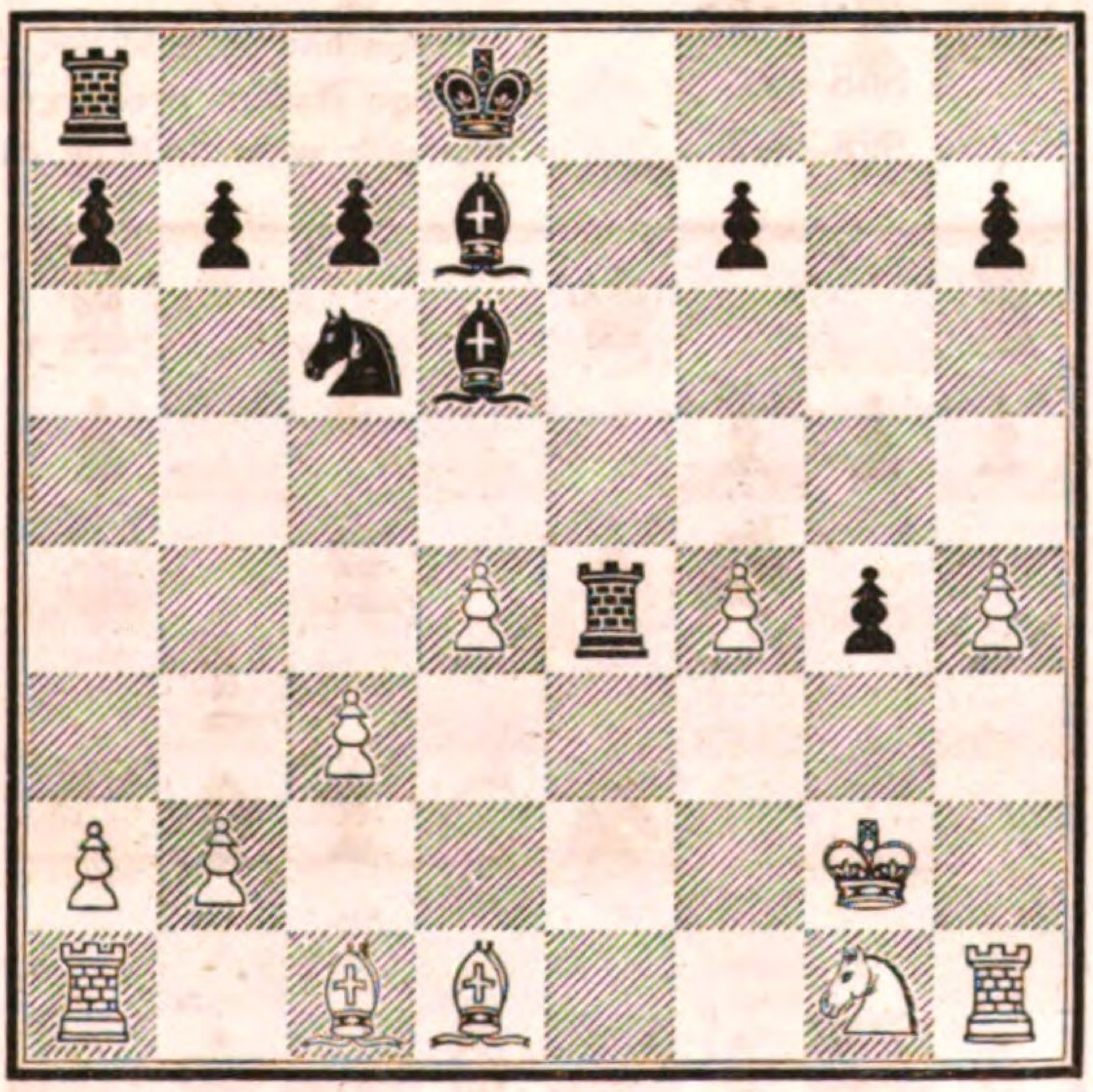
Fünfte Partie.

Mac Donnell. Weiss.	de la Bourdonnais. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4. Ke1—f1.	g7—g5.
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.
6. d2—d4.	d7—d6.
7. Sc3—e2.	Ke8—d8.
8. Lc4—e2.	Sg8—f6.
9. Sd5 n. f6.	Lg7 n. f6.
10. e4—e5.	Lf6—e7.
11. Dd1—d3.	Sb8—c6.
12. c2—c3.	Lc8—d7.
13. g2—g3.	Dh4—h6.

Wenn Schwarz f4 n. g3 spielt, so folgt Kf1 — g2 mit Vortheil.

Weiss.	Schwarz.
14. e5 n. d6.	Le7 n. d6.
15. h2—h4.	g5—g4.
16. Le2—d1.	Dh6—f6.
17. Kf1—e1.	Df6—e7 †
18. Ke1—f2.	Th8—e8.
19. g3 n. f4.	De7—e1 †
20. Kf2—g2.	De1—e4 †
21. Dd3 n. e4.	Te8 n. e4.

Es scheint, als ob Weiss durch den Abtausch der Damen einen Bauer gewinnt, wie sich jedoch bald zeigt, compromittirt das Nehmen des Bauern sein Spiel.



22. Ld1—c2.	Te4—e8.
23. Lc2 n. h7.	Ld7—e6.
24. Kg2—g3.	Le6—d5.
25. Th1—h2.	Te8—e1.
26. Sg1—e2.	Ld5—c4.
27. d4—d5.	

Es giebt keinen andern Zug, um den Springer zu retten.

27.	Sc6—e7.
28. Se2—d4.	Se7 n. d5.

Man sieht, dass dieser Bauer verloren war, nachdem Weiss 23) Lc2 n. h7 gespielt hatte.

29. h4—h5.	Te1—g1 †
30. Kg3—f2.	Tg1—f1 †
31. Kf2—g3.	Sd5 n. f4.
32. Kg3 n. g4.	Kd8—d7.
33. b2—b3.	Lc4—e6 †

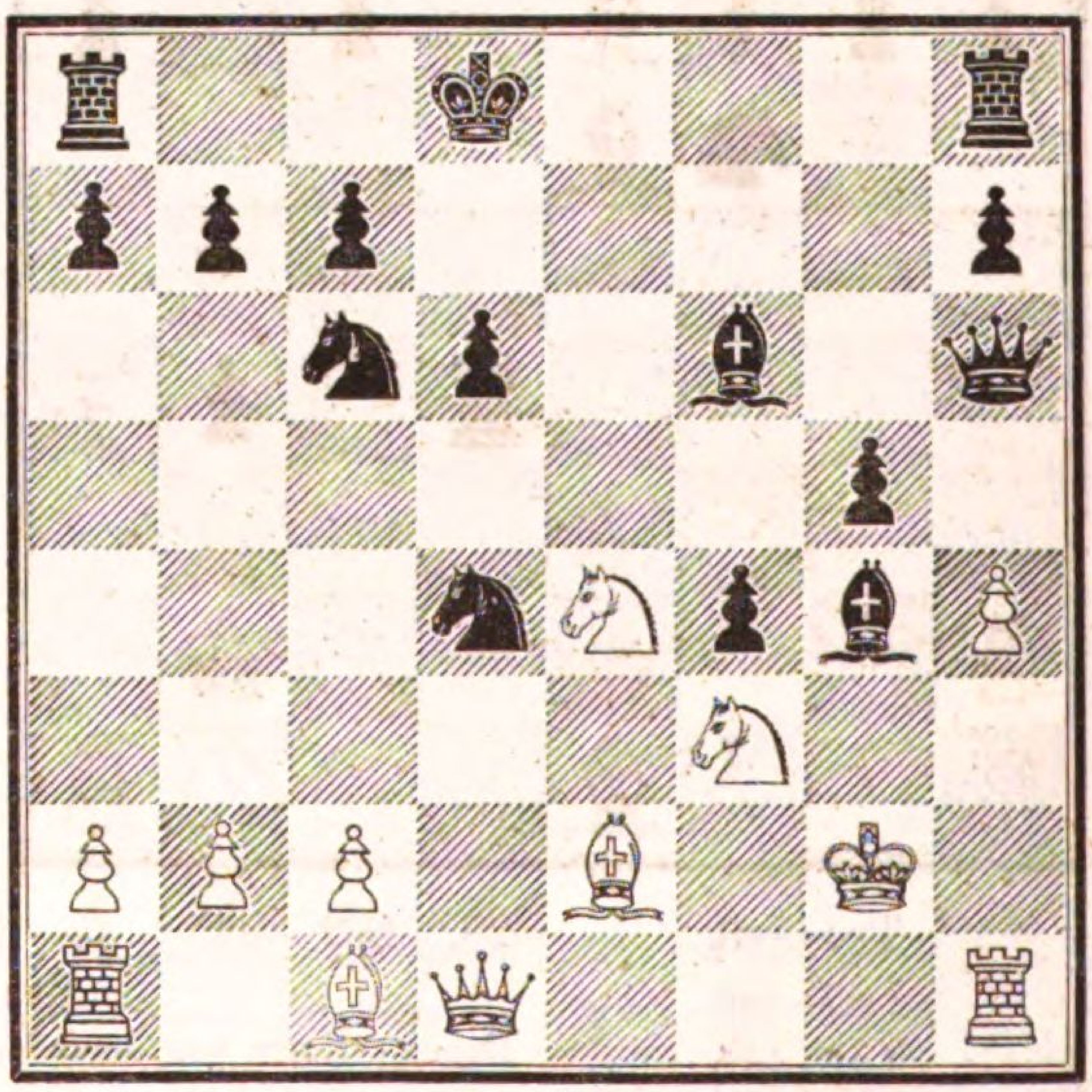
	Weiss.	Schwarz.
34.	Sd4 n. e6.	Sf4 n. e6.
35.	Th2—e2.	Ta8—h8.
36.	Lh7—e4.	Th8—g8†
37.	Kg4—h4.	Ld6—e7†
38.	Kh4—h3.	Le7—d6.
39.	h5—h6.	Tf1 n. c1. Der entscheidende Zug.
40.	h6—h7.	Tc1 n. c3†
41.	Kh3—h4.	Ld6—e7†
42.	Kh4—h5.	Tc3—h3†

und Matt.

Sechste Partie.

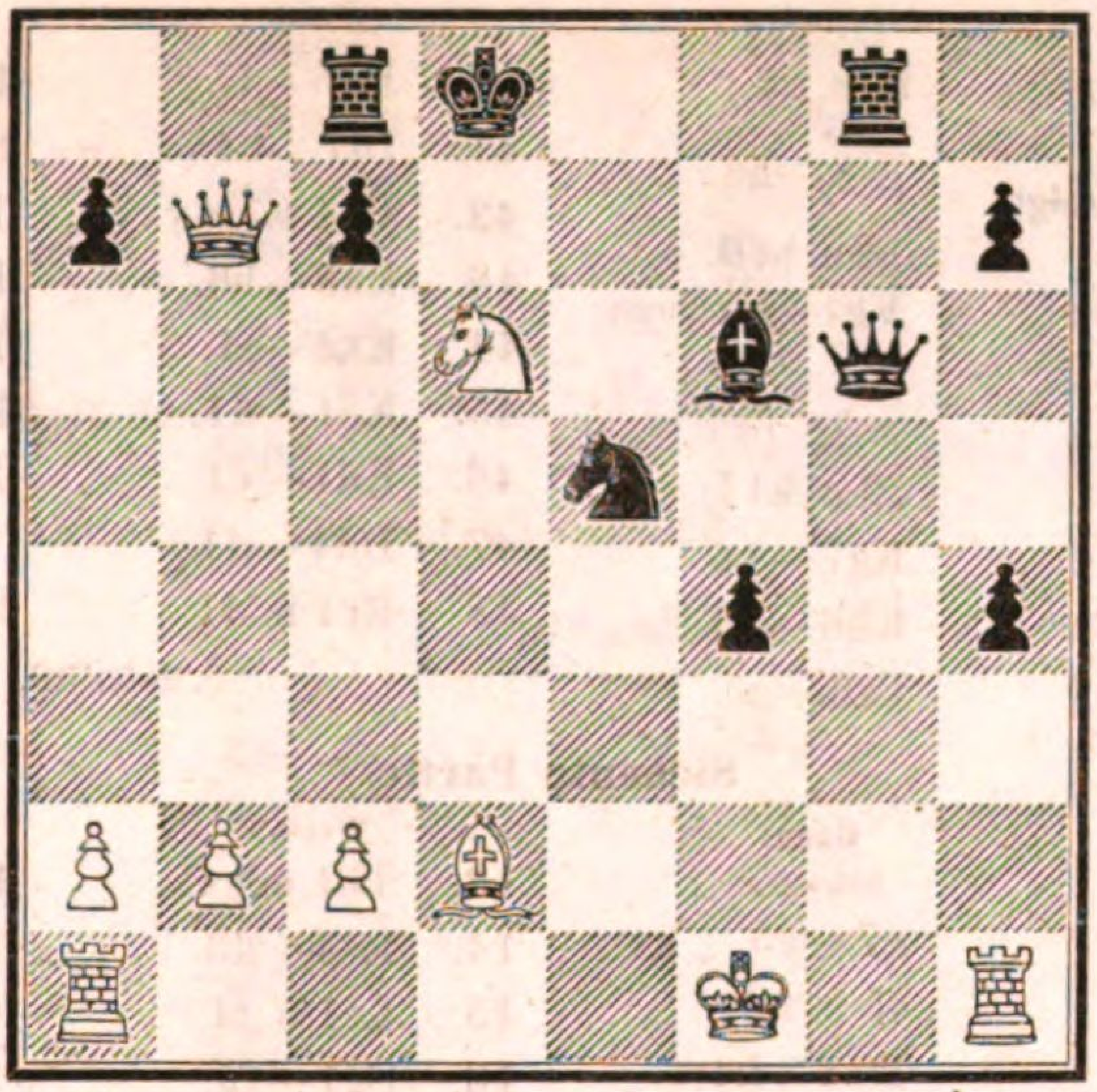
	Mac Donnell. Weiss.	de la Bourdonnais. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
6.	d2—d4.	d7—d6.
7.	Sc3—d5.	Ke8—d8.
8.	Lc4—e2.	Sb8—c6.
9.	e4—e5.	Sg8—e7.
10.	Sd5—c3.	Se7—f5.
11.	Sg1—f3.	Dh4—h6.
12.	Sc3—e4.	f7—f6.
13.	e5 n. f6.	Lg7 n. f6.
14.	g2—g4.	Sf5 n. d4.
15.	Kf1—g2.	Lc8 n. g4.
16.	h2—h4.	

Weiss hat im Interesse des Angriffs zwei wichtige Bauern preisgegeben, jedoch ohne hierdurch seine Stellung zu verbessern.



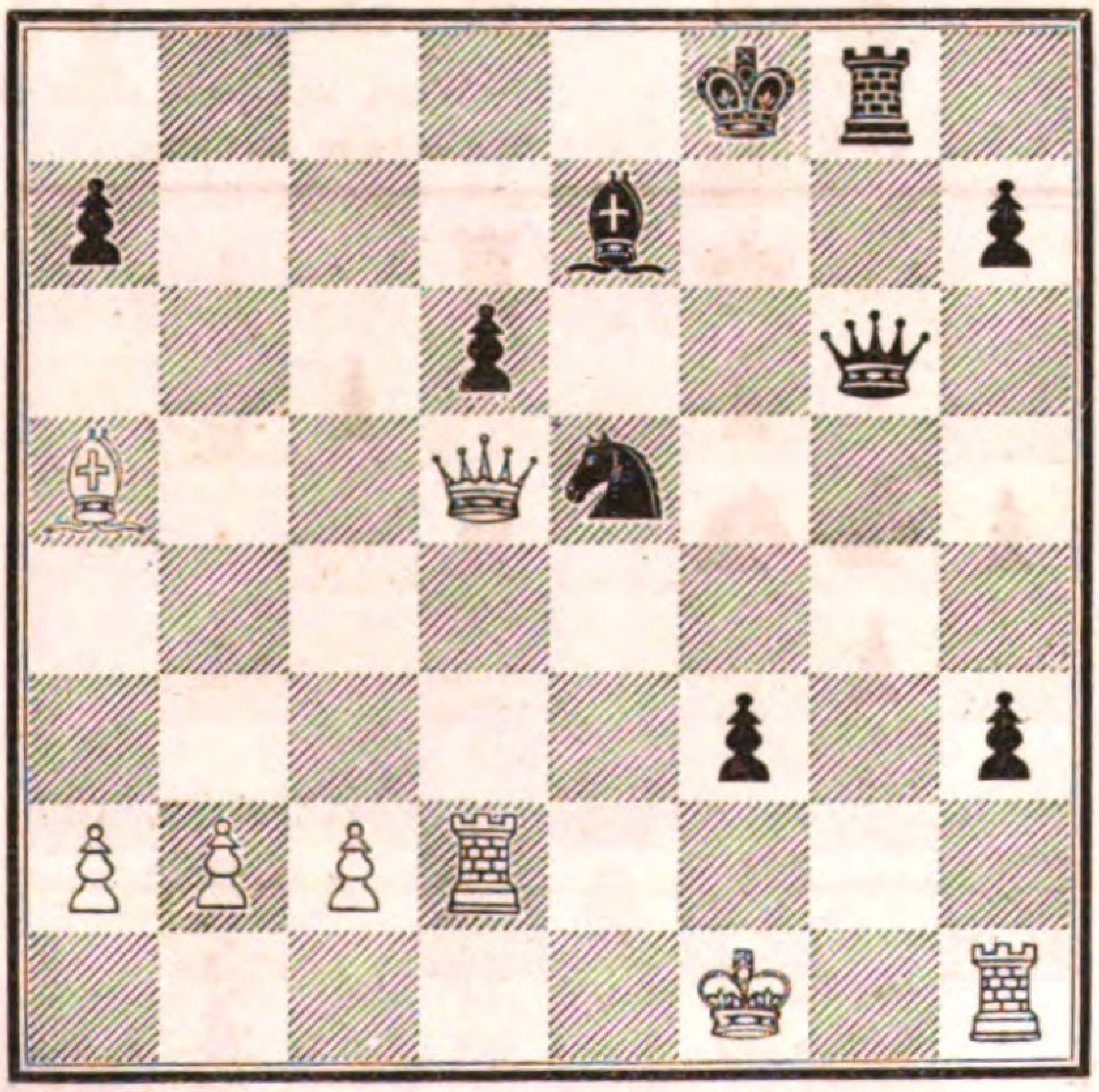
16.		Lg4 n. f3†
17.	Le2 n. f3.	Sd4 n. f3.
18.	Dd1 n. f3.	Sc6—e5.
19.	Df3—b3.	Dh6—g6.
20.	Db3 n. b7.	Ta8—c8.
21.	Lc1—d2.	g5 n. h4†
22.	Kg2—f1.	Th8—g8.
23.	Se4 n. d6.	

Hiermit gelingt es Weiss seine Stellung wieder etwas zu verbessern.



Weiss.		Schwarz.		Weiss.		Schwarz.
23.		c7 n. d6.	28.	Ta1—d1.		f4—f3.
24.	Ld2—a5 †	Kd8—e8.	29.	Td1—d2.		h4—h3.
25.	Db7 n. c8 †	Ke8—f7.				
26.	Dc8—b7 †	Lf6—e7.				
27.	Db7—d5 †	Kf7—f8.				

Schwarz hat zwar die Qualität verloren, jedoch einen unwiderstehlichen Angriff.



30.	Dd5—a8 †	Kf8—f7.	32.	Dd5—a8 †	Kf8—g7.
31.	Da8—d5 †	Kf7—f8.	33.	Da8 n. a7.	Dg6—g2 †

	Weiss.	Schwarz.
34.	Td2 n. g2.	f3 n. g2 †
35.	Kf1—g1.	

Auf Kf1—e2, folgt:

35.		g2 n. h1D.
36.	Da7 n. e7 †	Kg7—g6 und

gewinnt.

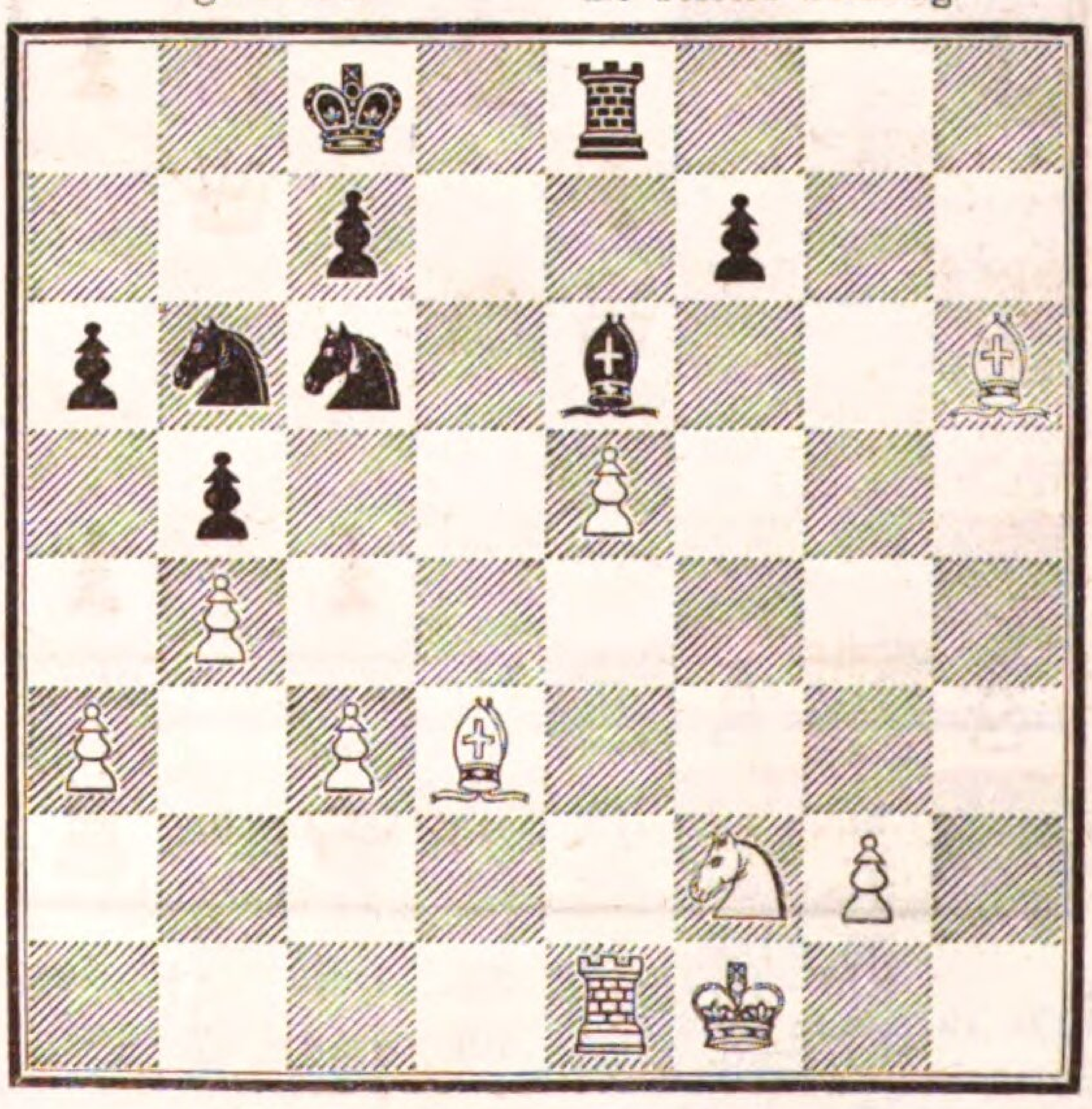
	Weiss.	Schwarz.
35.		Se5—f3 †
36.	Kg1—f2.	g2 n. h1 D.
37.	Da7 n. e7 †	Kg7—h6.
38.	De7 n. d6 †	Kh6—h5.
39.	Dd6—d5 †	Tg8—g5.
40.	Dd5—f7 †	Kh5—g4.
41.	Df7—c4 †	Sf3—d4.
42.	Dc4 n. d4 †	Kg4—h5.
43.	La5—b6.	Dh1—h2 †
44.	Kf2—e1.	Tg5—e5 †
45.	Ke1—d1.	Dh2—e2 †
46.	Kd1—c1.	De2—e1 †
47.	Dd4—d1 †	De1 n. d1 †
48.	Kc1 n. d1.	h3—h2 und

gewinnt.

Siebente Partie.

	Nymegen. Weiss.	Haag. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
6.	d2—d4.	d7—d6.
7.	Sg1—f3.	Dh4—h5.
8.	h2—h4.	h7—h6.
9.	e4—e5.	d6 n. e5.
10.	Sf3 n. e5.	Dh5 n. d1 †
11.	Sc3 n. d1.	Lg7 n. e5.
12.	d4 n. e5.	g5 n. h4.
13.	Th1 n. h4.	Lc8—e6.
14.	Lc4—d3.	Sb8—d7.
15.	Lc1 n. f4.	0—0—0.
16.	Sd1—f2.	Sg8—e7.
17.	Ta1—e1.	Se7—c6.
18.	a2—a3.	a7—a6.
19.	Th4—h5.	Td8—e8.
20.	b2—b4.	b7—b5.
21.	c2—c3.	Sd7—b6.
22.	Th5 n. h6.	Th8 n. h6.
23.	Lf4 n. h6.	

Weiss hat jetzt einen Bauer mehr, und die bessere Stellung.



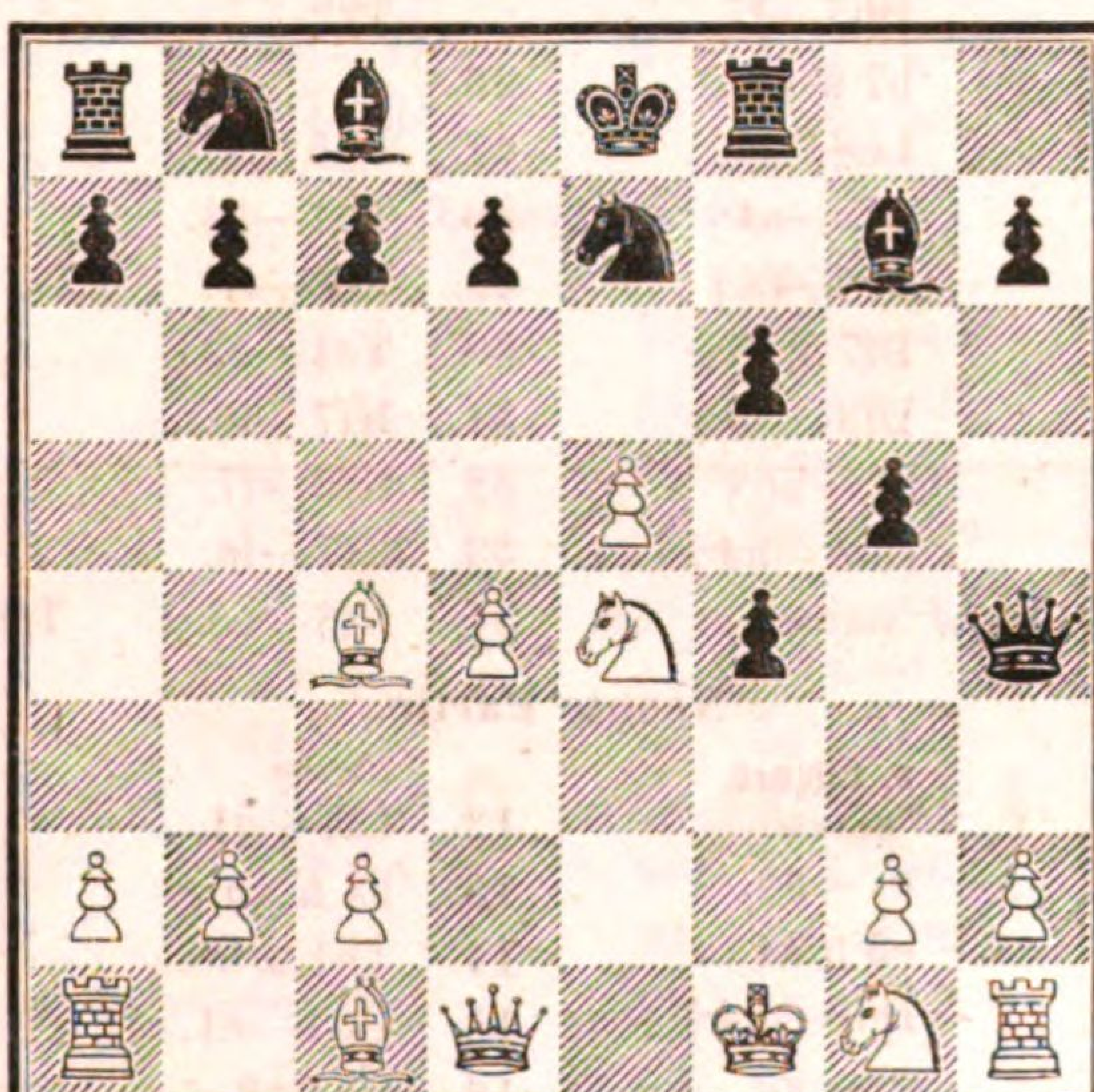
	Weiss.	Schwarz.
23.		Sb6 – a4.
24.	Lh6 – g7.	Sa4 – b2.
25.	Kf1 – g1.	Sb2 – c4.
26.	Ld3 n. c4.	Le6 n. c4.
27.	Lg7 – f6.	Sc6 – b8.
28.	g2 – g4.	Sb8 – d7.
29.	g4 – g5.	Sd7 – b6.
30.	Sf2 – e4.	Sb6 – a4.
31.	Kg1 – h2.	Kc8 – d7.
32.	Se4 – g3.	c7 – c5.
33.	Te1 – d1†	Kd7 – c7.

Schwarz gab die Partie auf.

Achte Partie.

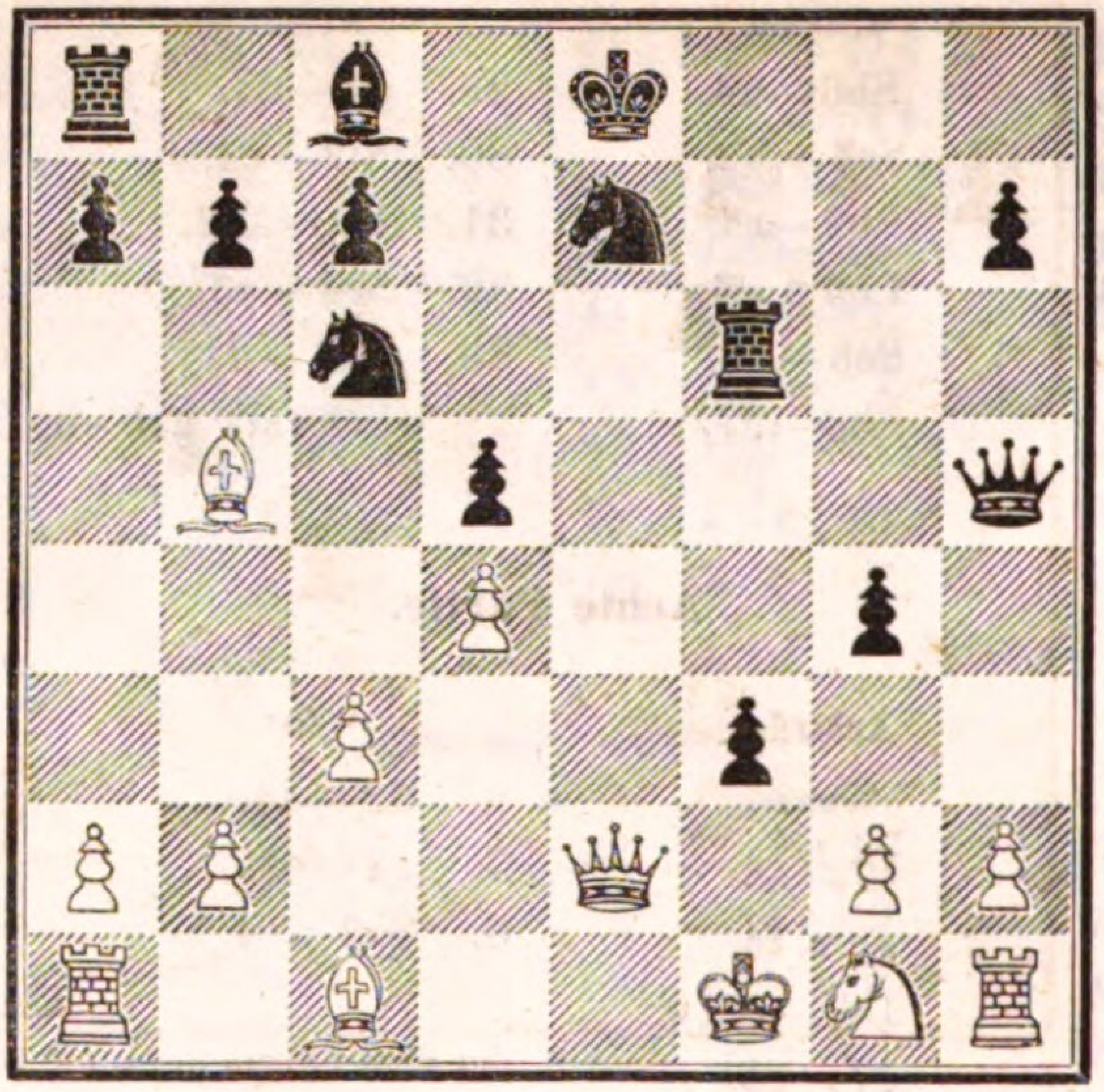
	Löwenthal. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2 – f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1 – c4.	Dd8 – h4 †
4.	Ke1 – f1.	g7 – g5.
5.	Sb1 – c3.	Lf8 – g7.
6.	d2 – d4.	Sg8 – e7.
7.	e4 – e5.	f7 – f6.
8.	Sc3 – e4.	Th8 – f8.

Ein sehr starker Zug, der dem Thurm die Linie vor dem feindlichen König öffnet.



	Weiss.	Schwarz.
9.	Dd1 – e2.	Sb8 – c6.
10.	Sg1 – f3.	Dh4 – h5.
11.	e5 n. f6.	Lg7 n. f6.
12.	c2 – c3.	g5 – g4.
13.	Sf3 – g1.	d7 – d5.
14.	Se4 n. f6 †	Tf8 n. f6.
15.	Lc4—b5.	f4—f3.

Jetzt hat Schwarz bereits eine siegreiche Stellung.



	Weiss.	Schwarz.
16.	De2—e5.	f3 n. g2 †
17.	Kf1 n. g2.	Dh5—f7.
18.	Lb5 n. c6 †	b7 n. c6.
19.	Lc1—e3.	Lc8—f5.
20.	Ta1—e1.	Lf5—e4 †
21.	Kg2—g3.	Tf6—f3 †
22.	Sg1 n. f3.	Df7 n. f3 †
23.	Kg3—h4.	Df3—h3 †
24.	Kh4—g5.	h7—h6 †
25.	Kg5—f6.	Dh3—h4 †
26.	Le3--g5.	

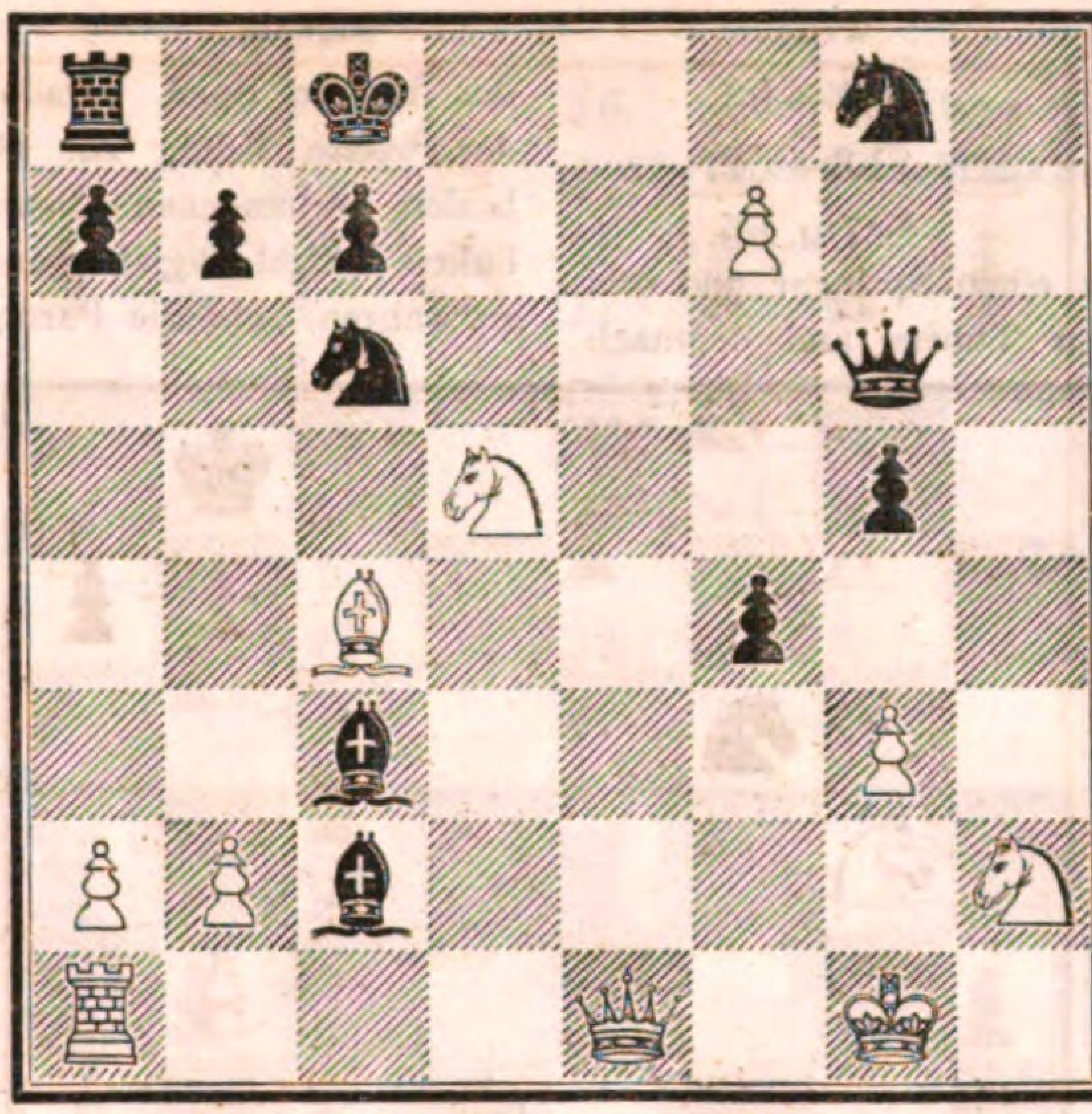
Weiss vertheidigt sich in seiner verzweifelten Lage meisterhaft.

	Weiss.	Schwarz.
26.		Dh4 n. g5 †
27.	De5 n. g5.	h6 n. g5.
28.	Th1—g1.	Ke8—d7.
29.	Kf6—f7.	Ta8—h8.
30.	Te1—e2.	Se7—f5.
31.	Kf7—f6.	Th8—g8.
32.	Kf6—f7.	Sf5—h6 †
33.	Kf7—f6.	Tg8—g6 †
34.	Kf6—e5.	Tg6—e6† u. Matt.

Neunte Partie.

	v. d. Lasa. Weiss.	v. Bilguer. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sg1—f3.	Dh4—h5.
6.	d2—d4.	h7—h6.
7.	h2—h4.	Lf8—g7.
8.	Sb1—c3.	d7—d6.
9.	e4—e5.	d6 n. e5.
10.	Sc3—d5.	Ke8—d8.
11.	d4 n. e5.	Lc8—d7.
12.	Kf1—g1.	Dh5—g6.
13.	h4 n. g5.	h6 n. g5.
14.	Th1 n. h8.	Lg7 n. h8.
15.	Dd1—e1.	Kd8—c8.
16.	g2—g3.	Sb8—c6.
17.	Lc1—d2.	Ld7—g4.
18.	Sf3—h2.	Lg4—f5.
19.	Ld2—c3.	Lf5 n. c2.
20.	e5—e6.	Lh8 n. c3.
21.	e6 n. f7.	

Um, wenn der Läufer die Dame nimmt, mit f7—f8 eine neue Dame zu machen.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
21.		Lc3 n. e1.	25.	Sg4—e3.	f4 n. e3.
22.	f7—f8 D†	Kc8—d7.	26.	Ta1 n. e1.	e3—e2†
23.	Df8 n. a8.	Dg6—e4.	27.	Kg1—g2.	Lc2—e4†
24.	Sh2—g4.	De4—d4†	28.	Kg2—h3.	Dd4—h8† u. gewinnt.

Zehnte Partie.

	Lustig. Schwarz.	Szén. Weiss.
1.	e7—e5.	e2—e4.
2.	f7—f5.	e4 n. f5.
3.	Lf8—c5.	Dd1—h5†
4.	Ke8—f8.	g2—g4.
5.	Sg8—f6.	Dh5—h4.
6.	d7—d5.	d2—d3.
7.	Sb8—c6.	Lf1—g2.
8.	Sc6—d4.	Ke1—d1.
9.	Kf8—f7.	

Hier ist e5—e4 der stärkere Zug.

9.		c2—c3.
10.	Sd4—c6.	h2—h3.

Hier hätte wohl g4—g5 einen starken Angriff gewährt.

11. Sf6—e4.

Ein feiner Angriffszug, der dem schwarzen Spiel das Uebergewicht giebt.

11.		Dh4 n. d8.

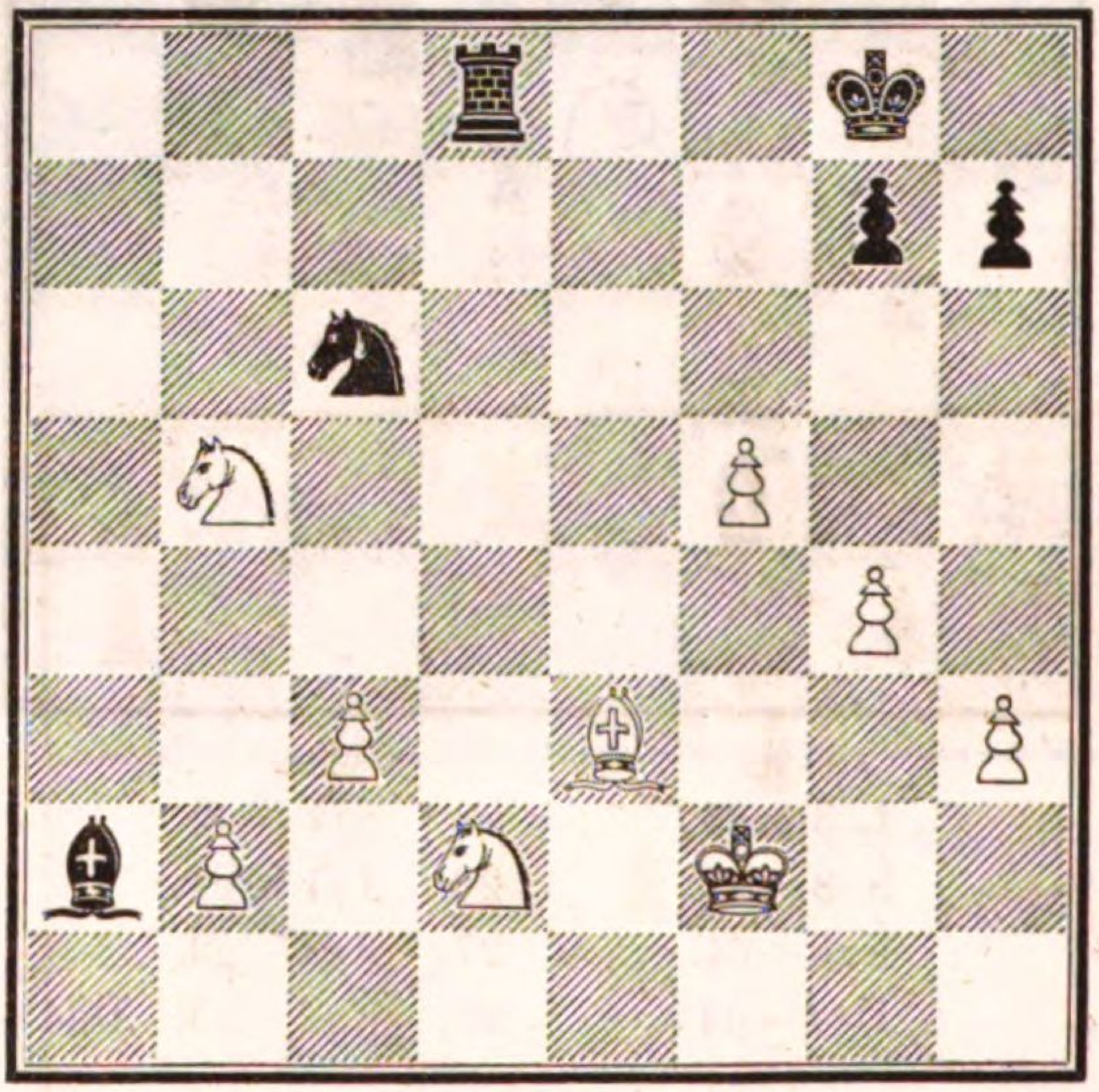
	Schwarz.	Weiss.
12.	Se4 n. f2†	Kd1—e2.
13.	Th8 n. d8.	d3—d4.
14.	Sf2 n. h1.	d4 n. c5.
15.	Sh1—g3†	Ke2—f2.
16.	Sg3—e4†	Lg2 n. e4.
17.	d5 n. e4.	Sb1—d2.
18.	b7—b6.	Sd2 n. e4.
19.	Td8—d1.	Sg1—f3.
20.	Lc8—a6.	Sf3—g5†
21.	Kf7—g8.	Sg5—e6.
22.	La6—d3.	Se4—d2.
23.	e5—e4.	Se6 n. c7.
24.	Ta8—d8.	c5 n. b6.
25.	a7 n. b6.	Sd2—b3.
26.	e4—e3†	

Ein Fehler. Besser wäre hier Td8—d7 und demnächst Ld3—c4.

26.		Lc1 n. e3.
27.	Td1 n. a1.	Sb3 n. a1.

	Schwarz.	Weiss.
28.	b6—b5.	Sa1—b3.
29.	Ld3—c4.	Sb3—d2.
30.	Lc4 n. a2.	Sc7 n. b5.

Weiss hat jetzt einen Springer und drei Bauern gegen den Thurm und demnach das bessere Spiel. Dadurch indess, dass der weisse König zur Unterstützung der beiden verbundenen Bauern sich auf den linken Flügel begiebt, anstatt den rechten zu wahren, geht die Partie verloren.



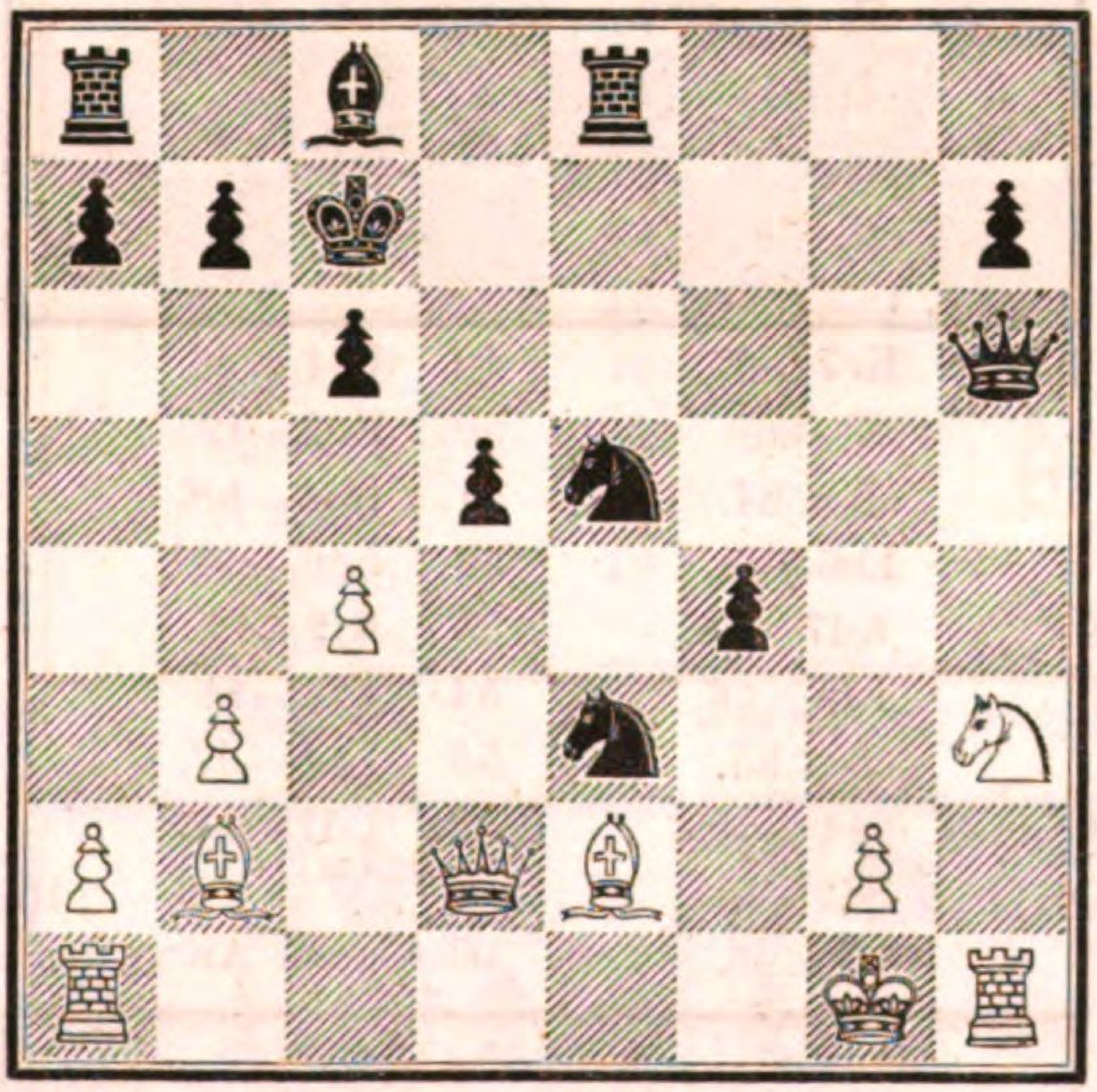
31.	Td8—b8.	c3—c4.
32.	Sc6—e5.	b2—b3.
33.	Se5—d3 †	Kf2—f3.
34.	Sd3—c1.	Le3—f4.
35.	Tb8—d8.	b3—b4.
36.	Td8—d3 †	Lf4—e3.
37.	Sc1—b3.	Kf3—e2.
38.	Sb3—c1 †	Ke2—d1.
39.	La2 n. c4.	Sb5—d6.
40.	Lc4—d5.	Kd1 n. c1.
41.	Td3 n. e3.	Kc1—c2.
42.	Te3 n. h3.	b4—b5.
43.	Th3—a3.	b5—b6.
44.	Ta3—g3.	Sd2—c4.
45.	Tg3 n. g4.	Sc4—e3.
46.	Ld5—e4 †	Kc2—b2.
47.	Tg4—f4.	Sd6 n. e4.
48.	Tf4 n. e4.	Se3—d5.
49.	Te4—e8.	Kb2—c3
50.	h7—h5.	Kc3—d4.
51.	Kg8—f7.	Kd4—c5.
52.	h5—h4.	Sd5—f4.
53.	Kf7—f6.	Sf4—h5 †
54.	Kf6—g5.	Sh5 n. g7.
55.	Te8—b8.	Sg7—e6 †
56.	Kg5 n. f5.	Se6—d4 †
57.	Kf5—g4.	Sd4—c6.
58.	Tb8 n. b6.	Kc5 n. b6.
59.	h4—h3.	Aufgegeben.

Eilfte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Suhle. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.

Weiss.	Schwarz.
6. Sc3—d5.	Ke8—d8.
7. d2—d4.	d7—d6.
8. e4—e5.	c7—c6.
9. Sd5—c3.	d6—d5.
10. Lc4—e2.	f7—f6.
11. b2—b3.	Sg8—e7.
12. Sg1—f3.	Dh4—h6.
13. e5 n. f6.	Lg7 n. f6.
14. Sf3—e5.	Lf6 n. e5.
15. d4 n. e5.	Sb8—d7.

Weiss.	Schwarz.
16. Lc1—b2. Eine indirecte Deckung. Auf Sd7 n. e5 würde Weiss Sc3 n. d5 antworten.	
16.	Se7—f5.
17. Kf1—g1.	Th8—e8.
18. Dd1—d2.	Sd7 n. e5.
19. Sc3—e4.	Kd8—c7.
20. Se4—f2.	Sf5—e3.
21. c2—c4.	g5—g4.
22. h2—h3.	g4 n. h3.
23. Sf2 n. h3.	



23. Se3 n. g2.

Dieser Springer ist nicht zu nehmen, weil Weiss, wenn er es thut, durch f4—f3† die Dame verliert.

24. Sh3—f2.	Dh6—g7.
25. Th1—h2.	Sg2—e3†.
26. Kg1—h1.	Se3—f5.
27. Th2—g2.	Sf5—g3†
28. Kh1—h2.	Dg7—h6†
29. Kh2—g1.	Dh6—g5.

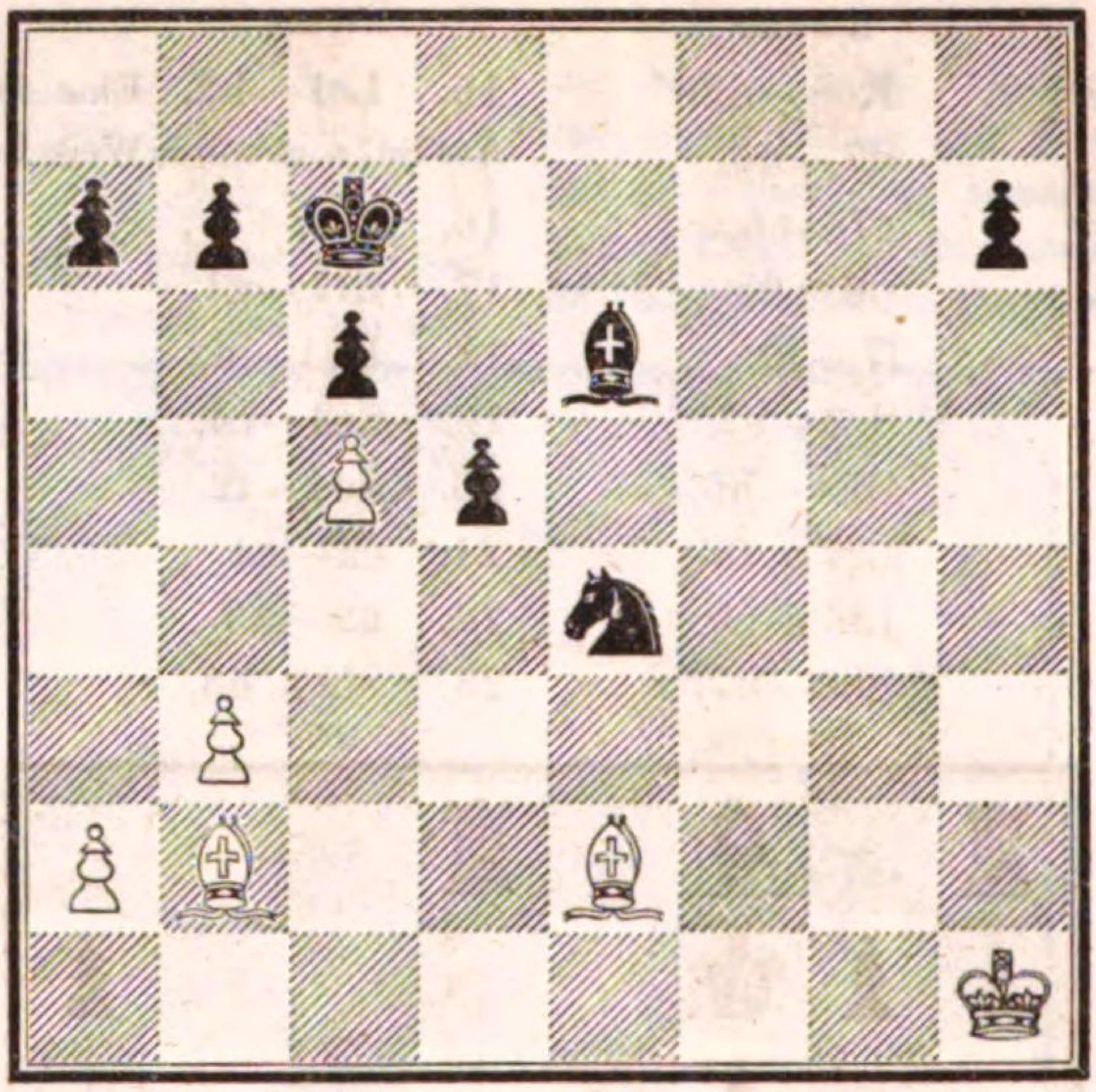
Schwarz droht mit Sg3 n. e2† und später Dg5 n. g2† und f4—f3 die Qualität zu gewinnen.

30. Sf2—h1.	Te8—g8.
31. Sh1 n. g3.	f4 n. g3.
32. Dd2 n. g5.	Tg8 n. g5.
33. Kg1—h1.	Lc8—e6.

Ein Fehler. Hier war wohl Se5—g6 der für Schwarz entscheidende Zug.

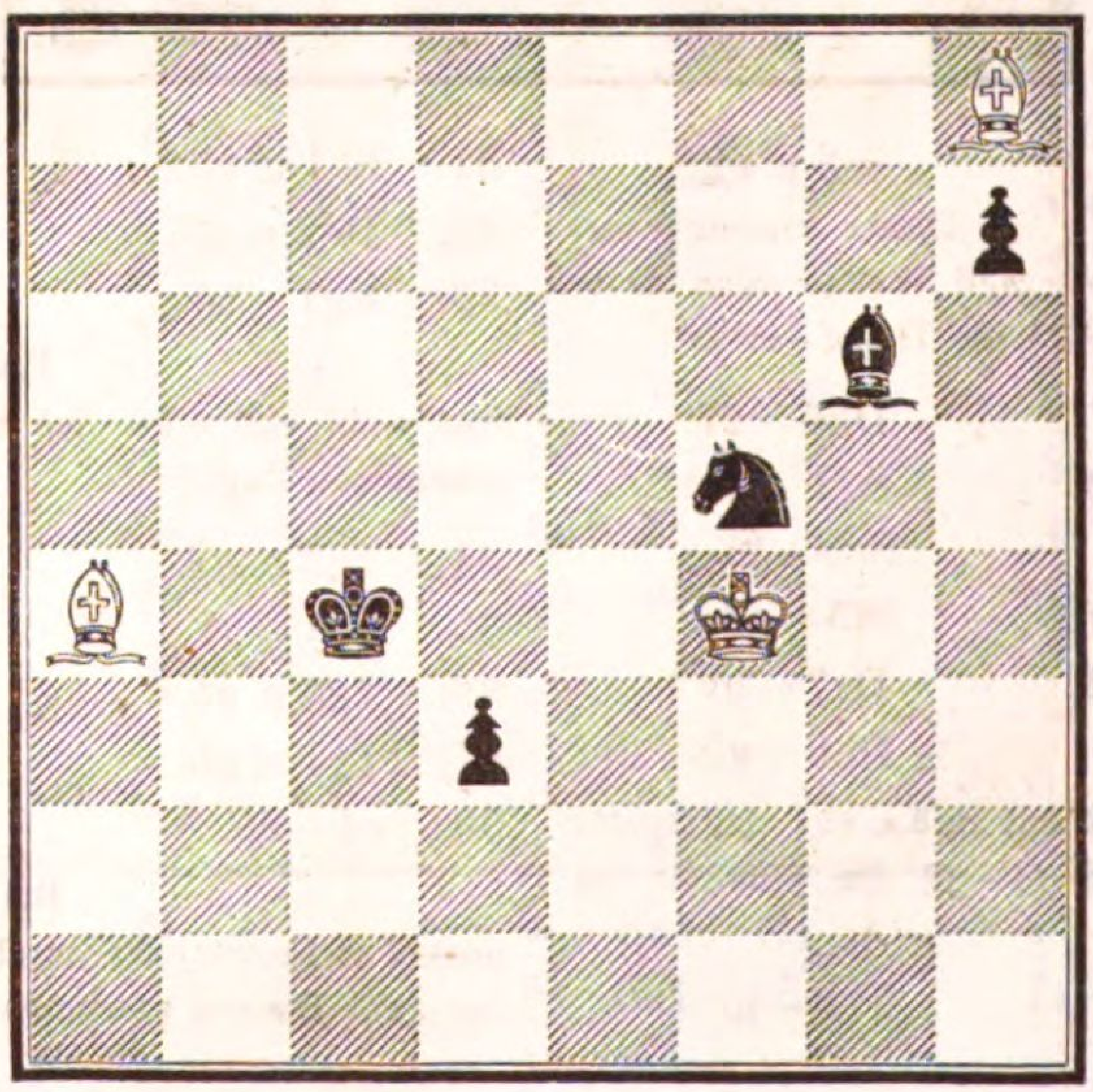
34. Tg2 n. g3.	Se5—f7.
35. Ta1—g1.	Ta8—g8.
36. Tg3 n. g5.	Tg8 n. g5.
37. Tg1 n. g5.	Sf7 n. g5.
38. c4—c5.	Sg5—e4.

Bei richtigem Spiel musste Schwarz jetzt durch den Mehrbesitz der zwei Bauern gewinnen.



39.	Lb2—e5 †	Kc7—d7.	49.	La4 n. c6.	Sc4—d6.
40.	b3—b4.	a7—a5.	50.	Kg2—f2.	Sd6—f5.
41.	a2—a3.	a5 n. b4.	51.	Ld4—h8.	Ke6—d6.
42.	a3 n. b4.	Le6—f5.	52.	Lc6—a4.	Kd6—c5.
43.	Kh1—g2.	Kd7—e6.	53.	Kf2—f3.	Kc5—c4.
44.	Le5—d4.	Lf5—g6.	54.	Kf3—f4.	d5—d4.
45.	b4—b5.	c6 n. b5.	55.	La4—d7.	d4—d3.
46.	Le2 n. b5.	Se4—d2.	56.	Ld7—a4.	Sf5—e7.
47.	Lb5—a4.	Sd2—c4.			
48.	c5—c6.	b7 n. c6.			

Hier konnte Schwarz auf folgende Art gewinnen.



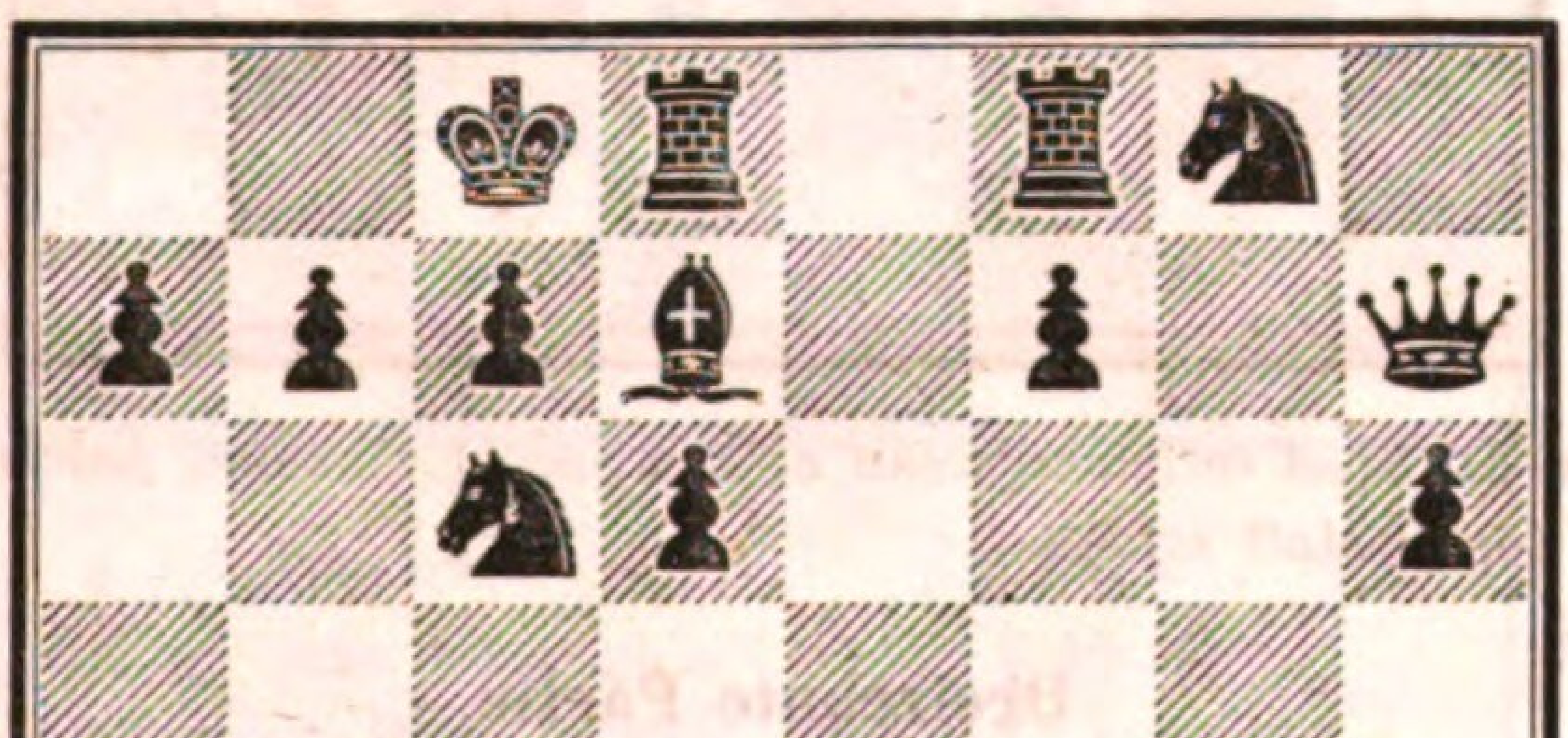
	Weiss.	Schwarz.
56.		Lg6—h5.
57.	Kf4 n. f5.	Kc4—b4.
58.	Kf5—e4.	Lh5—g6†
59.	Ke4—e3.	Kb4 n. a4 und gewinnt.
57.	Kf4—e3.	Se7—d5†
58.	Ke3—d2.	h7—h5.
59.	La4—d7.	Kc4—c5.
60.	Ld7—e6.	Kc5—d6.
61.	Le6—c8.	h5—h4.
62.	Lh8—d4.	Sd5—e7.
63.	Lc8—h3.	Lg6—f5.
64.	Lh3—f1.	h4—h3.

65. Lf1 n. h3 und Weiss erzwingt Remis.

Zwölfte Partie.

	Suhle. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
6.	d2—d4.	Sg8—e7.
7.	g2—g3.	f4 n. g3.
8.	Kf1—g2.	Dh4—h6.
9.	Sg1—f3.	Dh6—g6.
10.	Sf3 n. g5.	Th8—f8.
11.	h2 n. g3.	h7—h6.
12.	Sg5—h3.	d7—d6.
13.	Sh3—f4.	Dg6—h7.
14.	Sf4—h5.	Lg7—h8.
15.	Th1—f1.	Sb8—c6.
16.	Lc1—e3.	Lc8—d7.
17.	Sh5—f6†	Lh8 n. f6.
18.	Tf1 n. f6.	Se7—g8.
19.	Tf1—f4.	0—0—0.

Schwarz ist es jetzt gelungen, trotz des starken Angriffs des Weissen zu einer gesicherten Stellung zu gelangen.



20.	d4—d5.	Sc6—e5.
21.	Dd1—d4.	c7—c5.
22.	d5 n. c6.	Se5 n. c6.
23.	Dd4—d2.	Sc6—c5.

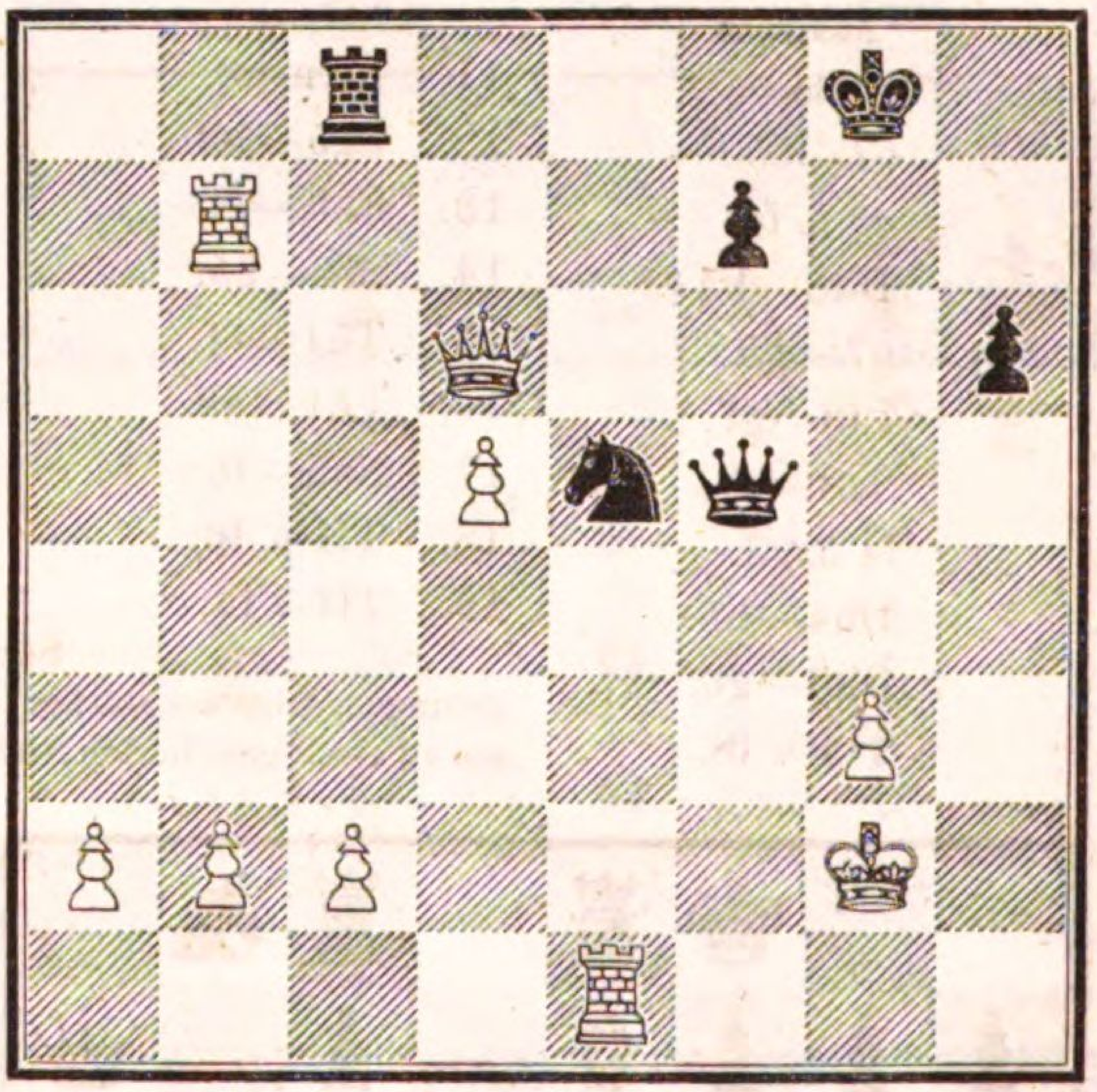
Weiss.		Schwarz.
24.	Lc4—d5.	Sg8—e7.

Schwarz giebt den Bauer a7 auf, um Zeit zu einem Angriffe gegen den feindlichen König zu gewinnen.

25.	Le3 n. a7.	Tf8—g8.
26.	Sc3—e2.	Se7 n. d5.
27.	e4 n. d5.	Ld7—g4.
28.	La7—b6.	Lg4 n. e2.
29.	Dd2—c3 †	Le2—c4.

Weiss.		Schwarz.
30.	Tf4 n. c4 †	Kc8—d7.
31.	Tc4—c7 †	Kd7—e8.
32.	Ta1—e1.	Dh7—f5.
33.	Tc7 n. b7.	Td8—c8.
34.	Lb6—c7.	Tg8—g6.
35.	Dc3—c6 †	Ke8—f8.
36.	Lc7 n. d6 †	Tg6 n. d6.
37.	Dc6 n. d6 †	Kf8—g8.

Als Remis abgebrochen.



Weiss würde das Spiel verlieren, wenn er den Springer nähme, indem dann Tc8 n. c2 † und in wenigen Zügen Matt erfolgt.

Dreizehnte Partie.

Spitzer.		Szén.
Weiss.		Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
6.	d2—d4.	d7—d6.
7.	Sg1—f3.	Dh4—h5.
8.	Sc3—d5.	Ke8—d8.
9.	Kf1—f2.	Dh5—g6.

Weiss.		Schwarz.
10.	h2—h4.	h7—h6.
11.	e4—e5.	Lc8—f5.
12.	h4 n. g5.	h6 n. g5.
13.	Th1 n. h8.	Lg7 n. h8.
14.	Dd1—e1.	

Ein im Läufergambit für die Dame häufig vortheilhafter Platz, indem sie von hieraus auf den schwachen Punkt c7 leicht wirken kann.

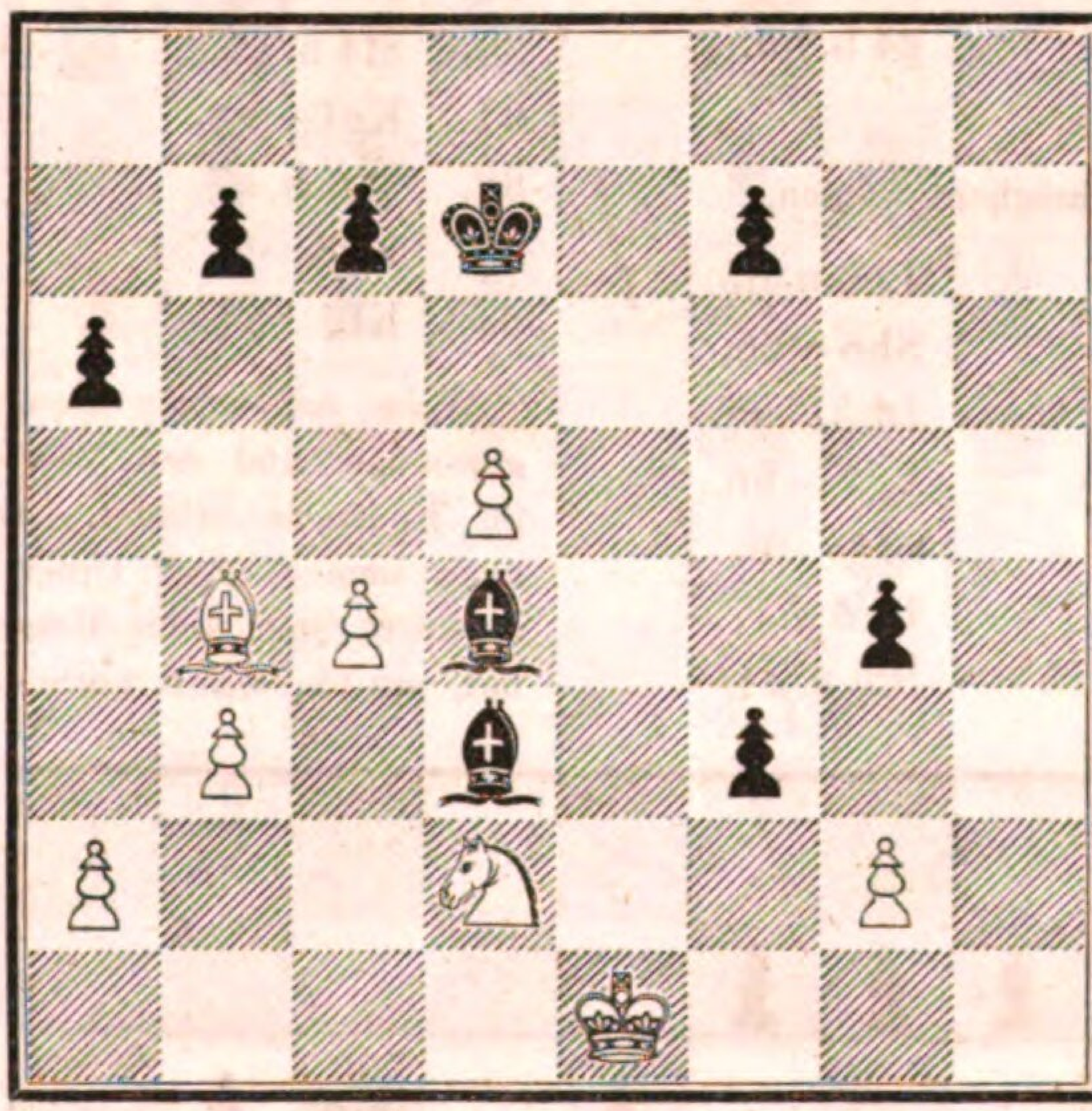
14.		Sb8—c6.
15.	Lc1—d2.	Sg8—e7.

Weiss.		Schwarz.
16.	Sd5 n. e7.	Kd8 n. e7.
17.	e5 n. d6†	Ke7 n. d6.
18.	Ld2—b4†	Kd6—d7.
19.	Lc4—b5.	Ta8—e8.
20.	De1—d2.	a7—a6.
21.	Lb5 n. c6†	Kd7 n. c6.
22.	c2—c4.	Lf5—d3.
23.	Ta1—e1.	Te8 n. e1.
24.	d4—d5†	Kc6—d7.
25.	Dd2 n. e1.	Dg6—e4.

Weiss.		Schwarz.
26.	De1 n. e4.	Ld3 n. e4.
27.	b2—b3.	

Sf3 n. g5 ist wegen Lh8—d4† nicht zu empfehlen, denn alsdann verliert Weiss durch den Läufer e4 entweder den g- oder den c-Bauer.

27.		g5—g4.
28.	Sf3—d2.	Lh8—d4†
29.	Kf2—f1.	Le4—d3†
30.	Kf1—e1.	f4—f3.



Weiss. Schwarz.

Ein sehr richtiger Zug, denn wenn g2 n. f3 geschieht, so geht der g-Bauer unaufhaltsam in die Dame.

31.	Sd2 n. f3.	g4 n. f3.
32.	g2 n. f3.	Ld3—b1.
33.	Ke1—d2.	Lb1 n. a2.

Weiss.		Schwarz.
34.	Kd2—c2.	b7—b6.
35.	Lb4—a3.	a6—a5.
36.	La3—b2.	La2 n. b3†
37.	Kc2 n. b3.	Ld4 n. b2.
38.	Kb3 n. b2.	Kd7—d6.

Weiss giebt die Partie auf.

Vierzehnte Partie.

Lustig.		Szén.
Weiss.		Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.

Weiss.		Schwarz.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.

	Weiss.	Schwarz.
6.	d2—d4.	d7—d6.
7.	Sg1—f3.	Dh4—h5.
8.	Sc3—d5.	Ke8—d8.
9.	h2—h3.	

Ein unregelmässiger Zug, der im Character des Läufergambits nicht liegt.

9.		Lc8—e6.
10.	Dd1—d2.	

Um einen Angriff auf c7 vorzubereiten.

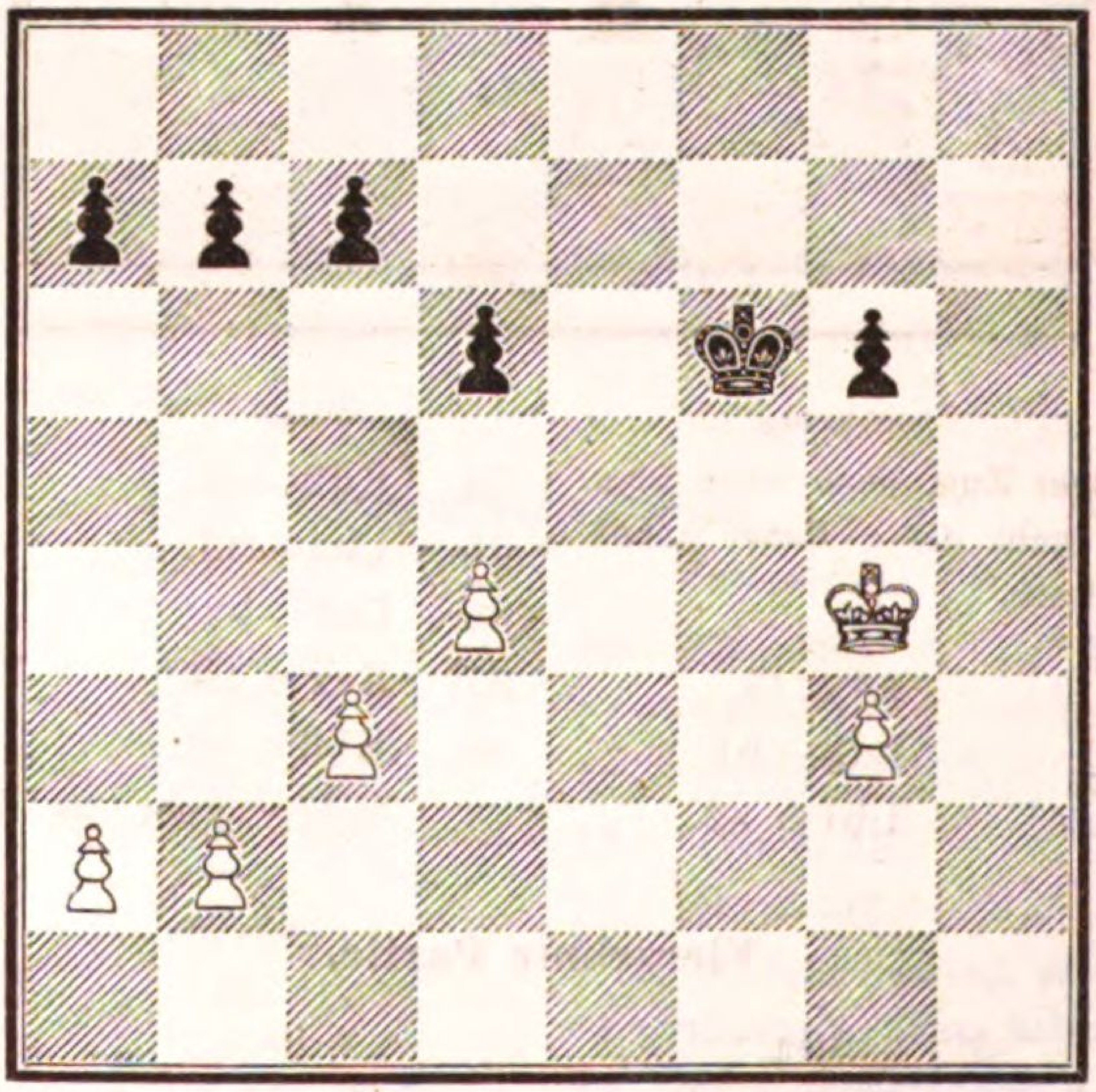
10.		g5—g4.
11.	Sf3—e1.	g4 n. h3.
12.	Kf1—g1.	

Sd5 n. f4 soll ermöglicht werden.

12.		Le6 n. d5.
13.	Lc4 n. d5.	Sb8—c6.
14.	Th1 n. h3.	Dh5—g6.
15.	c2—c3.	Lg7—h6.
16.	Se1—d3.	Sg8—f6.
17.	Ld5 n. f7.	Dg6 n. f7.
18.	Th3 n. h6.	Sf6 n. e4.

	Weiss.	Schwarz.
19.	Dd2 n. f4.	Df7 n. f4.
20.	Sd3 n. f4.	Kd8—d7.
21.	Lc1—e3.	Sc6—e7.
22.	Th6—e6.	Se4—g3.
23.	Le3—f2.	Sg3—f5.
24.	Ta1—e1.	Th8—f8.
25.	Lf2—h4.	Tf8—f7.
26.	Te6—f6.	Ta8—f8.
27.	Tf6 n. f7.	Tf8 n. f7.
28.	Lh4 n. e7.	Sf5 n. e7.
29.	g2—g3.	Se7—g6.
30.	Sf4 n. g6.	h7 n. g6.
31.	Kg1—g2.	Tf7—e7.
32.	Te1 n. e7.	Kd7 n. e7.
33.	Kg2—f3.	Ke7—f6.
34.	Kf3—g4.	

Weiss hat seinen Gambit-Bauer wiedergewonnen, und den Vortheil der Stellung im Endspiele erlangt. Doch verdient es noch immer einer Untersuchung, ob das schwarze Spiel keine Ressourcen jetzt mehr hat, um ein Remis herbeizuführen.

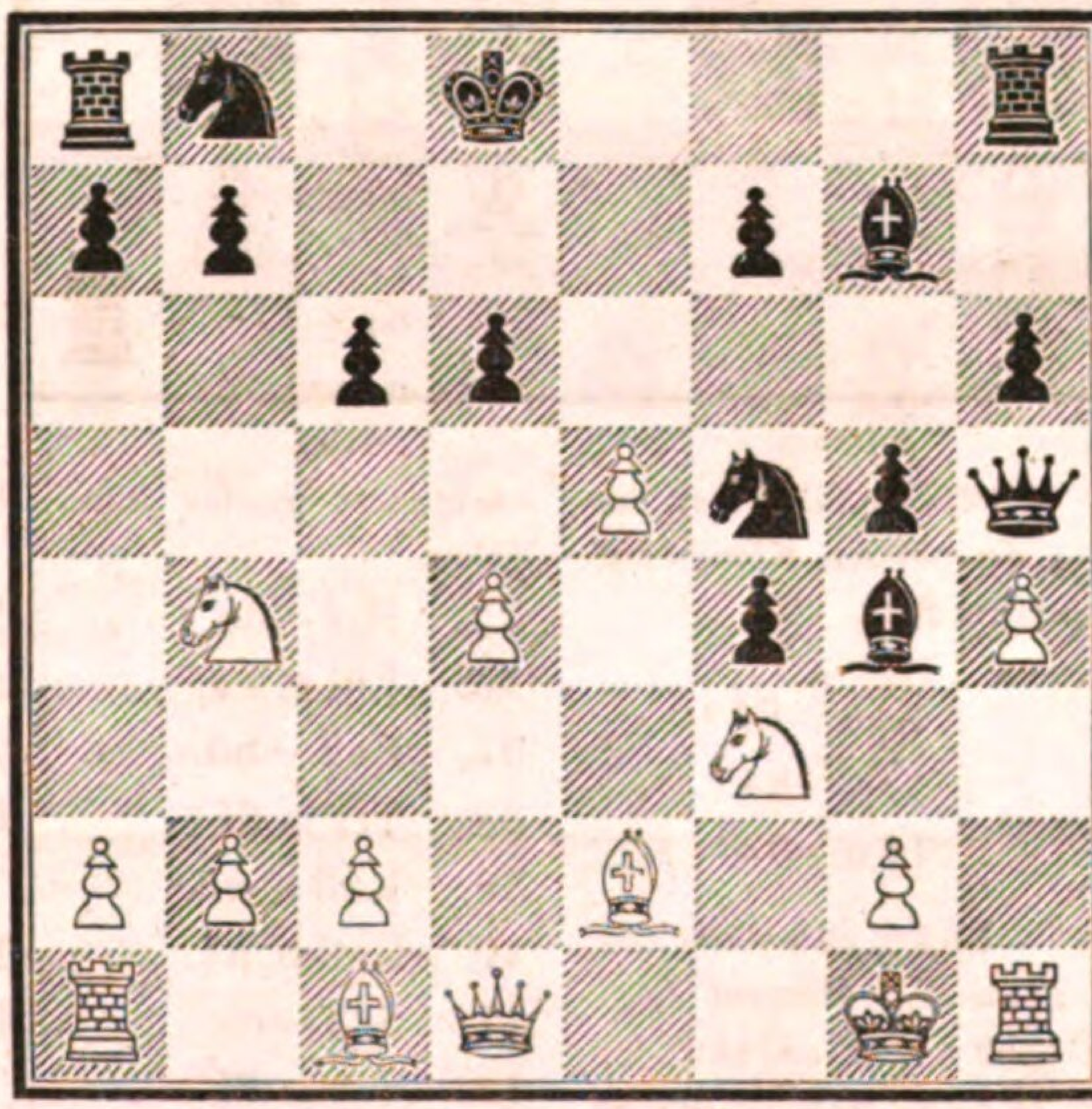


34.		a7—a5.
35.	a2—a4.	b7—b6.

36. c3—c4. Schwarz gab nach einigen Zügen die Partie auf.

Fünfzehnte Partie.

	Lustig.	Szén.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 – e4.	e7 – e5.
2.	f2 – f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1 – c4.	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
6.	Sg1—f3.	Dh4—h5.
	Weiss.	Schwarz.
7.	Sc3—d5.	Ke8—d8.
8.	d2—d4.	d7—d6.
9.	h2—h4.	h7—h6.
10.	e4—e5.	Lc8—g4.
11.	Lc4 – e2.	c7 – c6.
12.	Sd5 – b4.	Sg8—e7.
13.	Kf1 – g1.	Se7 – f5.



Einer jener weitberechneten, geistvollen Züge, die den Beweis der höchsten Meisterschaft geben.

14.	h4 n. g5.	Dh5 n. h1 †

Dies Opfer der Dame nebst den dazu gehörigen Combinationen war, wie es scheint, bereits mit dem 12. Zuge beabsichtigt.

15.	Kg1 n. h1.	Sf5—g3 †
16.	Kh1—g1.	h6 n. g5.

Mit diesem Zuge zeigt sich die Feinheit des Damenopfers. Schwarz droht nämlich mit dem Thurm auf h1 Schach und, wenn dann Kg1 – f2 folgt, mit Sg2—e4 Matt zu geben.

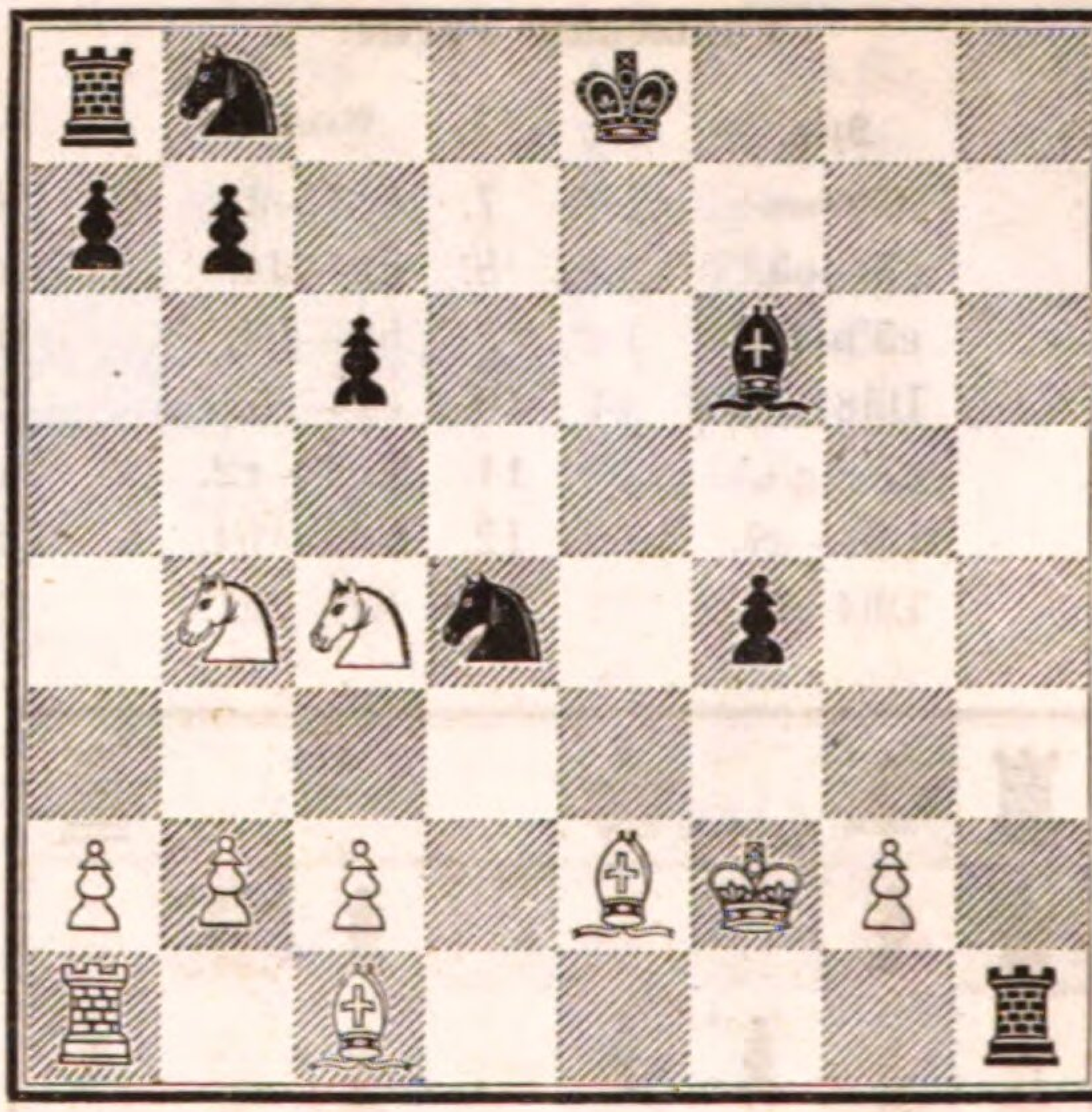
17.	Dd1 – d3.	

Vielleicht thäte Weiss jetzt besser, Le2—f1 zu ziehen, in der Absicht, die Dame für den Thurm zu geben.

17.		Lg4—f5.
18.	Dd3 n. f5.	

Ein erzwungener Zug, wegen des auf e4 später drohenden Matts.

18.		Th8 – h1 †
19.	Kg1—f2.	Sg3 n. f5.
20.	Sf3 n. g5.	d6 n. e5.
21.	Sg5 n. f7 †	Kd8—e8.
22.	Sf7 n. e5.	Sf5 n. d4.
23.	Se5—c4.	Lg7—f6.



Weiss.	Schwarz.

Schwarz fährt fort, die nachtheilige Stellung des weissen Königs auf das Geschickteste auszubeuten.

24. Sc4—d6 † Ke8—f8.
25. Le2—g4. Lf6—h4 †
26. g2—g3. f4 n. g3 †

Lh4 n. g3 † wäre hier der richtige Zug gewesen. Hierauf folgt 27) Kf2—g2. Th1—h2 † und ob nun der König nach g1 oder f1 zieht, so führt immer f4—f3 eine schleunige Entscheidung zu Gunsten des Schwarzen herbei.

27. Kf2—g2. Th1—h2 †
28. Kg2—g1. Lh4—e7.
29. Lc1—f4. Th2—h4.
30. Ta1—f1. Th4 n. g4.
31. Lf4—g5 † Kf8—g8.
32. Lg5 n. e7. Sb8—d7.
33. Kg1—g2. Sd7—e5.
34. Le7—f6. Ta8—f8.

Das Spiel wird von beiden Seiten sehr elegant geführt. Weiss darf den Springer e5 nicht nehmen, weil sonst, wie leicht ersichtlich, der schwarze Bauer g3 ohne entscheidende Verluste nicht verhindert werden kann, in die Dame zu gehen.

35. Sb4—d3. Sc5—g6.
36. Lf6 n. d4. Sg6—h4 †
37. Kg2—h3. Tg4 n. d4.
38. Tf1 n. f8 † Kg8 n. f8.
39. Kh3 n. g3. Td4 n. d6.
40. Kg3 n. h4. Kf8—e7.
41. Sd3—c5. b7—b6.
42. Sc5—d3. Td6—g6.
43. Kh4—h3. Tg6—e6.
44. Sd3—f4. Te6—e4.
45. Kh3—g4. Te4—d4.
46. Kg4—f3. Td4—d2.
47. Kf3—e3. Td2 n. c2.
48. Sf4—d3. Ke7—d6.
49. a2—a4. c6—c5.
50. b2—b3. c5—c4.
51. Sd3—e1. Tc2—c1.
52. Ke3—d2. Tc1 n. e1.
53. Kd2 n. e1. Kd6—d5.
54. Ke1—d2. Kd5—d4.
55. Kd2—c2. c4—c3.
56. Kc2—c1. Kd4—d3.

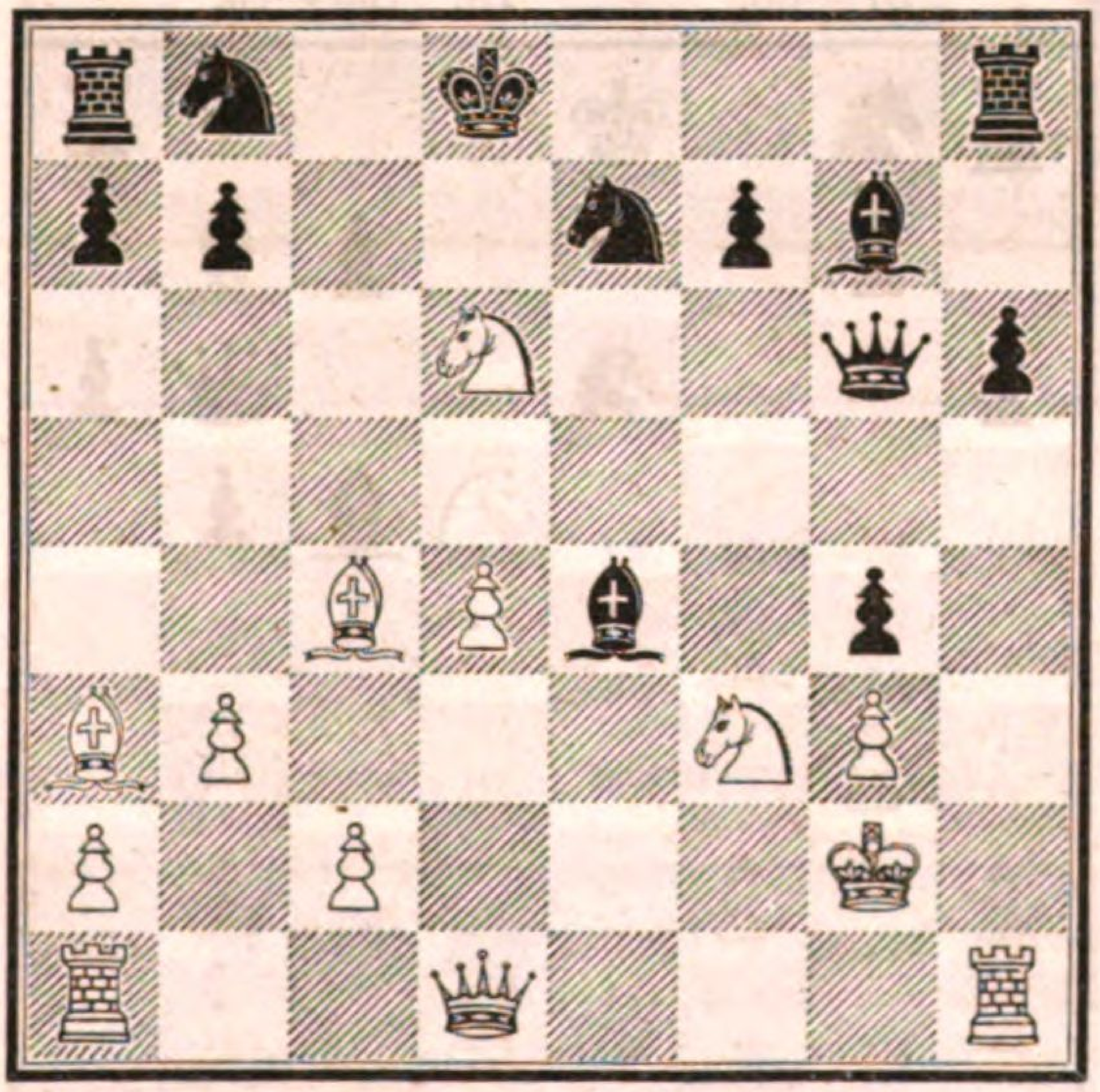
Weiss giebt die Partie auf.

Sechszehnte Partie.

	Récsi. Weiss.	Szén. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
6.	g2—g3.	f4 n. g3.
7.	Kf1—g2.	Dh4—h6.
8.	h2 n. g3.	Dh6—g6.
9.	d2—d4.	d7—d6.
10.	Sg1—f3.	h7—h6.
11.	e4—e5.	Ke8—d8.
12.	b2—b3.	Sg8—e7.
13.	Lc1—a3.	Lc8—f5.
14.	e5 n. d6.	c7 n. d6.
15.	Sc3—b5.	Lf5—e4.

In den nächsten Partien geschieht hier Se7—c8.

	Weiss.	Schwarz.
16.	Sb5 n. d6.	g5—g4.



	Weiss.	Schwarz.
17.	Sd6 n. e4.	Dg6 n. e4.
18.	La3 n. e7 †	Kd8—c8.
19.	Th1—e1.	De4 n. f3 †
20.	Dd1 n. f3.	g4 n. f3 †
21.	Kg2 n. f3.	Lg7 n. d4.
22.	Ta1—d1.	Sb8—c6.
23.	Kf3—g2.	Kc8—c7.
24.	Td1 n. d4.	Sc6 n. d4.
25.	Le7—f6.	Sd4 n. c2.
26.	Te1—e2.	Sc2—a3.
27.	Lf6 n. h8.	Sa3 n. c4.
28.	Lh8—g7.	Sc4—d6.
29.	Lg7 n. h6.	Ta8—e8.
30.	Te2 n. e8.	Sd6 n. e8.
31.	Kg2—f3.	Kc7—d6.
32.	Kf3—e4.	Kd6—e6.
33.	Lh6—e3.	Se8—d6 †
34.	Ke4—f4.	a7—a6.
35.	a2—a4.	

Als remis abgebrochen.

28

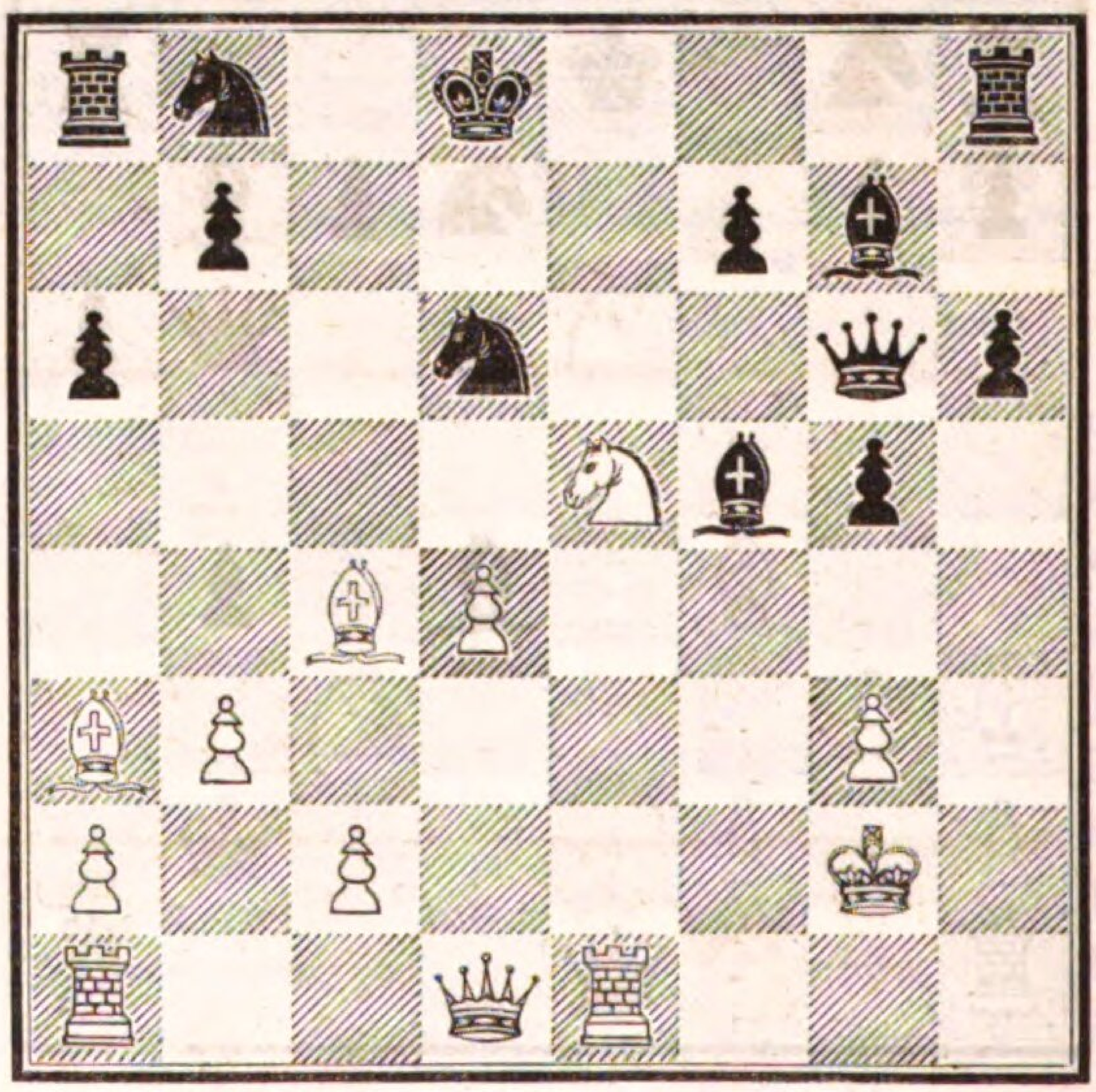
Siebenzehnte Partie.

	Récsi. Weiss.	Szén. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
6.	g2—g3.	f4 n. g3.
7.	Kf1—g2.	Dh4—h6.
8.	h2 n. g3.	Dh6—g6.
9.	d2—d4.	d7—d6.
10.	Sg1—f3.	h7—h6.

	Weiss.	Schwarz.
11.	e4—e5.	Ke8—d8.
12.	b2—b3.	Sg8—e7.
13.	Lc1—a3.	Lc8—f5.
14.	Sc3—b5.	Se7—c8.
15.	e5 n. d6.	c7 n. d6.
16.	Th1—e1.	a7—a6.
17.	Sb5 n. d6.	

Das Opfer dieser Figur ist wohl begründet, wie sich bald ergiebt.

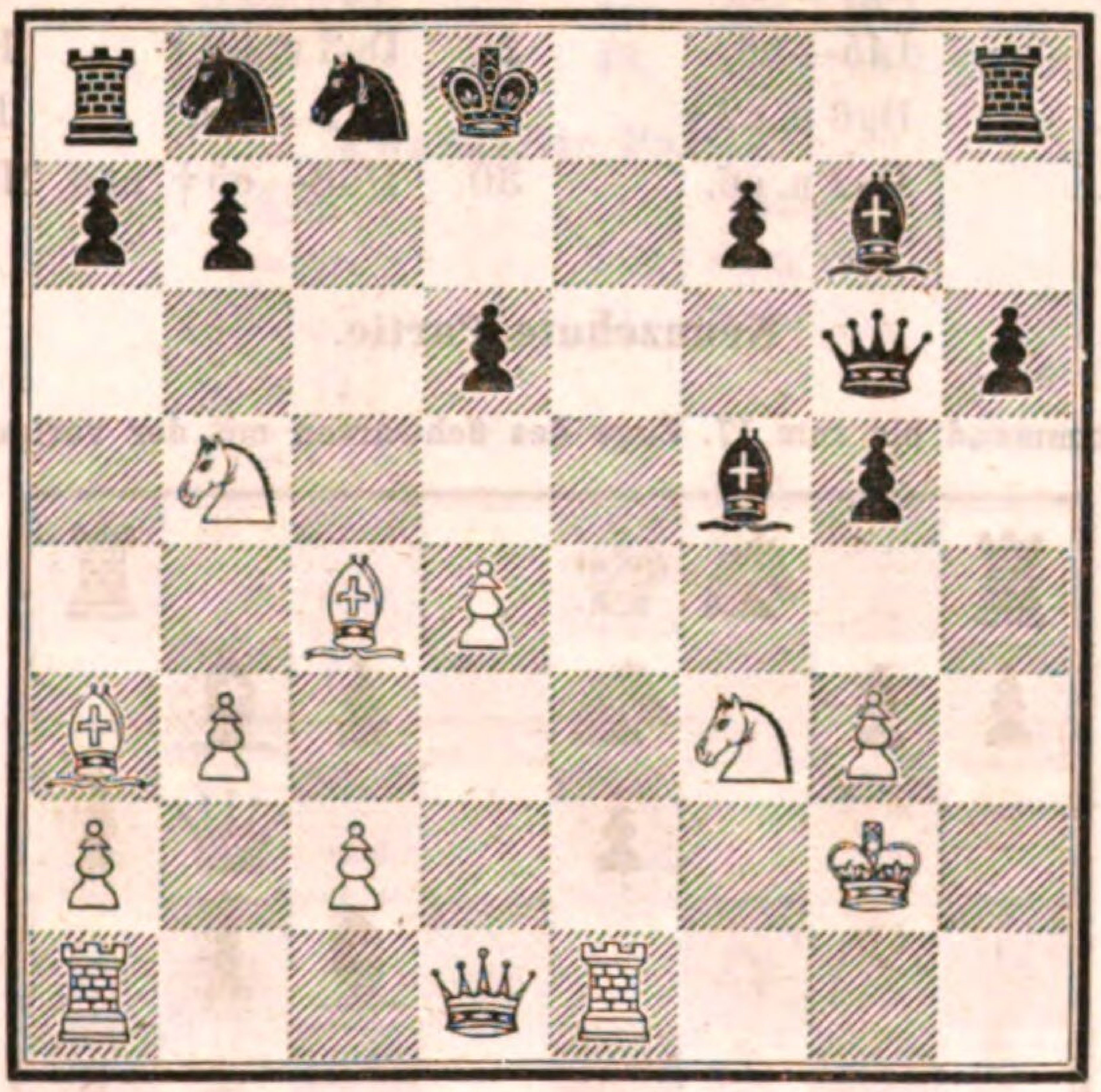
17.		Sc8 n. d6.
18.	Sf3—e5.	



18.		Lg7 n. e5. Ginge die Dame, so folgte La3 n. d6.
19.	d4 n. e5.	Sb8—d7.
20.	Dd1 n. d6.	Dg6 n. d6.
21.	e5 n. d6.	Ta8—c8.
22.	Te1—e7.	b7—b5.
23.	Ta1—f1.	b5 n. c4.
24.	Tf1 n. f5.	f7—f6.
25.	b3—b4.	Tc8—c6.
26.	b4—b5.	a6 n. b5.
27.	Tf5 n. b5.	Th8—e8.
28.	Tb5—a5.	Tc6—b6.
29.	Ta5—a7.	Te8 n. e7.
30.	d6 n. e7†	Kd8—e8.
31.	c2—c3.	Tb6—b8.
32.	La3—b4.	g5—g4.
33.	Ta7—c7.	Sd7—e5.
34.	a2—a4.	h6—h5.
35.	a4—a5.	Tb8—a8.
36.	a5—a6.	Se5—d3.
37.	a6—a7.	Sd3 n. b4.
38.	c3 n. b4.	c4—c3.
39.	b4—b5.	c3—c2.
40.	b5—b6.	Aufgegeben.

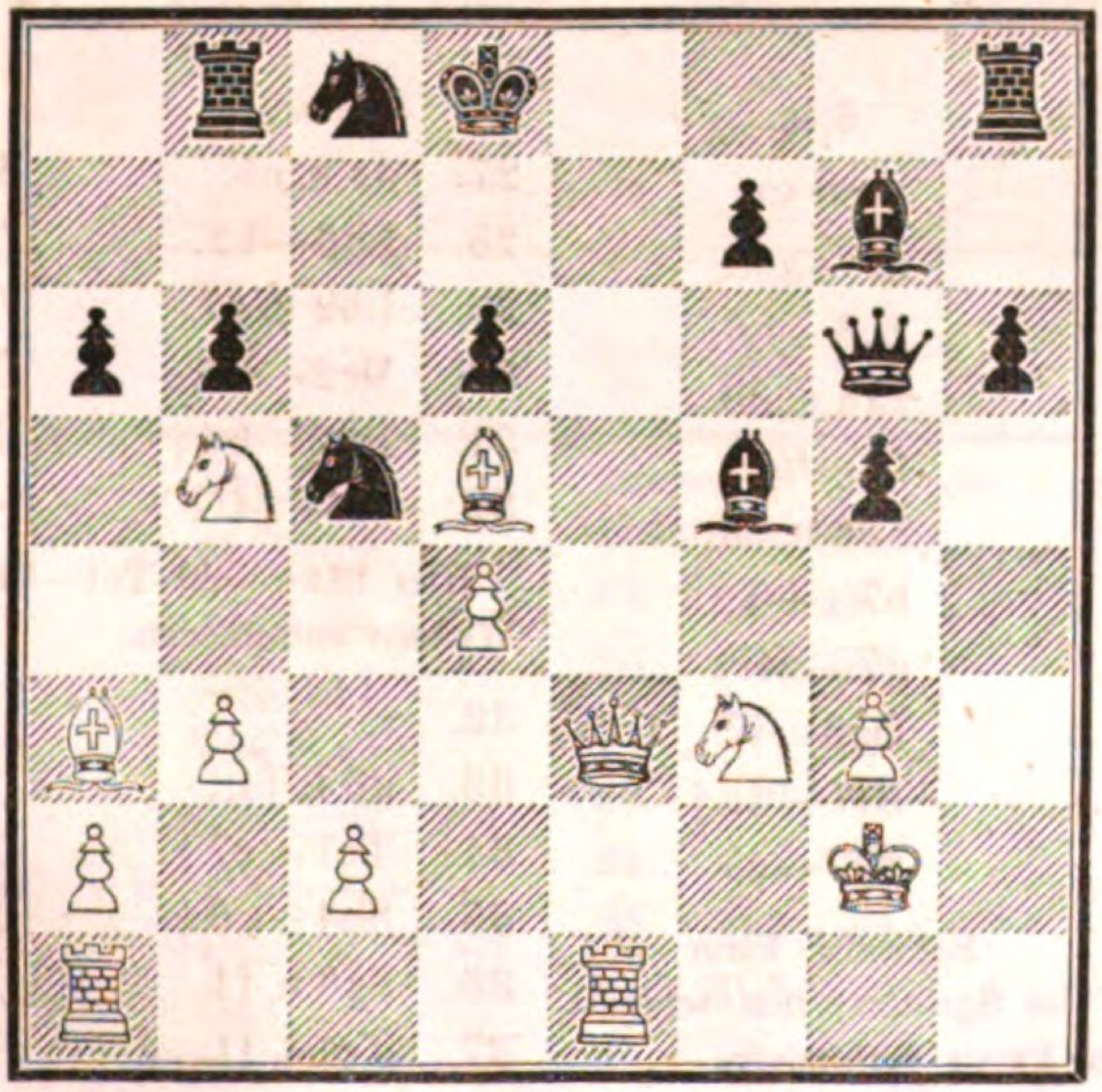
Achtzehnte Partie.

(Uebereinstimmend bis zum 16. Zuge des Schwarzen mit der vorigen Partie.)



Récsi. Weiss.	Szén. Schwarz.
16.	Sb8—d7.
17. Dd1—d2.	b7—b6.
18. Lc4—d5.	Ta8—b8.
19. Dd2—c3.	Sd7—c5.
20. Dc3—e3.	a7—a6.

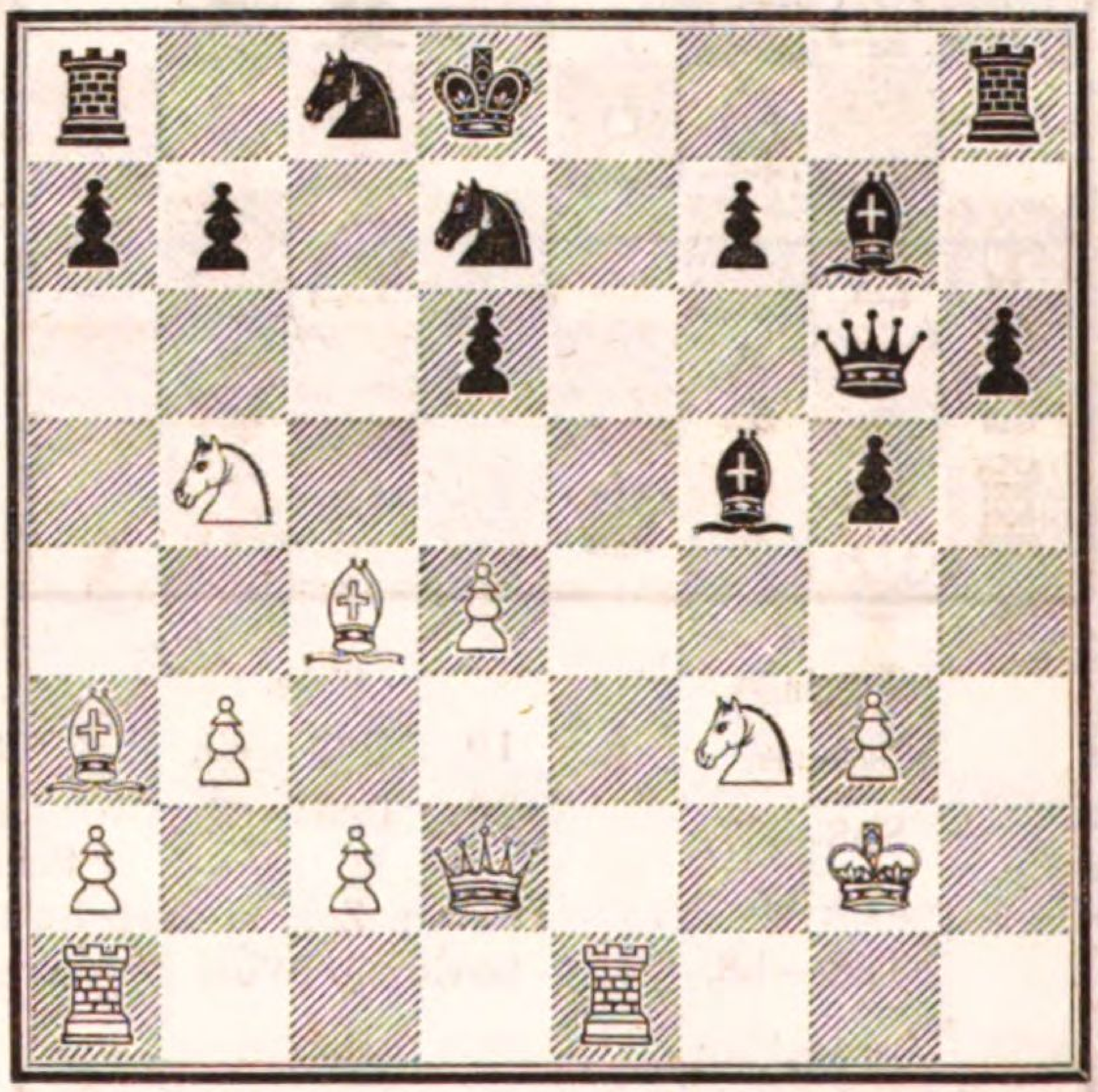
Schwarz hat keinen bessern Zug, in dieser Stellung ist das Spiel bereits für Weiss gewonnen.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
21.	d4 n. c5.	a6 n. b5.	26.	Ta1—c1.	Dc6—a8.
22.	c5 n. d6.	Lg7 n. a1.	27.	De3—c3.	Da8 n. a3.
23.	Ld5—c6.	Lf5—e6.	28.	Dc3 n. h8 †	Kd8—d7.
24.	Te1 n. a1.	Dg6 n. c2 †	29.	Tc1—c7 †	Kd7 n. d6.
25.	Kg2—g1.	Dc2 n. c6.	30.	Dh8—e5 † und Matt.	

Neunzehnte Partie.

(Uebereinstimmend bis zum 17. Zuge des Schwarzen mit der vorigen Partie.)



	Récsi. Weiss.	Szén. Schwarz.
17.		a7—a6.
18.	Sb5—c3.	Sc8—b6.
19.	Lc4—d3.	Lf5 n. d3.
20.	c2 n. d3.	f7—f5.
21.	Sc3—a4.	Sb6 n. a4.
22.	b3 n. a4.	b7—b6.
23.	Ta1—c1.	g5—g4.
24.	Sf3—h4.	Dg6—f7.
25.	Dd2—c2.	Df7—d5 †
26.	Kg2—h2.	Sd7—c5.

Schwarz kann nur durch das Opfer des Springers den schleunigen Verlust der Partie verhindern.

	Weiss.	Schwarz.
27.	d4 n. c5.	b6 n. c5.
28.	La3—b2.	Th8—g8.
29.	Lb2 n. g7.	Tg8 n. g7.
30.	Dc2—b2.	Tg7—f7.
31.	Db2—b6 †	Kd8—d7.
32.	d3—d4.	

Hier hätte wohl Tc1—b1 zu Gunsten des Weissen entschieden.

32.		f5—f4.
33.	g3 n. f4.	Tf7 n. f4.
34.	Te1—e7 †	Kd7 n. e7.
35.	Sh4—g6 †	Ke7—d7.
36.	Sg6 n. f4.	Dd5—f3.
37.	Tc1—f1.	Df3 n. f1.

	Weiss.	Schwarz.
38.	Db6—b7 †	Kd7—e8.
39.	Db7 n. a8 †	Ke8—d7.
40.	Da8—b7 †	Kd7—d8.
41.	Sf4—e6 †	Kd8—e8.
42.	Se6—g7 †	Ke8—f8.
43.	Sg7—e6 † remis.	

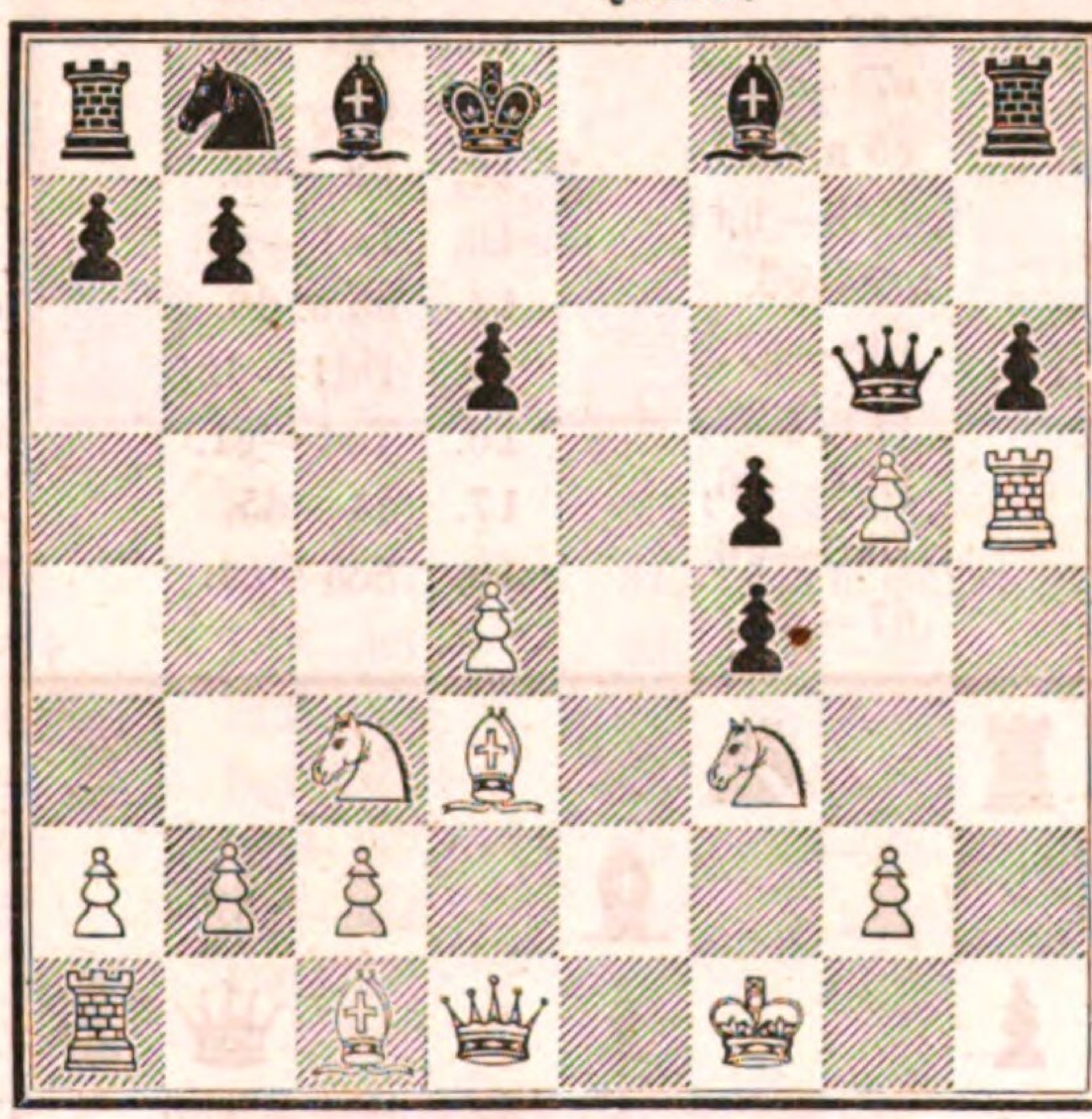
Zwanzigste Partie.

	Récsi. Weiss.	Szén. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
6.	d2—d4.	d7—d6.
7.	Sg1—f3.	Dh4—h5.
8.	h2—h4.	h7—h6.
9.	e4—e5.	Ke8—d8.
10.	e5 n. d6.	c7 n. d6.
11.	Sc3—e4.	Lg7—f8.

Auf Dh5—g6 würde h4—h5 geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Lc4—e2.	Dh5—g6.
13.	Le2—d3.	f7—f5.
14.	Se4—c3.	Sg8—f6.
15.	h4 n. g5.	Sf6—h5.
16.	Th1 n. h5.	

Weiss giebt im Interesse des Angriffs die Qualität.



	Weiss.	Schwarz.
16.		Dg6 n. h5.
17.	Lc1 n. f4.	Sb8—c6.
18.	Ld3—e2.	h6 n. g5.
19.	Lf4 n. g5 †	Lf8—e7.
20.	Lg5 n. e7 †	Sc6 n. e7.
21.	Dd1—d2.	Lc8—d7.
22.	Dd2—f4.	Dh5—h6.
23.	Sf3—g5.	Dh6—h1 †
24.	Kf1—f2.	Dh1—h4 †

Nähme die Dame den Thurm, so wäre der Angriff des Weissen unwiderstehlich.

	Weiss.	Schwarz.
25.	g2—g3.	Dh4 n. f4.
26.	g3 n. f4.	Kd8—c7.
27.	d4—d5.	Th8—h2 †
28.	Kf2—f3.	Ta8—h8.
29.	Le2—d3.	Th2—h4.
30.	Ta1—g1.	Th8—g8.
31.	Tg1—g3.	a7—a6.
32.	a2—a4.	Se7—g6.

	Weiss.	Schwarz.
33.	Sc3 — e2.	Th4—h2.
34.	Se2 — d4.	Sg6—h4 †
35.	Kf3—e3.	Sh4 — g2 †
36.	Ke3 — f3.	Sg2 — e1 †
37.	Kf3 -- e3.	Kc7—b8.
38.	b2 — b3.	Tg8 — h8.
39.	Sg5 — e6.	Se1 n. d3.
40.	c2 n. d3.	Th8—h3.
41.	Sd4 n. f5.	Th3 n. g3 †
42.	Sf5 n. g3.	Ld7 n. e6.

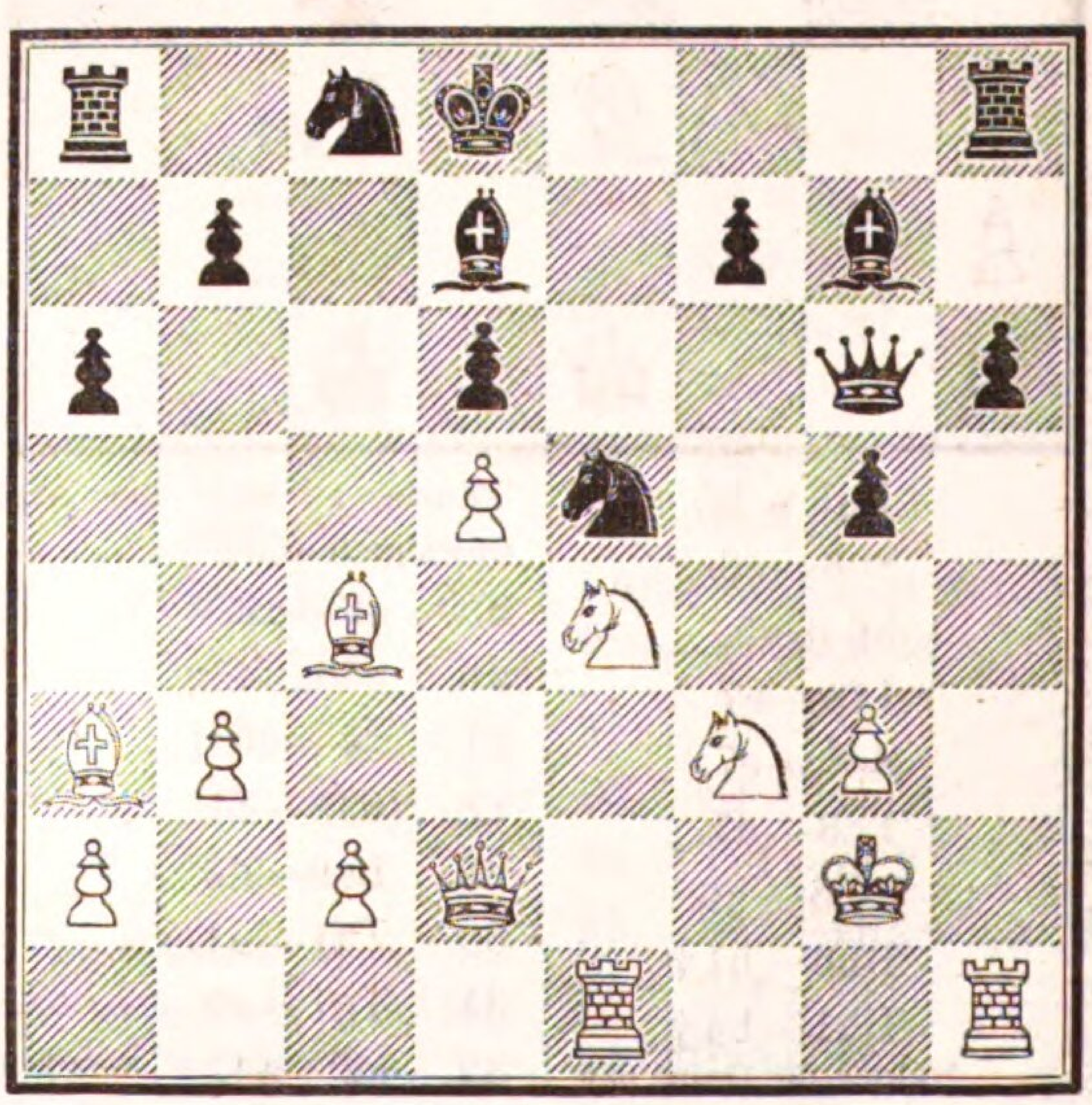
Durch diesen Zug verliert Schwarz das Spiel, indem er Weiss Gelegenheit zur Verbindung der Freibauern giebt.

	Weiss.	Schwarz.
43.	d5 n. e6.	Kb8—c7.
44.	Ke3 — e4.	Th2 — h3.
45.	Sg3 — f5.	b7 — b6.
46.	Sf5—d4.	d6—d5 †
47.	Ke4 n. d5.	Th3 n. d3.
48.	f4 — f5.	Td3—d1.
49.	f5 — f6.	Kc7—d8.
50.	Kd5—e5.	Kd8—e8.
51.	Sd4—f5.	Td1 — e1 †
52.	Ke5 — d5.	Te1—d1 †
53.	Kd5—c6.	Td1—f1.
54.	Sf5—d6 † und gewinnt.	

Einundzwanzigste Partie.

	Erkel. Weiss.	Szén. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1 — c4.	Dd8 — h4 †
4.	Ke1 — f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
6.	g2—g3.	f4 n. g3.
7.	Kf1 —g2.	Dh4—h6.
8.	h2 n. g3.	Dh6—g6.
9.	d2—d4.	d7 — d6.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Sg1—f3.	h7—h6.
11.	e4—e5.	Ke8—d8.
12.	b2—b3.	Sg8—e7.
13.	Lc1 — a3.	Lc8—d7.
14.	e5 n. d6.	c7 n. d6.
15.	Dd1—d2.	Sb8—c6.
16.	Ta1—e1.	a7 — a6.
17.	d4—d5.	Sc6—e5.
18.	Sc3—e4.	Se7—c8.

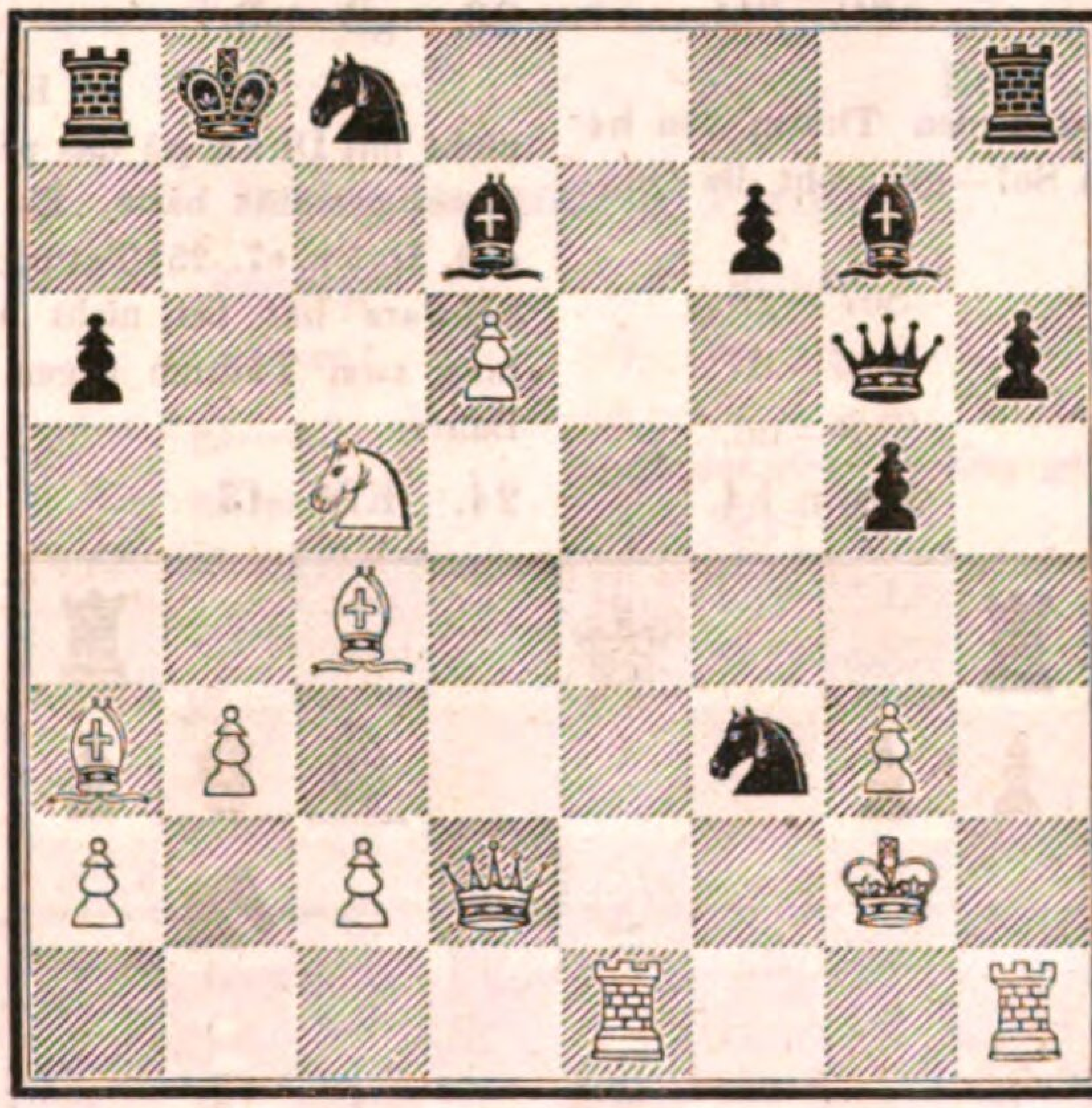


Weiss.	Schwarz.
19. Se4 n. d6.	

Dieser Zug, in Verbindung mit der nachfolgenden geistreichen Combination gewinnt das weisse Spiel.

19.	Se5 n. f3.
20. Sd6 n. b7 †	Kd8—c7.
21. d5—d6 †	Kc7—b8.
22. Sb7—c5.	

Vortrefflich gespielt! Auf Sf3 n. d2 setzt Weiss in wenigen Zügen matt.



22.	Ld7—c6.
23. Sc5—d7 †	Lc6 n. d7.
24. Dd2—b4 †	Ld7—b5.
25. Lc4 n. b5.	Sf3 n. e1 †
26. Th1 n. e1.	Dg6 n. c2 †
27. Lb5—e2 †	Kb8—a7.
28. Db4—a5.	Lg7—d4.
29. d6—d7.	Dc2—c6 †
30. Le2—f3.	Ld4—b6.
31. Lf3 n. c6.	Lb6 n. a5.
32. Te1—e8.	Sc8—d6.
33. La3 n. d6.	Ta8—d8.
34. Ld6—e5.	Th8—g8.
35. Le5—f6.	Tg8—g6.
36. Lf6 n. d8.	Aufgegeben.

Zweiundzwanzigste Partie.

Spitzer. Weiss.	Szén. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4. Ke1—f1.	g7—g5.
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.
6. d2—d4.	d7—d6.
7. Sc3—d5.	Ke8—d8.
8. Sg1—f3.	Dh4—h5.
9. Kf1—f2.	Lc8—e6.
10. h2—h4.	c7—c6.
11. h4 n. g5.	Dh5—g4.
12. Lc1 n. f4.	

Hier konnte Weiss mit Th1—h4 und später Lc1 n. f4 die feindliche Dame gegen Thurm und zwei Figuren gewinnen.

Weiss.	Schwarz.
12.	Le6 n. d5.

Der Bauer durfte wegen Th1—h4 nicht nehmen.

13. Th1—h4.	Dg4—e6.
14. e4 n. d5.	c6 n. d5.
15. Lc4—b3.	Sg8—e7.
16. Dd1—d3.	

Weiss thäte besser, den Thurm von h4 zu entfernen, denn Se7—g6 droht die Qualität zu gewinnen.

16.	Se7—g6.
17. Ta1—e1.	De6—d7.
18. Lb3 n. d5.	Sb8—c6.
19. c2—c3.	Sg6 n. h4.

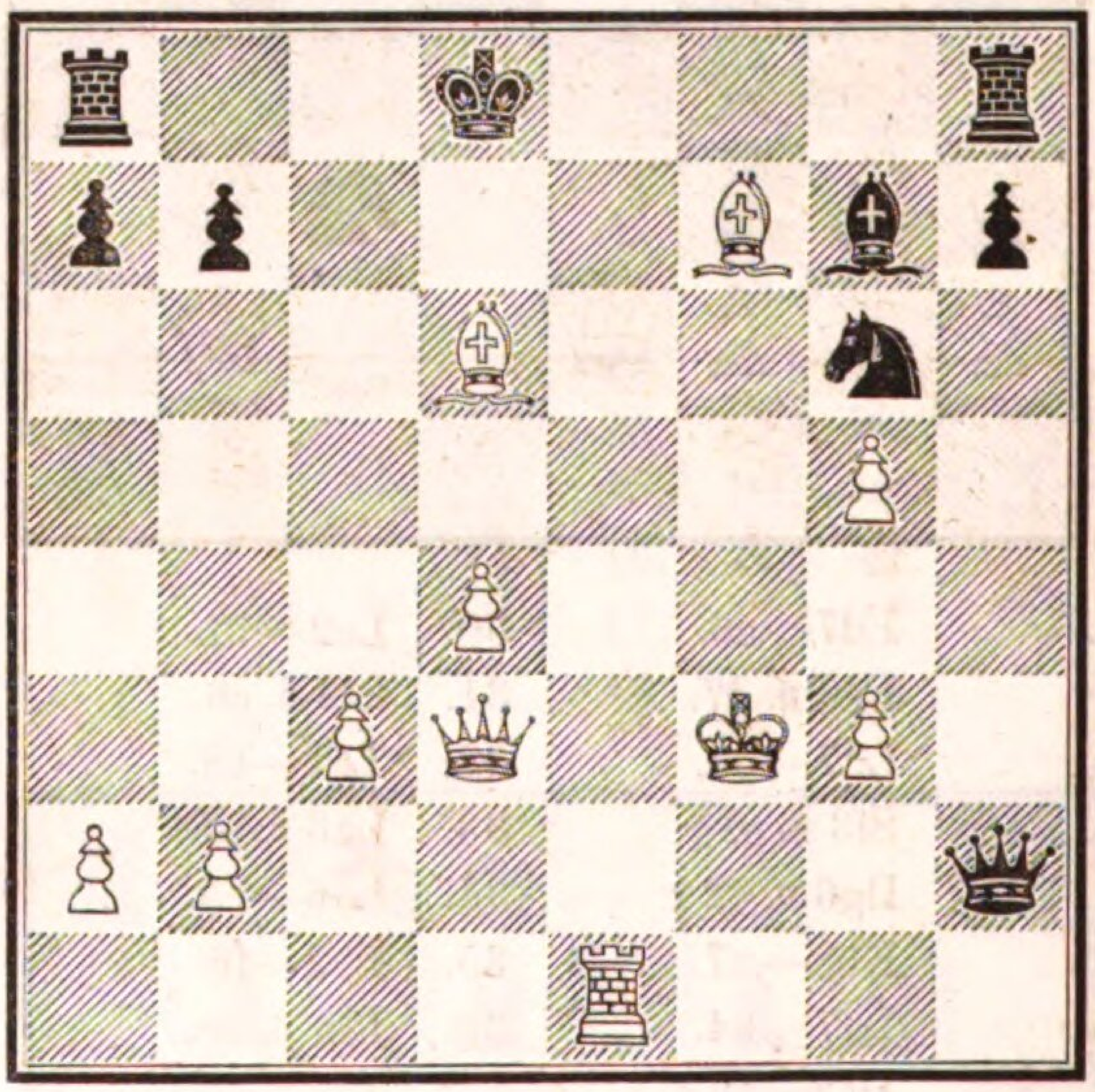
Weiss.	Schwarz.
20. Sf3 n. h4.	Sc6—e7.

Um den Springer h4 von f5 zurückzuhalten.

21. Ld5 n. f7.	Dd7—g4.
22. Lf4 n. d6.	Dg4 n. h4†
23. g2—g3.	Dh4—h2†

Es frägt sich, ob nicht mit Dh4 n. g5 das schwarze Spiel sich besser gestaltet hätte. Es folgte 24) Ld6 n. e7†, Dg5 n. e7. 25) Te1 n. e7, Kd8 n. e7 und Schwarz hat bei nicht ungünstiger Stellung zwei Thürme gegen Dame und zwei Bauern.

24. Kf2—f3.	Se7—g6.



25. Lf7 n. g6.	

Dieser Zug ist sehr schwach. Weiss benutzt seine vortheilhafte Position nicht. Es musste jetzt geschehen Dd3—c4, Ta8—c8. 26) Dc4—d5 und gewinnt.

25.	h7 n. g6.
26. Dd3 n. g6.	Dh2—h5†
27. Dg6 n. h5.	Th8 n. h5.
28. g5—g6.	

Kf3—g4 scheint wirksamer zu sein, denn nachdem der Thurm sich zurückgezogen hat, kann Te1—e7 mit Vortheil geschehen.

28.	Lg7—f6.
29. Kf3—g4.	Th5—g5†
30. Kg4—f4.	Kd8—d7.
31. Ld6—e7.	

Dieser feine Zug vereinfacht das Spiel und gewährt Weiss Chancen, seine Bauern vortheilhaft gegen den Thurm geltend zu machen.

31.	Lf6 n. e7.
32. Te1 n. e7†	Kd7 n. e7.
33. Kf4 n. g5.	Ta8—g8.
34. c3—c4.	a7—a5.

	Weiss.	Schwarz.
35.	b2—b3.	Tg8—g7.
36.	g3—g4.	Ke7—f8.
37.	a2—a3.	b7—b6.
38.	Kg5—f6.	Tg7—c7.
39.	d4—d5.	a5—a4.
40.	b3—b4.	Tc7 n. c4.
41.	g6—g7 †	Kf8—g8.

	Weiss.	Schwarz.
42.	d5—d6.	Tc4 n. g4.
43.	d6—d7.	Tg4—d4.
44.	Kf6—e7.	Td4—e4 †
45.	Ke7—f6.	Te4—d4.
46.	Kf6—e7.	Td4—e4 †
47.	Ke7—f6.	Te4—d4.

Remis.

Dreiundzwanzigste Partie.

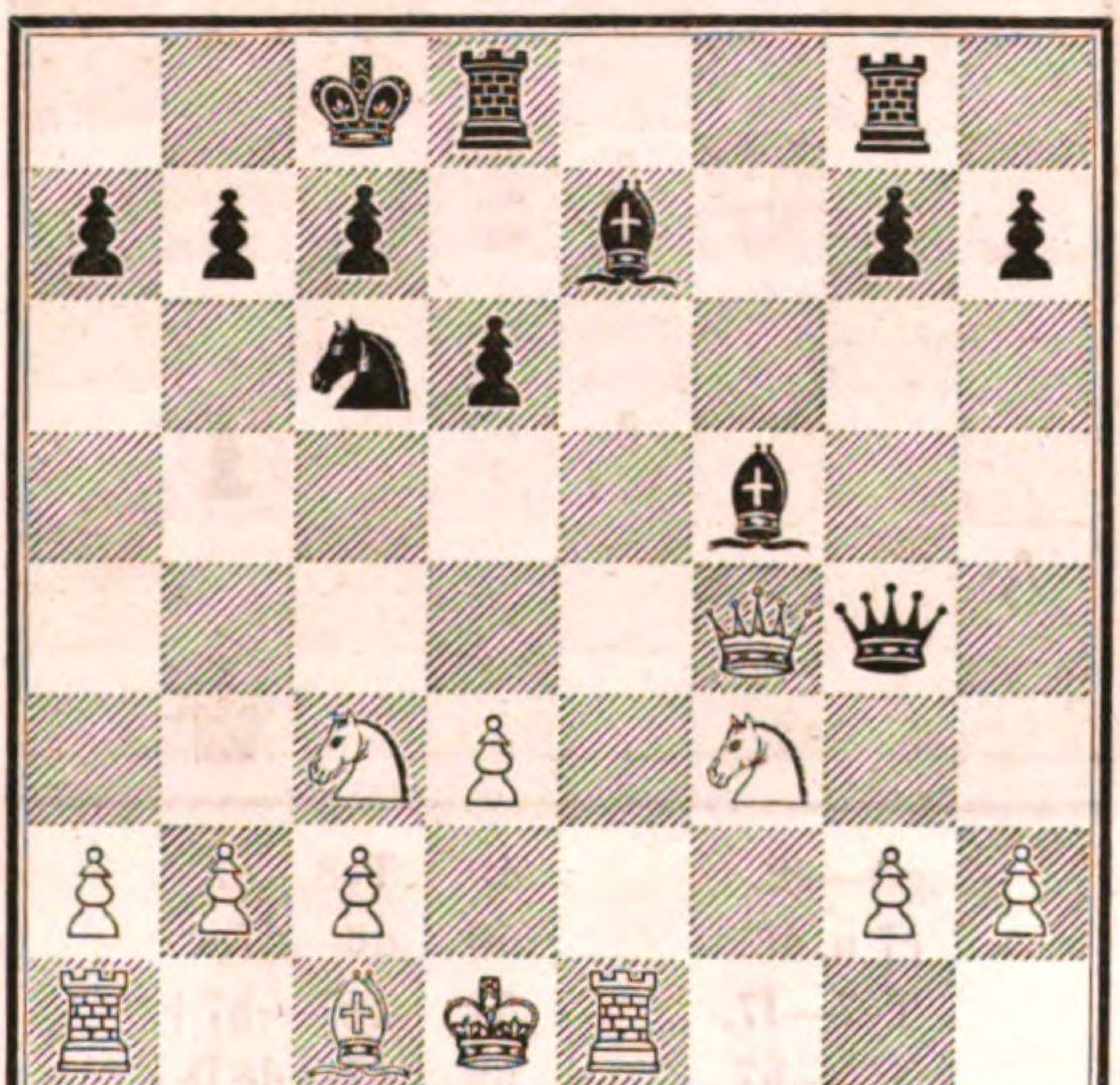
	v. Jänisch. Weiss.	Schumoff. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	f7—f5.
4.	Dd1—e2.	Dd8—h4 †
5.	Ke1—d1.	f5 n. e4.
6.	De2 n. e4 †	Lf8—e7.
7.	Lc4 n. g8.	Th8 n. g8.

	Weiss.	Schwarz.
8.	d2—d3.	d7—d6.

Hier wäre wohl g7—g5 der stärkere Zug gewesen.

9.	Sg1—f3.	Dh4—g4.
10.	Th1—e1.	Sb8—c6.
11.	Sb1—c3.	Lc8—f5.
12.	De4 n. f4.	0—0—0.

Schwarz hat jetzt eine sehr gute Stellung.



13.	Sc3—d5.	Td8—e8.
14.	Sd5 n. e7 †	Te8 n. e7.
16.	Te1 n. e7.	Sc6 n. e7.
15.	Df4 n. g4.	Lf5 n. g4.
17.	Lc1—g5.	

Ein Zug, der die kommenden Verlegenheiten des weissen Spiels und den Verlust eines Bauern veranlasst.

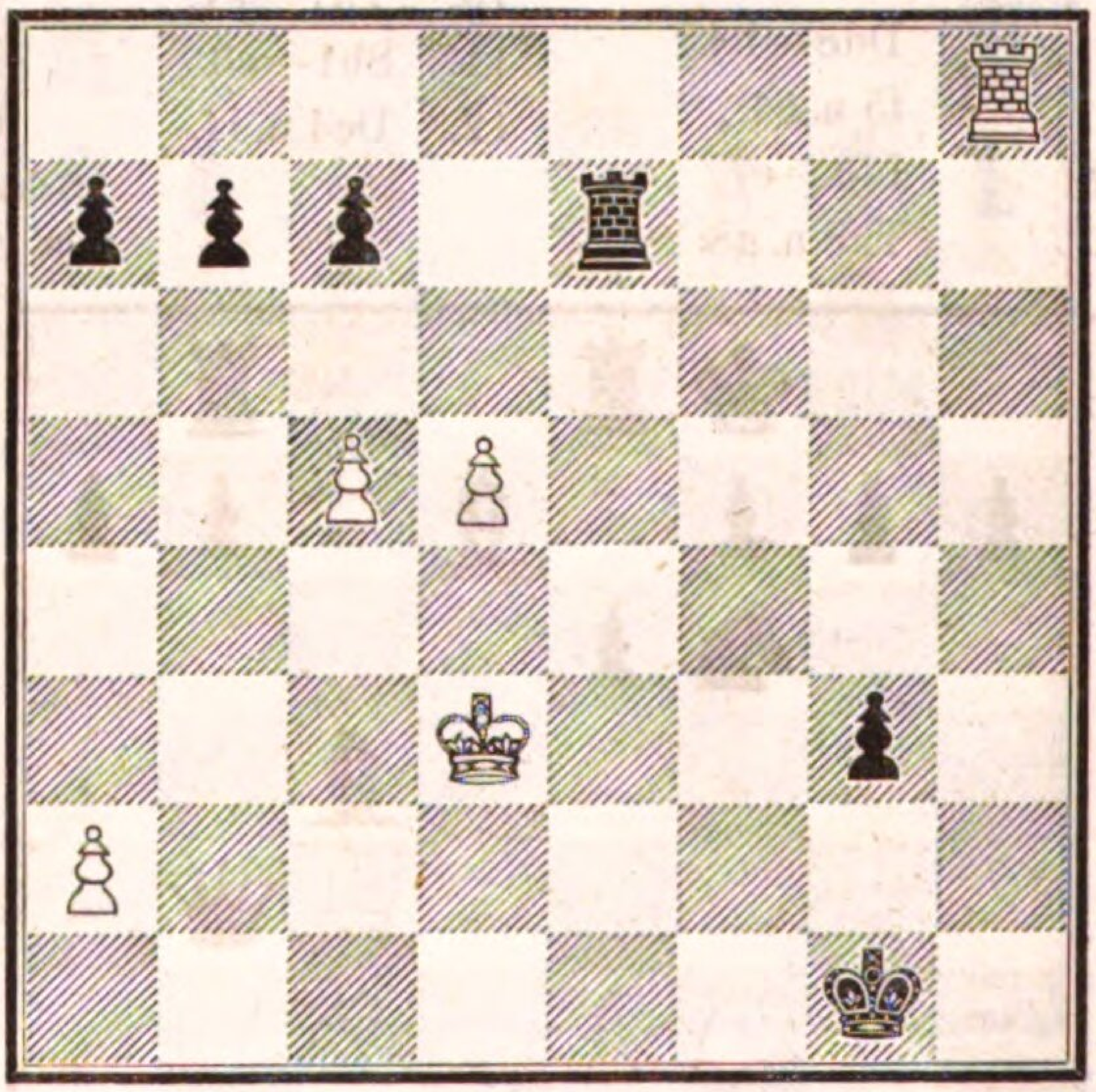
17.		Se7—c6.
18.	Kd1—d2.	Lg4 n. f3.
19.	g2 n. f3.	Sc6—d4.
20.	Ta1—f1.	Tg8—f8.

	Weiss.	Schwarz.
21.	f3—f4.	h7—h6.
22.	Lg5—h4.	Sd4—e6.
23.	f4—f5.	g7—g5.
24.	Lh4—g3.	Se6—g7.
25.	Kd2—e3.	

Ein schwacher Zug.

	Weiss.	Schwarz.
25.		Sg7 n. f5 †
26.	Ke3—d2.	Kc8—d7.
27.	c2—c3.	Tf8—f6.
28.	b2—b4.	Kd7—e6.
29.	Tf1—e1 †	Ke6—f7.
30.	Te1—e2.	Tf6—e6.
31.	Te2—g2.	Kf7—g6.
32.	h2—h3.	Sf5 n. g3.
33.	Tg2 n. g3.	Kg6—h5.
34.	Tg3—f3.	Kh5—h4.
35.	c3—c4.	Te6—e7.
36.	c4—c5.	d6 n. c5.
37.	b4 n. c5.	h6—h5.
38.	d3—d4.	g5—g4.
39.	h3 n. g4.	h5 n. g4.
40.	Tf3—f8.	Kh4—h3.
41.	Kd2—d3.	g4—g3.
42.	d4—d5.	Kh3—h2.
43.	Tf8—h8 †	Kh2—g1.

Schwarz beutet das Uebergewicht seiner Bauern im Endspiel auf das Correcteste aus.



	Weiss.	Schwarz.
44.	Th8—d8.	g3—g2.
45.	d5—d6.	c7 n. d6.
46.	c5 n. d6.	Te7—f7.
47.	Kd3—e2.	Tf7—h7.
48.	Td8—e8.	Kg1—h1.
49.	Te8—e7.	Th7—h8.
50.	d6—d7.	g2—g1 D.
51.	Te7—h7 †	Th8 n. h7.
52.	d7—d8 D.	Th7—h2 † und

gewinnt die Dame.

Vierundzwanzigste Partie.

	Spitzer. Weiss.	Szén. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	d2—d4.	Lf8—g7.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Sb1—c3.	d7—d6.
7.	Sg1—f3.	Dh4—h5.
8.	Sc3—d5.	Ke8—d8.
9.	h2—h4.	h7—h6.
10.	Kf1—g1.	Dh5—g6.
11.	e4—e5.	c7—c6.
12.	Sd5—c3.	d6—d5.
13.	Lc4—d3.	Lc8—f5.
14.	h4 n. g5.	h6 n. g5.

Es musste jetzt aus bald ersichtlichen Gründen Lf5 n. d3 geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Th1 n. h8.	Lg7 n. h8.
16.	Lc1 n. f4.	Lf5 n. d3.
17.	Lf4 n. g5 †	f7—f6.
18.	e5 n. f6.	Lh8 n. f6.
19.	Lg5 n. f6 †	Sg8 n. f6.
20.	c2 n. d3.	Dg6—g4.

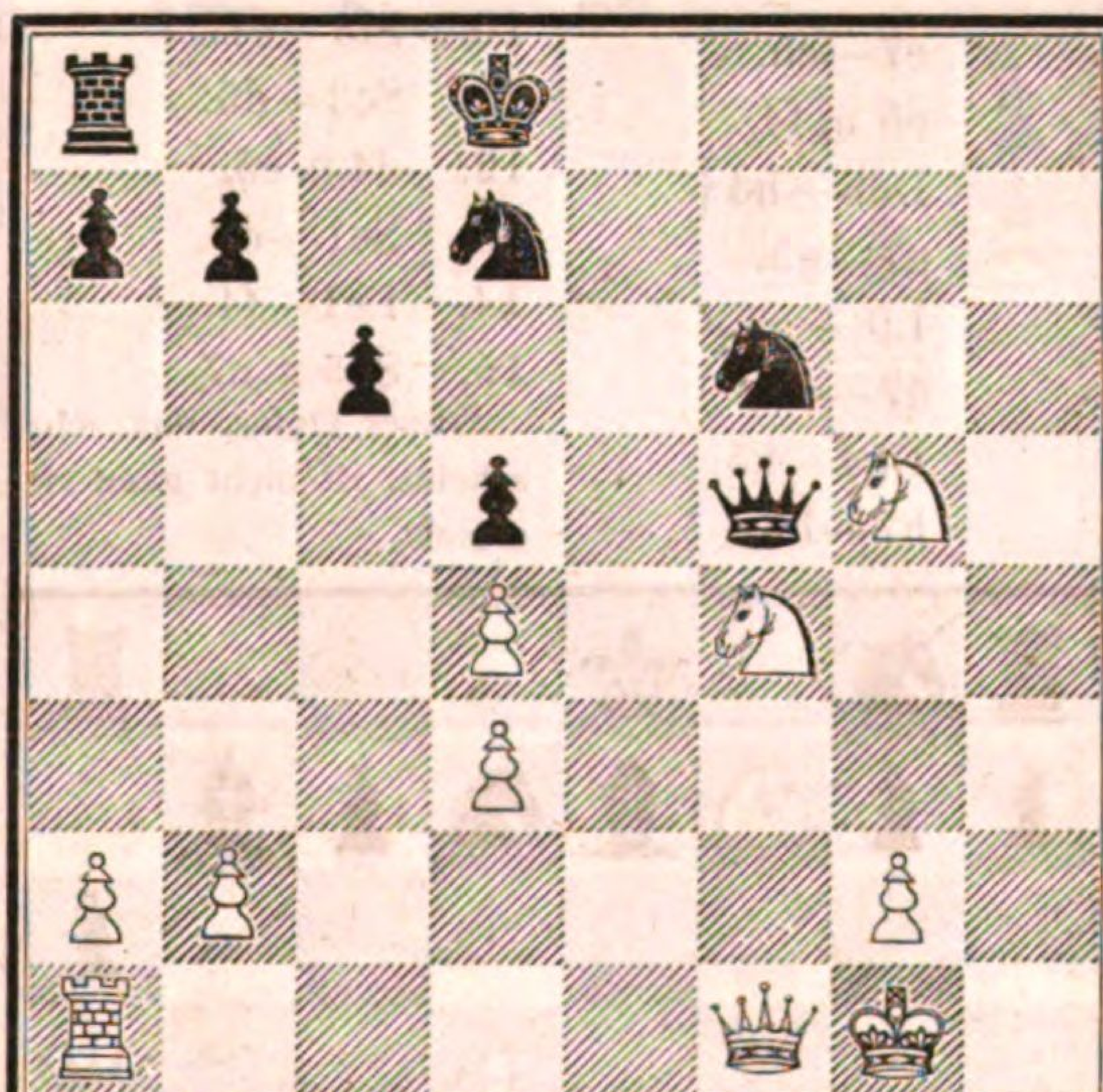
(Sb8—d7 war hier vorzuziehen.)

	Weiss.	Schwarz.
21.	Sc3—e2.	Sb8—d7.
22.	Dd1—f1.	Dg4—g6.

Die schwarzen Damenzüge sind sehr schwach, durch Kd8—c7 hätte das Spiel sich gut entwickelt.

	Weiss.	Schwarz.
23.	Se2—f4.	Dg6—f5.
24.	Sf3—g5.	

Weiss verwendet den Springer sehr elegant.



	Weiss.	Schwarz.
24.		Kd8—c8.
25.	Sf4—e6.	Df5 n. f1 †
26.	Ta1 n. f1.	b7—b6.
27.	Sg5—f7.	Sf6—e8.
28.	Sf7—d8.	c6—c5.
29.	Tf1—c1.	Se8—d6.

Hier wäre wohl Se8—c7 vorzuziehen.

	Weiss.	Schwarz.
30.	d4 n. c5.	b6 n. c5.
31.	Sd8—c6.	Kc8—b7.
32.	Sc6—d8 †	Kb7—b6.
33.	b2—b4.	Ta8—c8.
34.	b4 n. c5 †	Sd7 n. c5.
35.	d3—d4.	Sc5 n. e6.
36.	Tc1 n. c8.	Sd6 n. c8.
37.	Sd8 n. e6.	Kb6—c6.
38.	Kg1—f2.	Kc6—d6.
39.	Se6—c5.	Sc8—e7.
40.	g2—g4.	Se7—c6.
41.	Kf2—e3.	Kd6—e7.

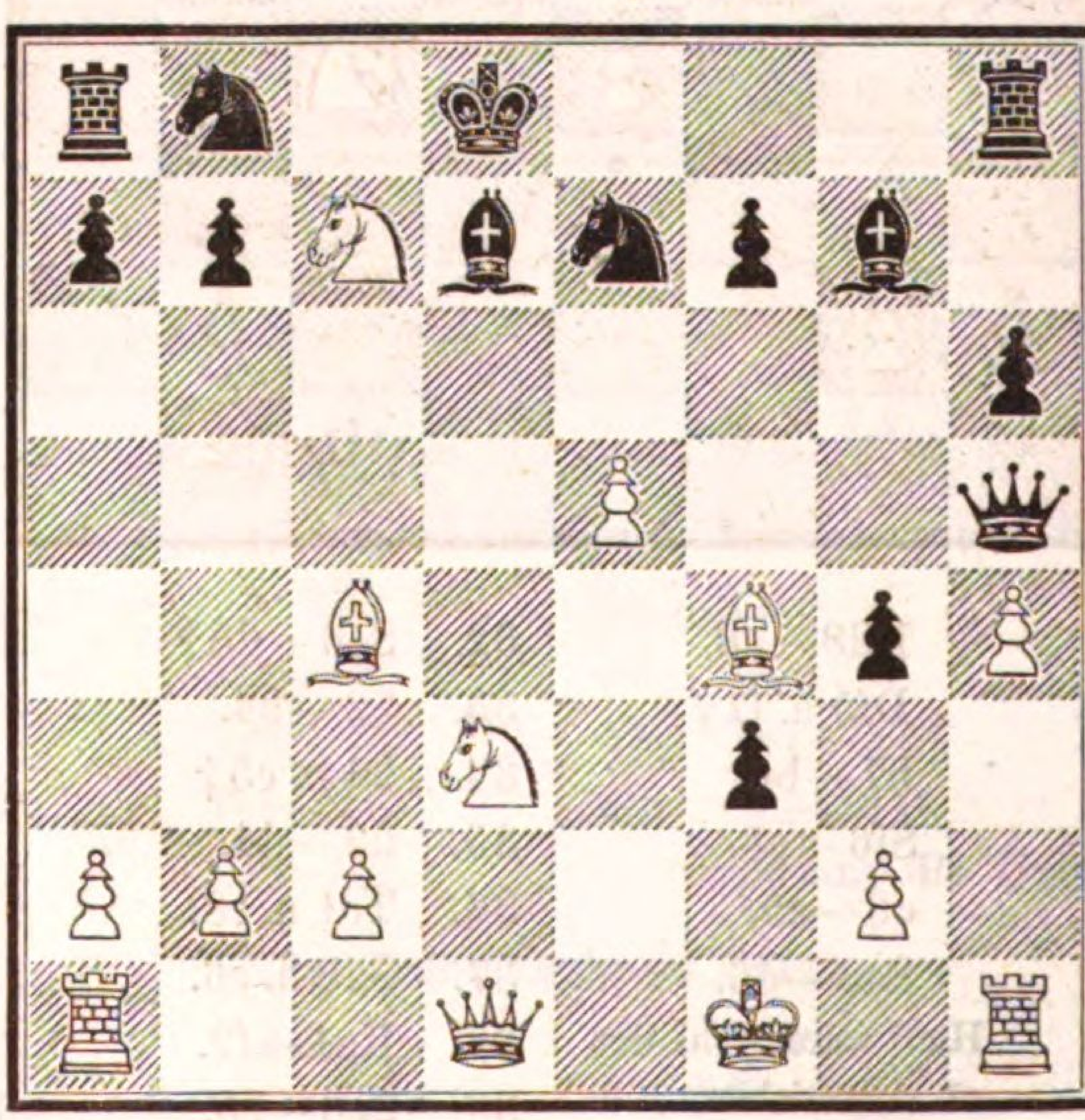
	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
42.	Sc5—a4.	Ke7—f6.	52.	Kc5—b5.	Kd7—d6.
43.	Sa4—c3.	Kf6—g5.	53.	Kb5 n. a5.	Kd6—c5.
44.	Sc3 n. d5.	Kg5 n. g4.	54.	a2—a4.	Kc5—c4.
45.	Ke3—e4.	Kg4—g5.	55.	Ka5—b6.	Kc4 n. c3.
46.	Sd5—c3.	Kg5—f6.	56.	a4—a5.	Kc3—c4.
47.	Ke4—d5.	Sc6—e7†	57.	a5—a6.	Sf5—d6.
48.	Kd5—c5.	Kf6—e6.	58.	Kb6—c6.	Sd6—b5.
49.	Sc3—b5.	a7—a5.	59.	d5—d6.	Sb5—a7†
50.	Sb5—c3.	Se7—f5.	60.	Kc6—b6.	Aufgegeben.
51.	d4—d5†	Ke6—d7.			

Fünfundzwanzigste Partie.

	Anderssen. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
6.	d2—d4.	d7—d6.
7.	Sg1—f3.	Dh4—h5.
8.	h2—h4.	h7—h6.

	Weiss.	Schwarz.
9.	e4—e5.	g5—g4.
10.	Sf3—e1.	d6 n. e5.
11.	Sc3—d5.	Ke8—d8.
12.	d4 n. e5.	Lc8—d7.
13.	Se1—d3.	f4—f3.
14.	Lc1—f4.	Sg8—e7.
15.	Sd5 n. c7.	

Dieses Opfer, das sehr glänzend zu sein scheint, ist nicht ganz richtig, wie sich bald ergiebt.



15.		f3 n. g2†
16.	Kf1 n. g2.	Ld7—c6†
17.	Sc7—d5.	

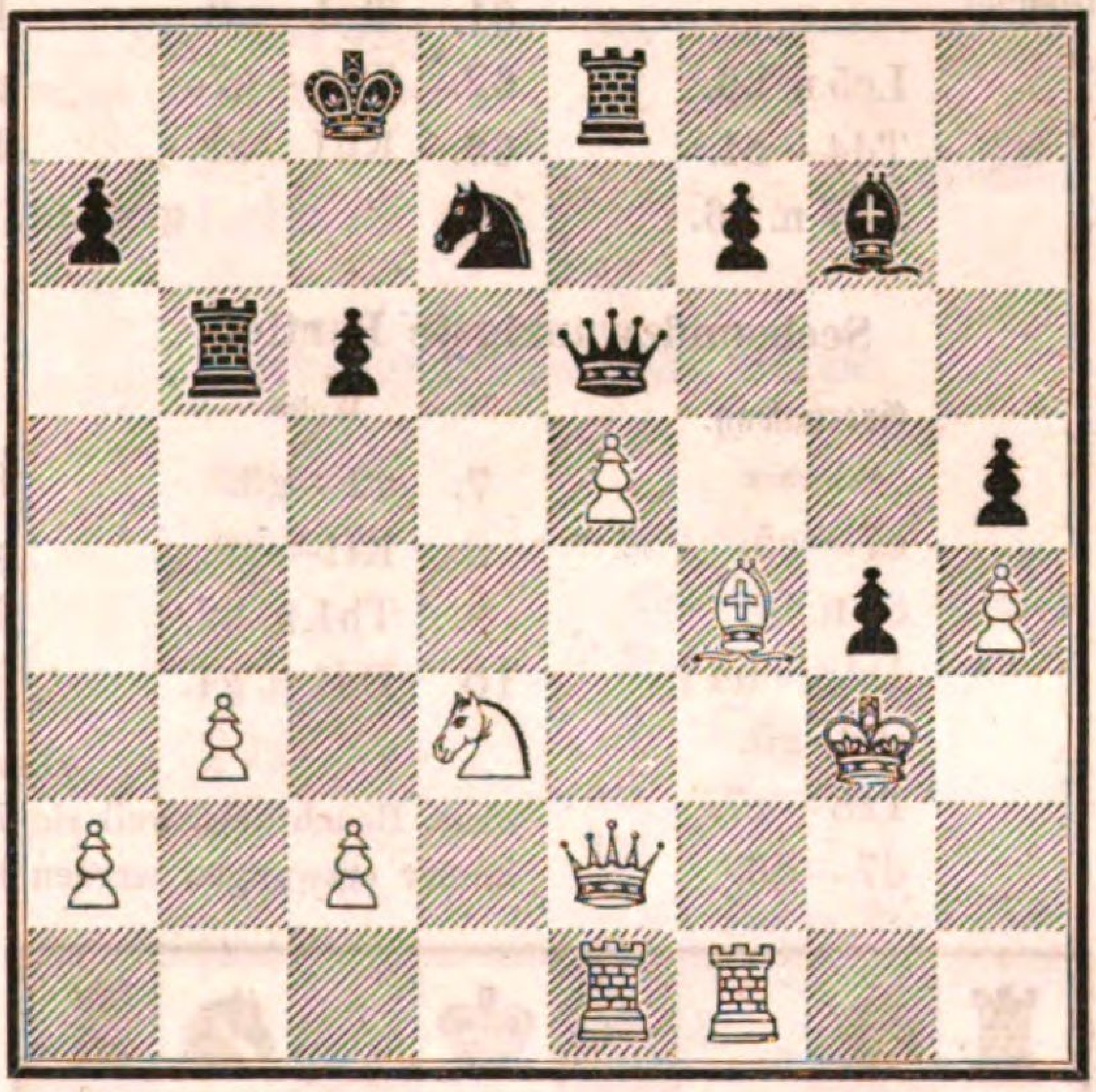
Wenn der weisse König statt dessen zöge,

Weiss.	Schwarz.

so würde Schwarz mit Kd8 n. c7 eine Figur gewinnen.

17. Se7 n. d5.
18. Sd3—b4. Dh5—f5.
19. Lc4 n. d5. Kd8—c8.
20. Ld5 n. c6. b7 n. c6.
21. Sb4—d3. Sb8—d7.
22. Dd1—e2. Th8—e8.
23. Ta1—e1. Ta8—b8.
24. Th1—f1. Df5—e6.
25. b2—b3. Tb8—b6.
26. Kg2—g3. h6—h5.

In Folge des beiderseits trefflich geführten Spiels ist es jetzt zu einer ungefähr gleichen Stellung gekommen.



27. De2—d2. Kc8—b7.
28. c2—c4. Lg7—f8.
29. Lf4—e3. c6—c5.
30. Sd3—f4. De6—c6.
31. Sf4—d5. Sd7 n. e5.

Ein guter Zug mit dem Schwarz seinem Spiel eine vortheilhafte Wendung giebt.

32. Sd5 n. b6. a7 n. b6.

Ginge Se5—f3, so gewinnt Weiss mit Dd2—d7† mindestens die Qualität.

33. Dd2—d5. Dc6 n. d5.
34. c4 n. d5. Se5—f3.
35. Te1—e2. Lf8—d6†
36. Kg3—f2. Te8—e5.

Schwarz hat für den Thurm einen Springer und einen Bauer. Ueberdies steht der Verlust eines zweiten Bauern des Weissen bevor, und Schwarz hat wegen des wohl unterstützten Bauern g4 eine sehr vortheilhafte Stellung.

37. Le3—g5.

Auf Tf1—d1 würde Schwarz Ld6—e7 antworten.

37. Te5 n. d5.
38. Lg5—e7. Ld6—e5.
39. Tf1—c1. f7—f5.
40. a2—a3. f5—f4.
41. b3—b4. Le5—d4†
42. Kf2—g2. Ld4—e3.
43. Tc1—a1.

Die beiden gebundenen Bauern des Schwarzen machen sein Spiel unwiderstehlich.

	Weiss.	Schwarz.
43.		Sf3—d4.
44.	Te2—a2.	f4—f3 †
45.	Kg2—h1.	Sd4—f5.
46.	Le7—g5.	g4—g3.
47.	b4 n. c5.	Le3 n. c5.
48.	a3—a4.	Td5—d4.
49.	a4—a5.	Sf5 n. h4.

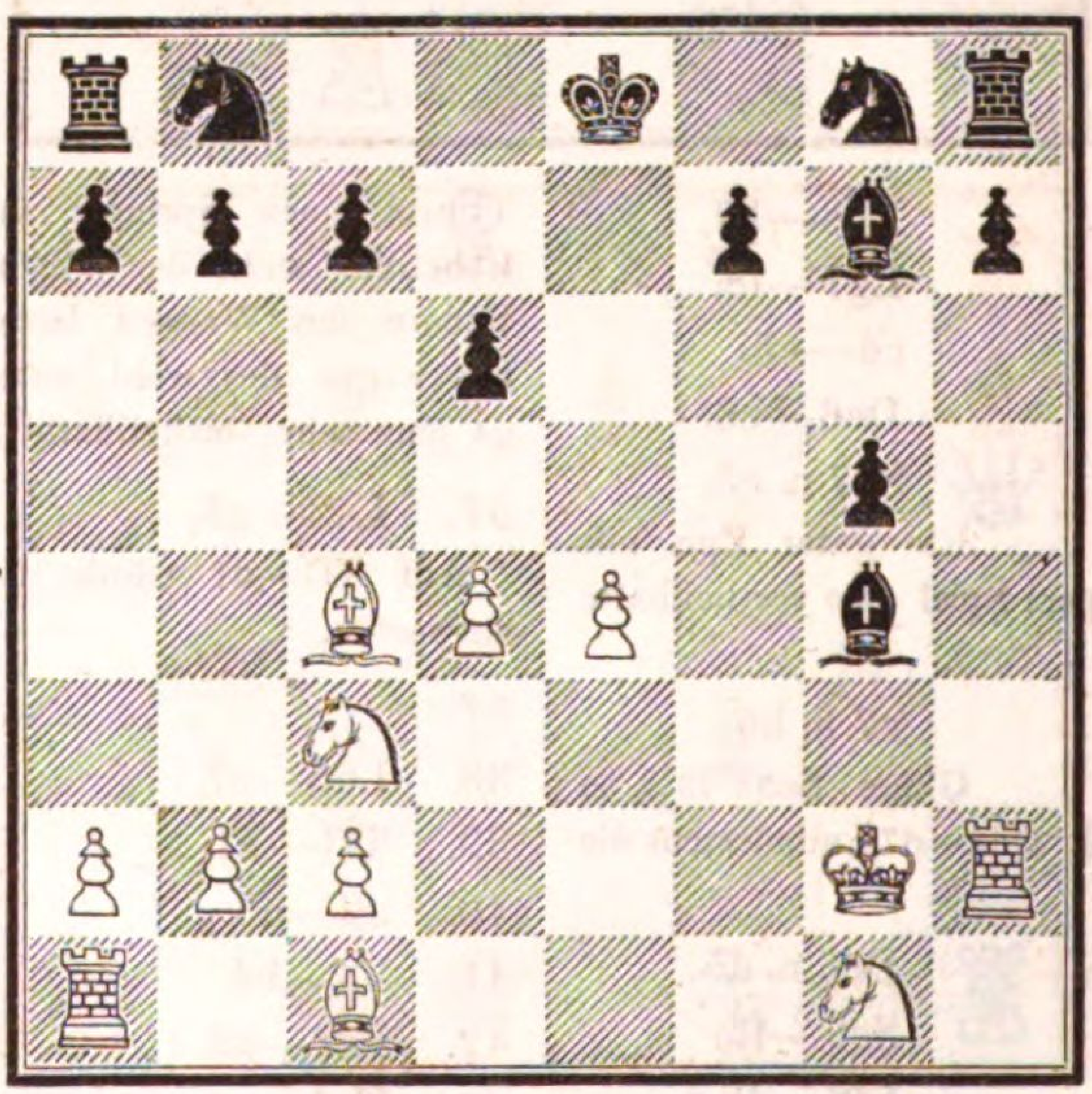
Schneller hätte Td4—g4 das Spiel beendet.

	Weiss.	Schwarz.
50.	a5 n. b6.	Lc5 n. b6.
51.	Lg5—e3.	Td4—e4.
52.	Le3 n. b6.	Kb7 n. b6.
53.	Ta2—a6 †	Kb6—c7.
54.	Ta6—a7 †	Kc7—d6.
55.	Ta1—a6 †	Kd6—e5.
56.	Ta7—e7 †	Ke5—f4.
57.	Te7 n. e4 †	Kf4 n. e4.
58.	Ta6—a4 †	Ke4—e3.
59.	Ta4 n. h4.	Ke3—f2.
60.	Th4—g4.	h5—h4.
61.	Tg4—g8.	h4—h3.
62.	Tg8—g7.	g3—g2 †
63.	Kh1—h2.	Kf2—f1 und gewinnt.

Sechsundzwanzigste Partie.

	Brien. Weiss.	Greenaway. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
6.	d2—d4.	d7—d6.
7.	g2—g3.	f4 n. g3.
8.	Kf1—g2.	g3 n. h2.
9.	Th1 n. h2.	Dh4—g4 †
10.	Dd1 n. g4.	Lc8 n. g4.

Diese Position verdient Beachtung, weil sie in dieser Spielart immer erzwungen werden kann.



	Weiss.	Schwarz.
11.	Sc3—b5.	Sb8—a6.
12.	Lc1 n. g5.	Sg8—e7.
13.	Ta1—f1.	Lg4—e6.
14.	Lc4—d3.	Se7—g6.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Sg1—e2.	h7—h6.
16.	Lg5—d2.	Ke8—e7.
17.	Sb5—a3.	Ta8—f8.
18.	b2—b3.	

Besser wäre hier wohl Ld3 n. a6.

	Weiss.	Schwarz.
18.		Sa6—b8.
19.	Tf1—h1.	Tf8—g8.
20.	Kg2—f2.	Le6—g4.

Ein feiner Zug, der den drohenden Verlust eines Bauern verhindert.

	Weiss.	Schwarz.
21.	Ld2 n. h6.	Lg4 n. e2.
22.	Kf2 n. e2.	Lg7 n. d4.
23.	Sa3—b5.	Ld4—b6.
24.	Lh6—g5 †	Ke7—d7.
25.	Th2—h7.	Th8 n. h7.
26.	Th1 n. h7.	Sg6—e5.
27.	Lg5—f4.	Sb8—c6.
28.	Lf4 n. e5.	Sc6 n. e5.
29.	Th7—h2.	Tg8—g3.
30.	Sb5—c3.	Tg3—e3 †
31.	Ke2—d1.	Lb6—a5 und gewinnt.

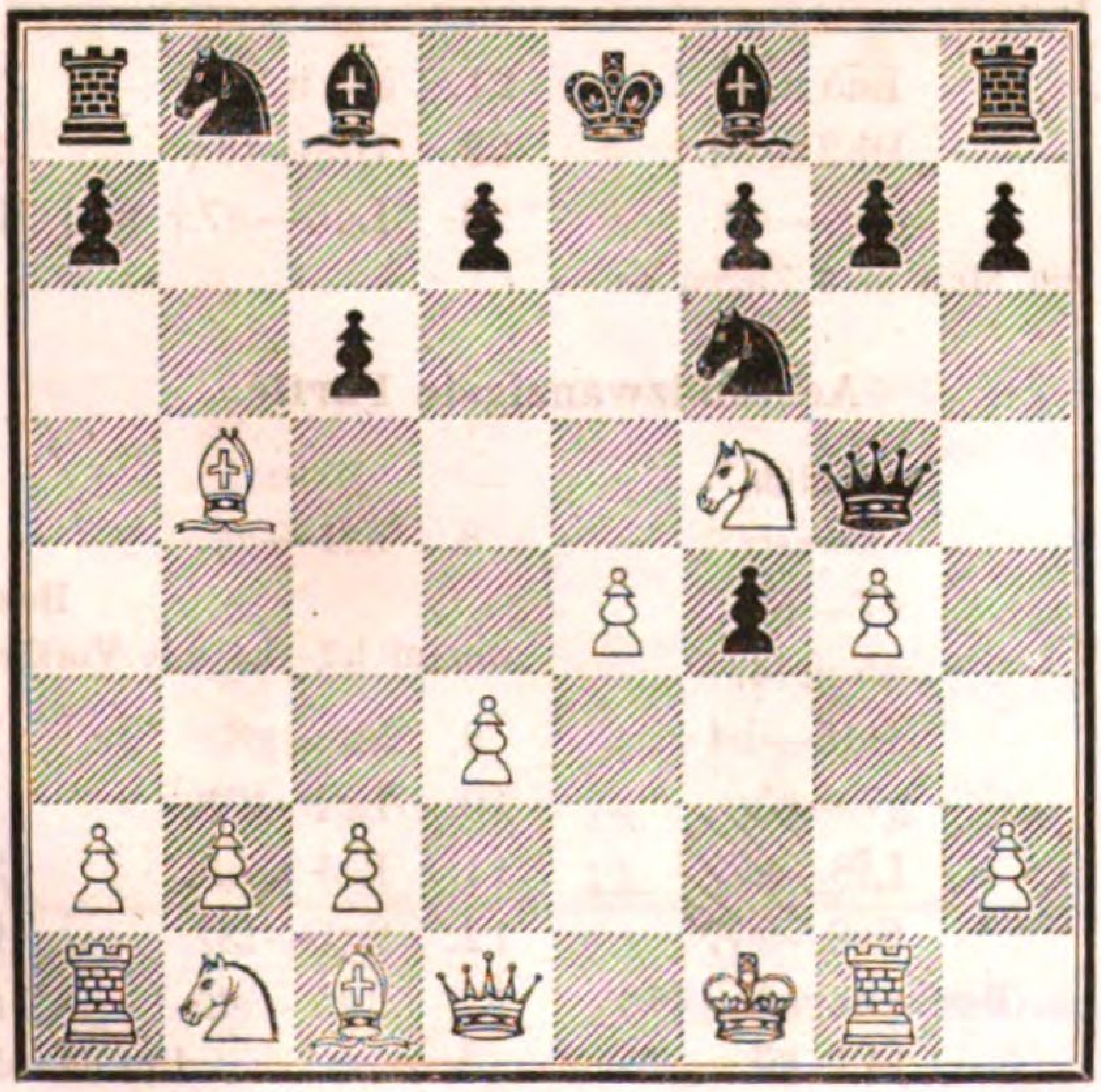
Siebenundzwanzigste Partie.

	Anderssen. Weiss.	Kieseritzki. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4.	Ke1—f1.	b7—b5.
5.	Lc4 n. b5.	Sg8—f6.
6.	Sg1—f3.	Dh4—h6.
7.	d2—d3.	Sf6—h5.
8.	Sf3—h4.	

Um Sh5—g3 † zu verhindern.

	Weiss.	Schwarz.
8.		Dh6—g5.
9.	Sh4—f5.	c7—c6.
10.	g2—g4.	Sh5—f6.
11.	Th1—g1.	

Mit diesem Zuge giebt Weiss eine Figur auf, bekommt jedoch dafür einen glänzenden Angriff.



Weiss.		Schwarz.
11.		c6 n. b5.
12.	h2—h4.	Dg5—g6.
13.	h4—h5.	Dg6—g5.
14.	Dd1—f3.	

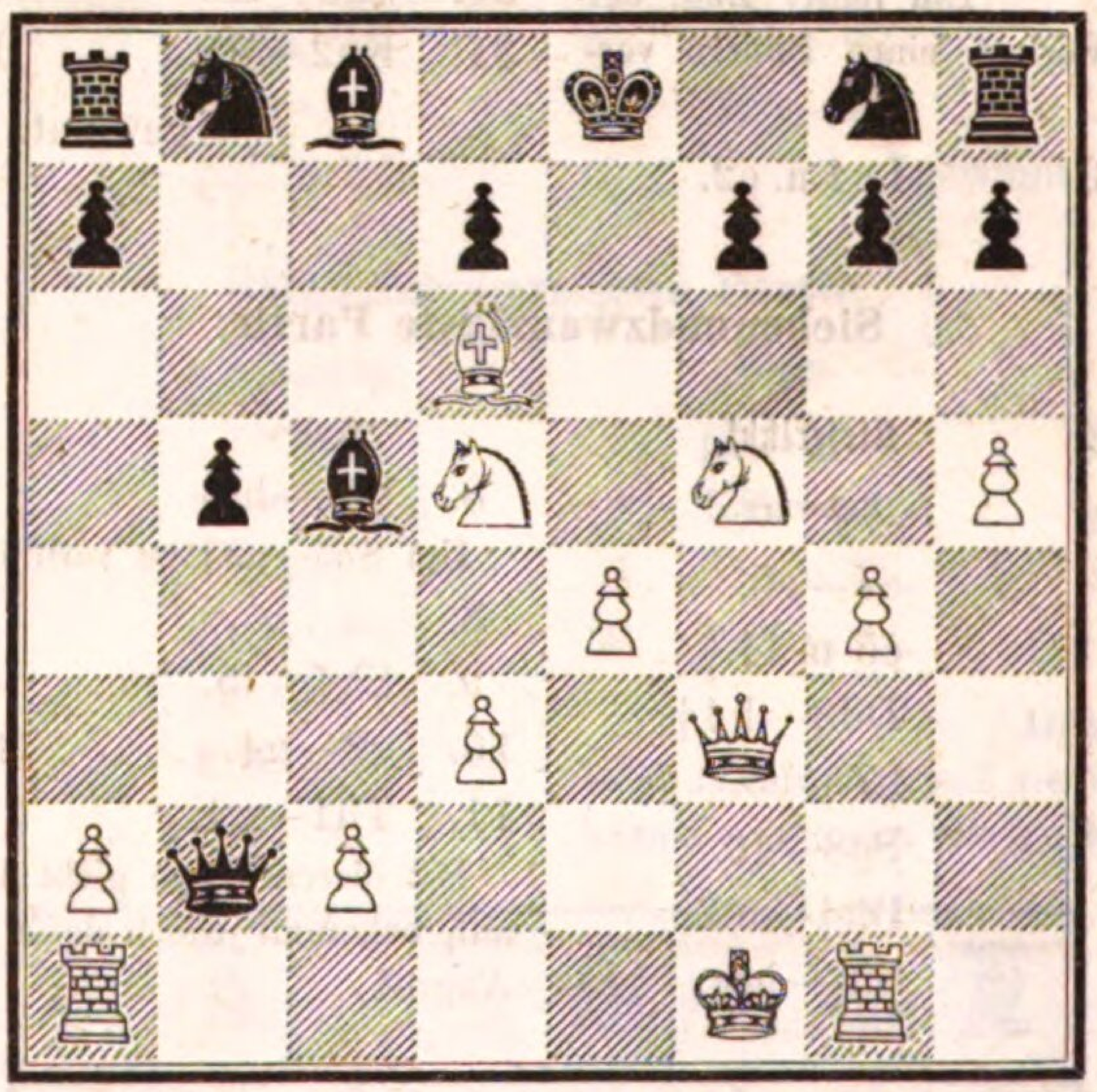
Weiss droht mit Lc1 n. f4 die feindliche Dame zu erobern.

14.		Sf6—g8.

Der Springer hat keinen andern Zug.

Weiss.		Schwarz.
15.	Lc1 n. f4.	Dg5—f6.
16.	Sb1—c3	Lf8—c5.
17.	Sc3—d5.	Df6 n. b2.
18.	Lf4—d6.	

Vortrefflich gespielt. Welche Combination von seltener Schönheit Weiss im Auge hat, zeigt sich in den nächsten Zügen.



18.		Lc5 n. g1.
19.	e4—e5.	Db2 n. a1 †
20.	Kf1—e2.	Sb8—a6.

Weiss kündigt ein Matt in 3 Zügen an.

21.	Sf5 n. g7 †	Ke8—d8.
22.	Df3—f6 †	Sg8 n. f6.
23.	Ld6—e7 † und Matt.	

Achtundzwanzigste Partie.

Paulsen. Weiss.		Kolisch. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4.	Ke1—f1.	g7—g5.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
6.	d2—d4.	Sg8—e7.

(Besser wäre d7—d6.)

7.	g2—g3.	f4 n. g3.

Weiss.		Schwarz.
8.	Kf1—g2.	d7—d6.

Besser als Dh4—h6, worauf h2—h4 mit Vortheil folgen würde.

9.	h2 n. g3.	Dh4—g4.
10.	Lc4—e2.	Dg4—d7.
11.	Lc1 n. g5.	Sb8—c6.
12.	Sg1—f3.	f7—f6.
13.	Lg5—e3.	d6—d5.

Um d4—d5 zu verhindern.

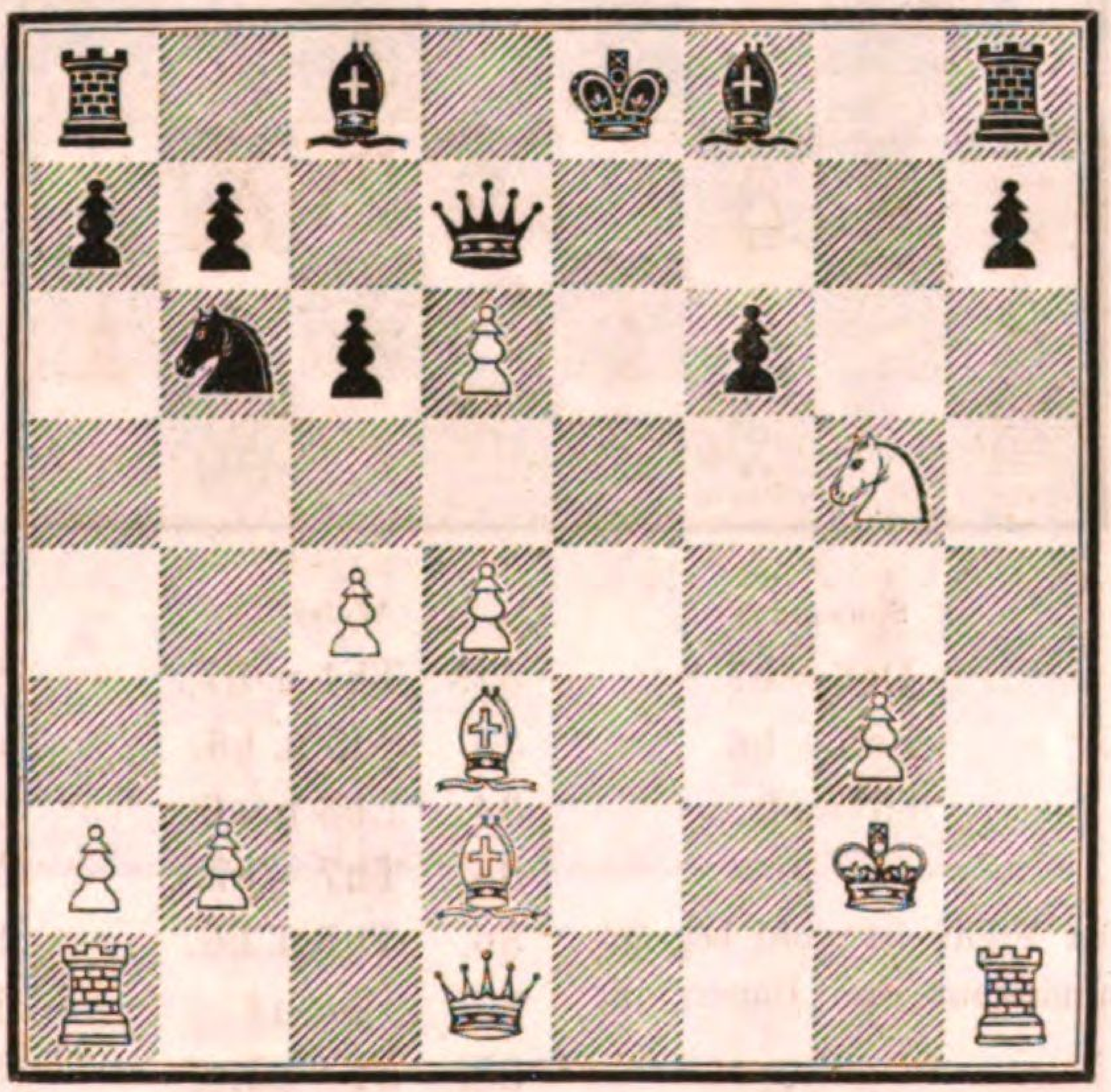
	Weiss.	Schwarz.
14.	e4 n. d5.	Sc6—b4.
15.	d5—d6.	Se7—d5.

Hier wäre wohl Dd7 n. d6 der stärkere Zug. Schwarz verliert später das Spiel, weil er die Wichtigkeit des feindlichen Bauers d6 unterschätzt.

16.	Le3—d2.	c7—c6.
17.	Sc3 n. d5.	Sb4 n. d5.

	Weiss.	Schwarz.
18.	c2—c4.	Sd5—b6.
19.	Le2—d3.	Lg7—f8.
20.	Sf3—g5.	

Ein starker Zug, der für Weiss entscheidet. Der Springer kann ohne schleunigen Verlust des schwarzen Spiels nicht genommen werden.



20.		Lf8 n. d6.
21.	Dd1—h5†	Aufgegeben.

Neunundzwanzigste Partie.

	Wigand. Weiss.	Pollmächer. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4†
4.	Ke1—f1.	b7—b5.
5.	Lc4 n. b5.	Sg8—f6.
6.	Sb1—c3.	Sf6—h5.
7.	Sg1—f3.	Dh4—f6.
8.	d2—d4.	c7—c6.
9.	Lb5—c4.	Lf8—b4.
10.	e4—e5.	Df6—h6.
11.	Sc3—e2.	d7—d5.
12.	Lc4—b3.	Lc8—a6.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Kf1—g1.	g7—g5.
14.	g2—g4.	Sh5—g7.
15.	h2—h4.	

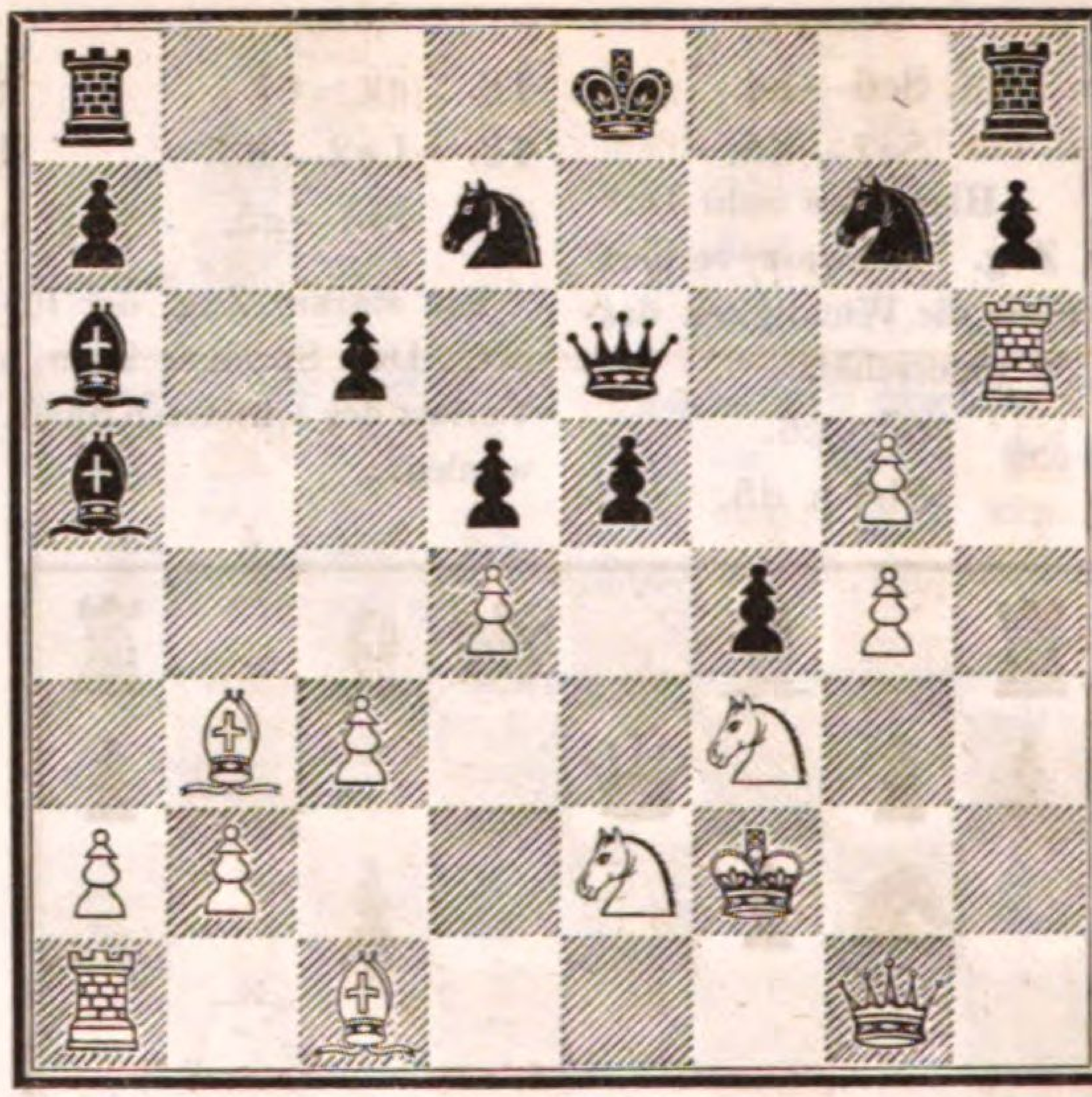
Mit diesem Zuge bekommt Weiss einen unwiderstehlichen Angriff.

15.		Dh6—e6.
16.	Kg1—f2.	Sb8—d7.

Auf De6 n. g4 würde Weiss mit h4 n. g5 ein gutes Spiel bekommen.

17.	Dd1—g1.	f7—f6.
18.	c2—c3.	Lb4—a5.
19.	h4 n. g5.	f6 n. e5.
20.	Th1—h6.	

Weiss hat jetzt eine siegreiche Stellung.



Weiss.		Schwarz.
20.		De6—e7.
21.	Th6 n. c6.	La5 – b6.
22.	Dg1—e1.	e5—e4.
23.	Se2 n. f4.	

Dieses Opfer der Figur ist wohl begründet, da Weiss mindestens drei Bauern für sie bekommt.

Weiss.		Schwarz.
23.		e4 n. f3.
24.	De1 n. e7 †	Ke8 n. e7.
25.	Sf4 n. d5 †	Ke7—d8.
26.	Lc1—f4.	Ta8—c8.
27.	Tc6 n. c8 †	La6 n. c8.
28.	Ta1—h1.	Sg7—e6.
29.	g5—g6.	Sd7—f8.
30.	Lf4 – e5.	Sf8 n. g6.
31.	Le5 n. h8.	Sg6 n. h8.
32.	Th1 n. h7.	Sh8—g6.
33.	Sd5 n. b6.	a7 n. b6.
34.	Lb3 n. e6.	Lc8 n. e6.
35.	Th7—b7.	Le6 n. g4.
36.	Tb7 n. b6.	Sg6—e7.
37.	a2—a4.	Kd8—c7.
38.	a4 – a5.	Se7 – c6.
39.	b2—b4.	Lg4—h5.
40.	d4—d5.	Sc6—e5.
41.	d5—d6 †	Kc7—d7.
42.	a5 – a6.	Se5—d3 †
43.	Kf2—f1.	Lh5—g4.
44.	Tb6—b7 †	Kd7—c6.
45.	Tb7—h7.	Lg4—f5.
46.	a6 – a7.	Aufgegeben.

Dreissigste Partie.

	Mac Donnell. Weiss.	de la Bourdonnais. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4.	Ke1—f1.	d7—d6.
5.	d2—d4.	Lc8—g4.
6.	Dd1—d3.	Sb8—c6.
7.	Lc4 n. f7 †	

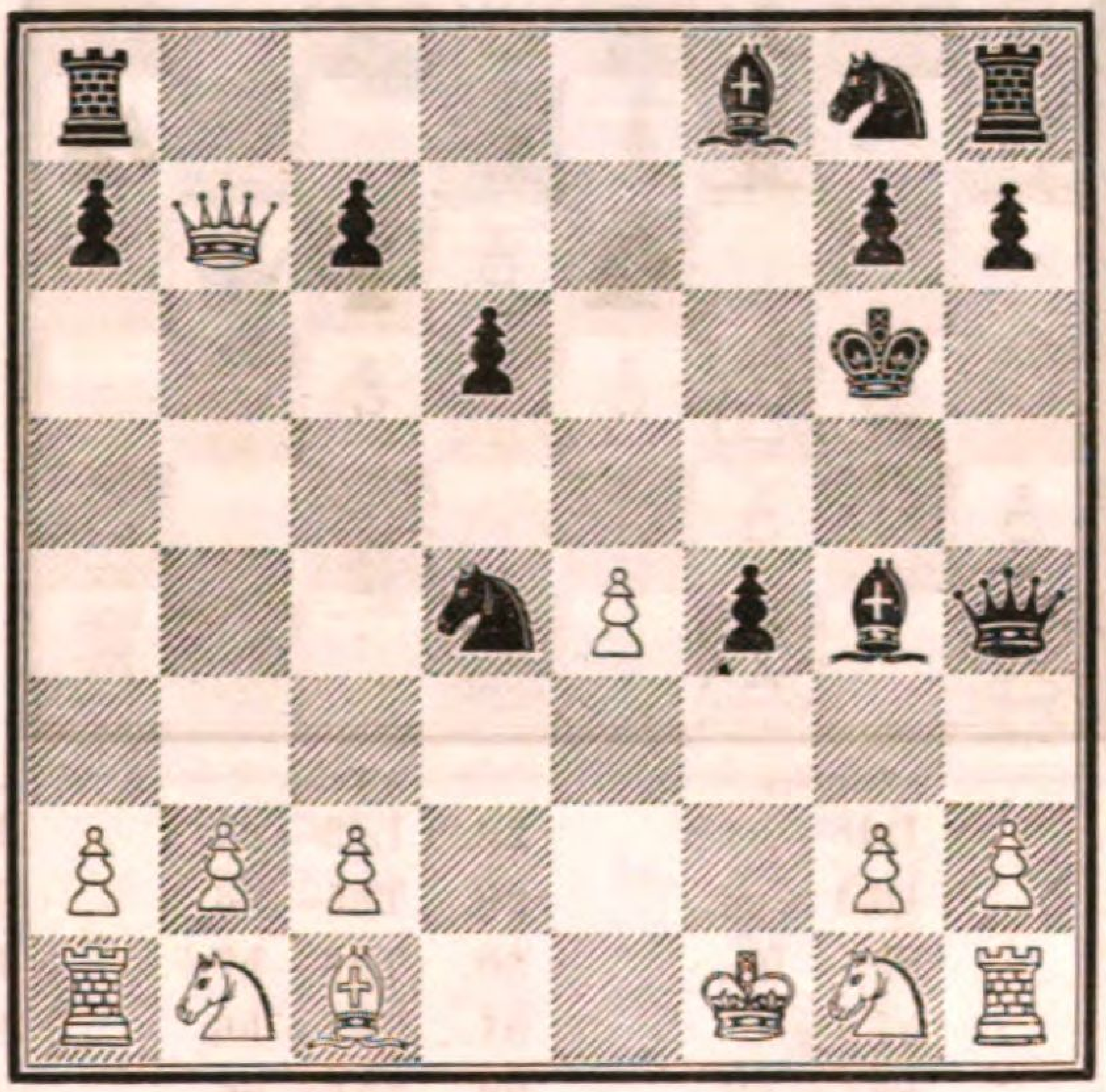
Diese Combination, mit der Weiss einige Bauern gewinnt, ist fehlerhaft, weil sie die

	Weiss.	Schwarz.

weisse Dame zu weit aus dem Spiele entfernt, und dies den feindlichen Angriffen preisgiebt.

	Weiss.	Schwarz.
7.		Ke8 n. f7.
8.	Dd3—b3†	Kf7—g6.
9.	Db3 n. b7.	Sc6 n. d4.

Im Interesse eines starken Angriffs giebt Schwarz den Thurm auf.



	Weiss.	Schwarz.
10.	Db7 n. a8.	Sg8—f6.
11.	Sb1—a3.	f4—f3.
12.	g2—g3.	Lg4—h3†
13.	Kf1—e1.	Dh4—g4.
14.	Lc1—e3.	d6—d5.

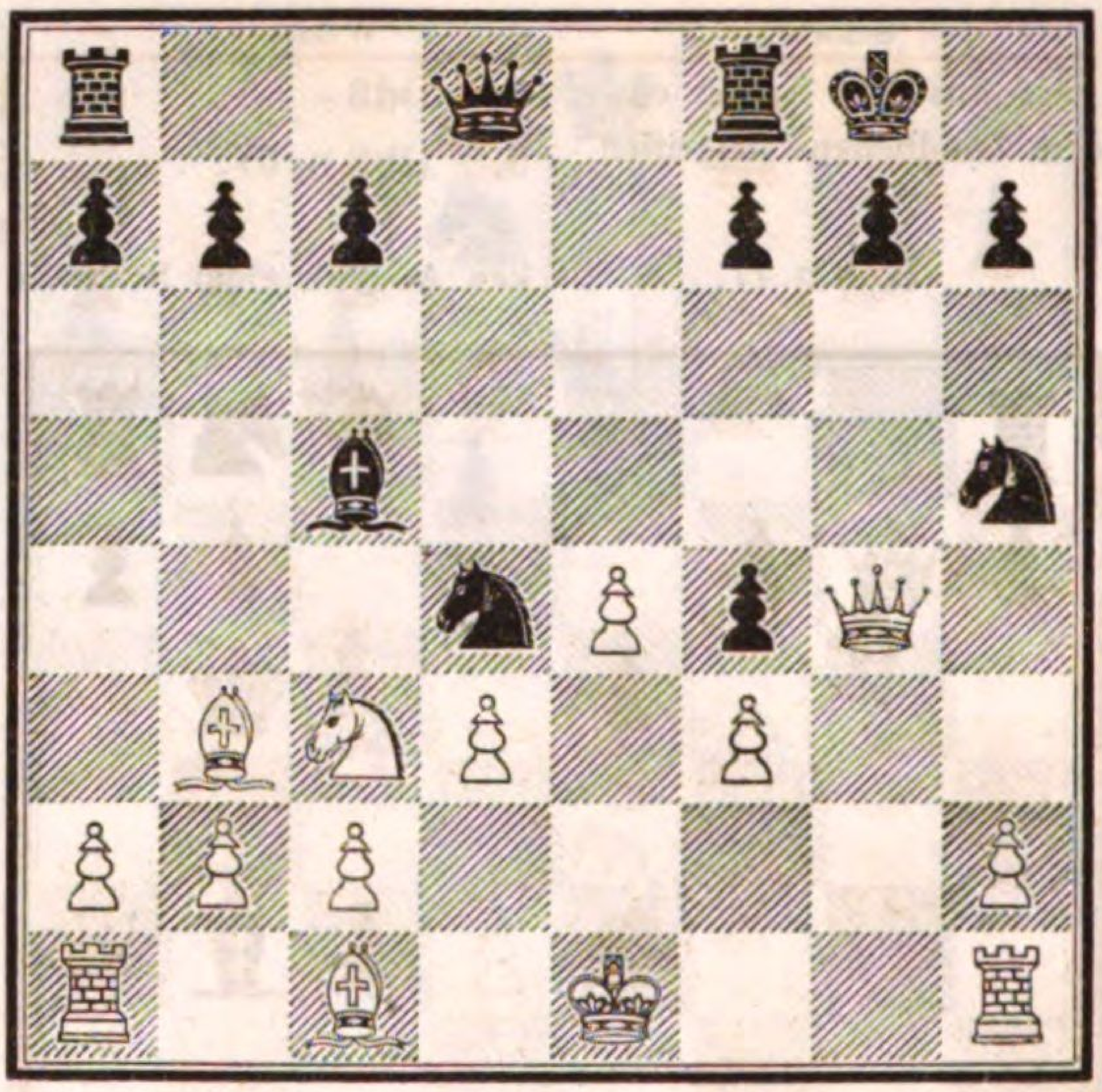
Schwarz droht mit Lf8—b4† die feindliche Dame zu erobern.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Da8 n. a7.	Sd4—c6.
16.	Da7 n. c7.	d5—d4.
17.	Le3—d2.	Dg4 n. e4†
18.	Ke1—d1.	f3—f2.
19.	Sg1 n. h3.	De4—f3†
20.	Kd1—c1.	Df3 n. h1† und gewinnt.

Einunddreissigste Partie.

	Harrwitz. Weiss.	Williams. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	d7—d5.
4.	Lc4 n. d5.	Sg8—f6.
5.	Dd1—e2.	Lf8—d6.
6.	Sb1—c3.	0—0.
7.	Ld5—b3.	Sb8—c6.
8.	Sg1—f3.	Lc8—g4.
9.	d2—d3.	Sc6—d4.
10.	De2—f2.	Lg4 n. f3.
11.	g2 n. f3.	Ld6—c5.
12.	Df2—g2.	Sf6—h5.
13.	Dg2—g4.	

Weiss würde jetzt, wenn Schwarz nicht den folgenden Zug machen könnte, den f-Bauer zurückgewinnen.

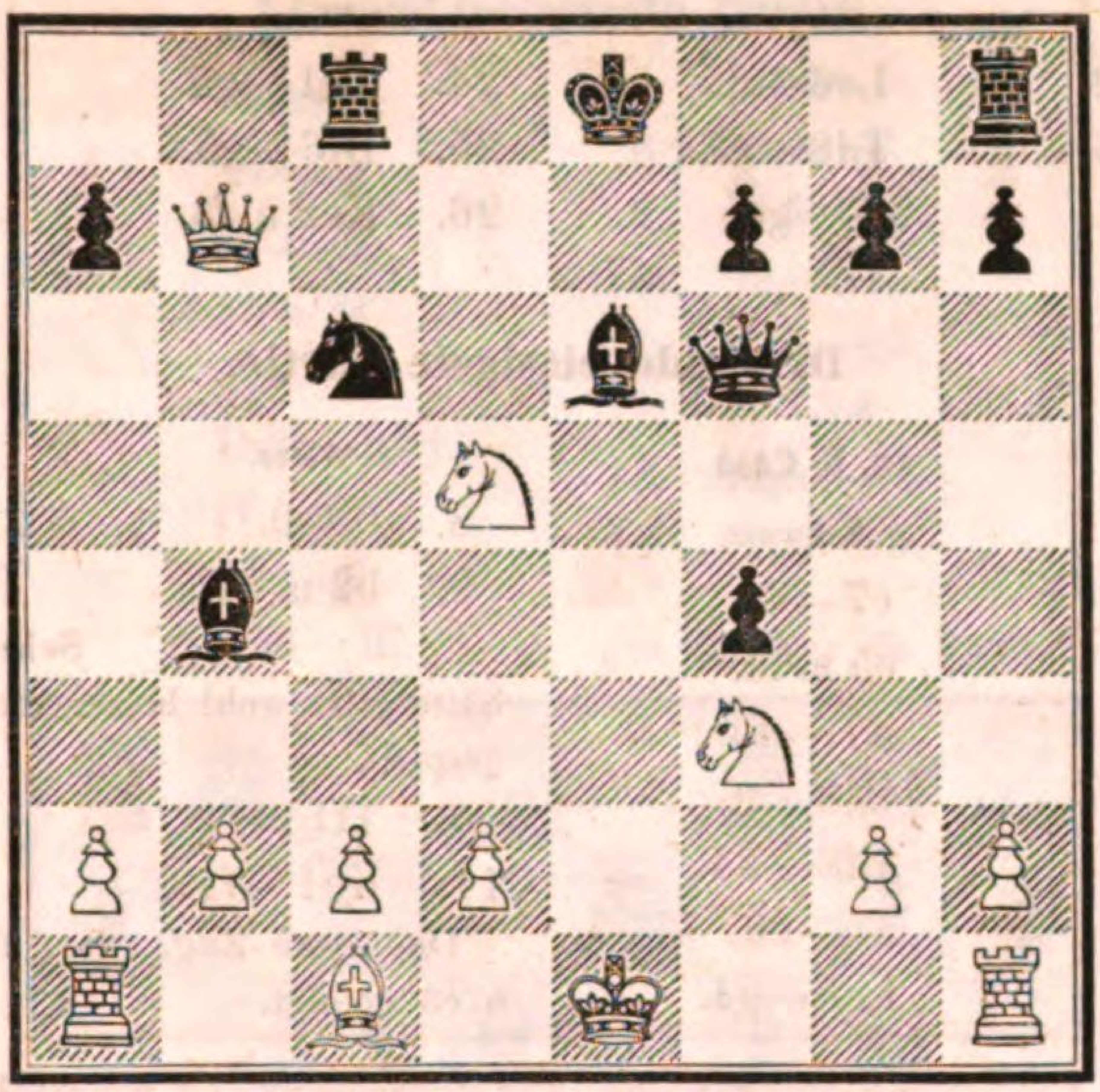


	Weiss.	Schwarz.
13.		Dd8—h4†
14.	Ke1—d1.	Dh4 n. g4.
15.	f3 n. g4.	Sh5—f6.
16.	h2—h3.	g7—g5.
17.	Sc3—e2.	Sd4 n. b3.
18.	a2 n. b3.	Ta8—d8.
19.	Se2—c3.	Tf8—e8.
20.	Kd1—e2.	Lc5—b6.
21.	Sc3—a4.	Sf6—d5.
22.	Sa4 n. b6.	a7 n. b6.
23.	Lc1—d2.	c7—c6.
24.	h3—h4.	h7—h6.
25.	h4 n. g5.	h6 n. g5.
26.	Th1—h5.	f7—f6.
27.	Ta1—h1.	Sd5—e7.
28.	Ld2—c3.	Kg8—f7.
29.	Th5—h6.	Td8—d6.
30.	Th6—h7†	Kf7—e6.
31.	Th1—h6.	Se7—g8.
32.	Th6—g6.	Td6—d7.
33.	Th7 n. d7.	Ke6 n. d7.
34.	Lc3 n. f6.	Sg8 n. f6.
35.	Tg6 n. f6.	Te8—h8.
36.	Tf6—f5.	Th8—h2†
37.	Ke2—d1.	Th2—h1†
38.	Kd1—d2.	Th1—h2†
39.	Kd2—c3.	Th2—g2.
40.	Tf5 n. g5.	f4—f3.
41.	Tg5—f5.	f3—f2.
42.	g4—g5 und gewinnt.	

Zweiunddreissigste Partie.

	Paulsen. Weiss.	Kolisch. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
4.	Sb1—c3.	Lf8—b4.
5.	e4—e5.	d7—d5.
6.	Lc4—b5†	c7—c6.
7.	e5 n. f6.	c6 n. b5.
8.	Dd1—e2†	Lc8—e6.
9.	De2 n. b5†	Sb8—c6.
10.	Sg1—f3.	Dd8 n. f6.
11.	Db5 n. b7.	Ta8—c8.
12.	Sc3 n. d5.	

Dieser treffliche Zug bildet den Schluss der geistreichen Angriffs-Combination des Weissen.



Weiss.	Schwarz.
12.	Df6—f5.
13. Sd5—c7†	

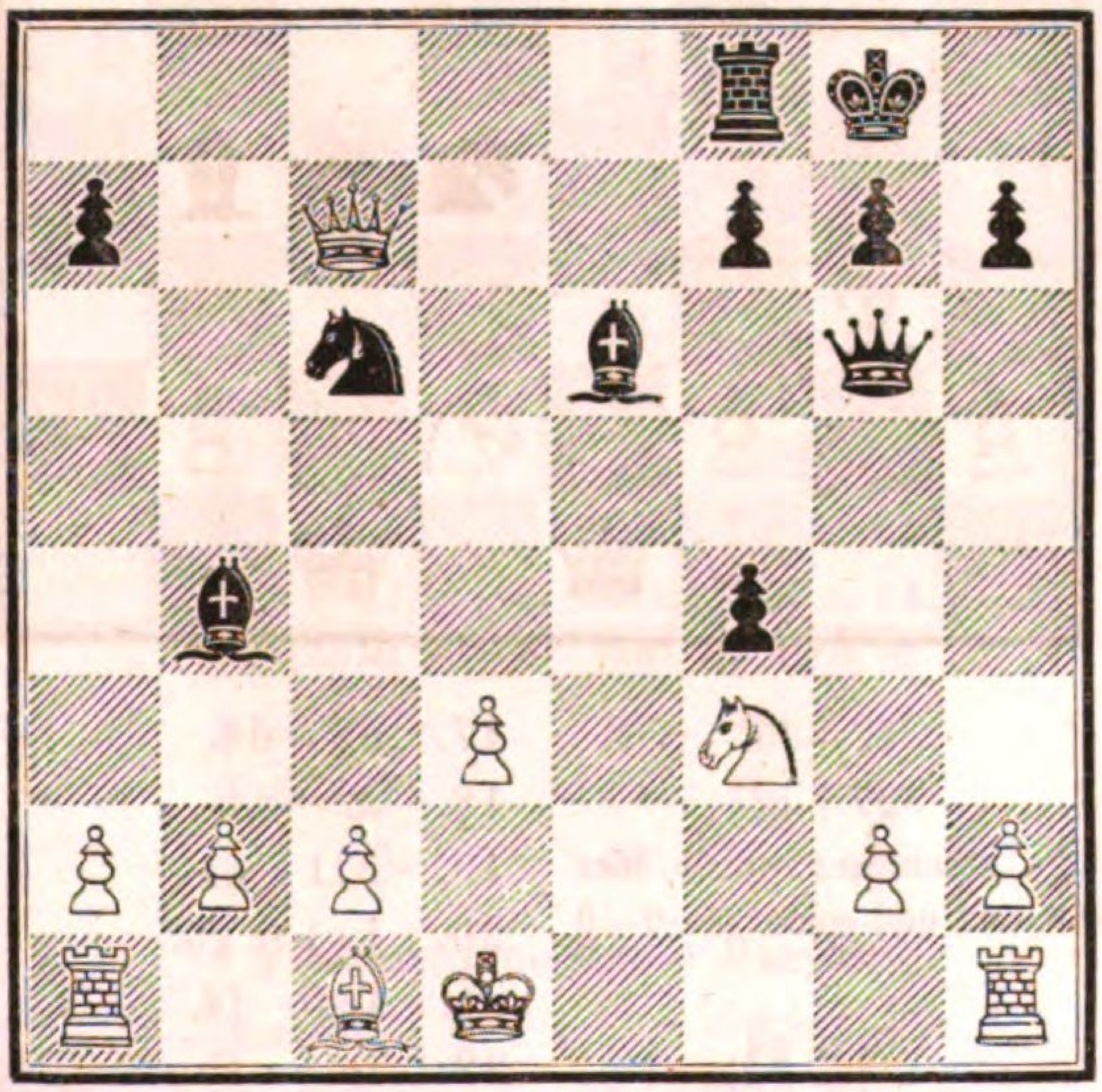
Der Läufer b4 ist wegen Df5—e4† nicht zu nehmen.

13.	Tc8 n. c7.

Sicherer wäre Ke8—d8 gewesen.

Weiss.	Schwarz.
14. Db7 n. c7.	Df5—e4†
15. Ke1—d1.	0—0.
16. d2—d3.	De4—g6.
17. Dc7 n. f4.	

Auf Dc7 n. c6 folgt Tf8—c8 und gewinnt nachher mit Dg6 n. g2.



17.	f7—f6.
18. Df4—e4.	Dg6 n. g2.
19. Th1—g1.	Dg2—h3.
20. De4 n. c6.	Tf8—d8.

Um demnächst Le6—d5 zu spielen.

Weiss.		Schwarz.	Weiss.		Schwarz.
21.	Kd1—e2.	Le6—d5.	24.	Tg1—g3.	Dh3—h6.
22.	Dc6 n. f6.	Td8—e8 †	25.	Df6—g5.	Ld5 n. f3 †
23.	Lc1—e3.	g7—g6.	26.	Ke2 n. f3.	Aufgegeben.

Dreiunddreissigste Partie.

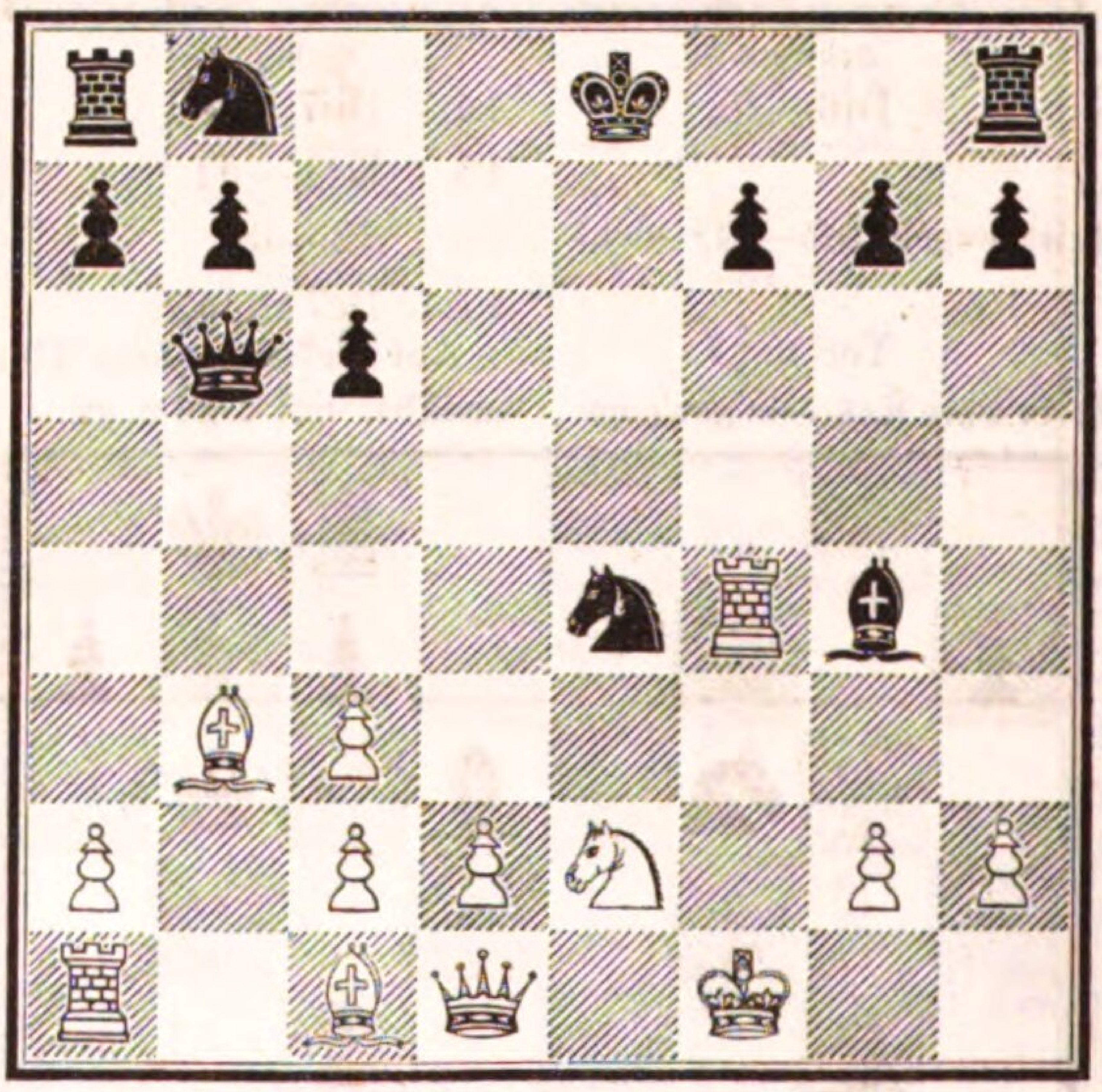
	de Rivière. Weiss.	v. d. Lasa. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	d7—d5.
4.	Lc4 n. d5.	Sg8—f6.
5.	Sb1—c3.	Lf8—b4.
6.	Sg1—e2.	c7—c6.
7.	Ld5—b3.	Lc8—g4.

	Weiss.	Schwarz.
8.	0—0.	Lb4 n. c3.
9.	b2 n. c3.	Sf6 n. e4.

Sehr gewagt. Schwarz hätte jetzt wohl besser rochirt oder g7—g5 gespielt.

10.	Tf1 n. f4.	Dd8—b6 †
11.	Kg1—f1.	

Der beste Zug. Auf d2—d4 wäre Se4 n. c3 gefolgt.



11.		f7—f5.
12.	Dd1—e1.	g7—g5.

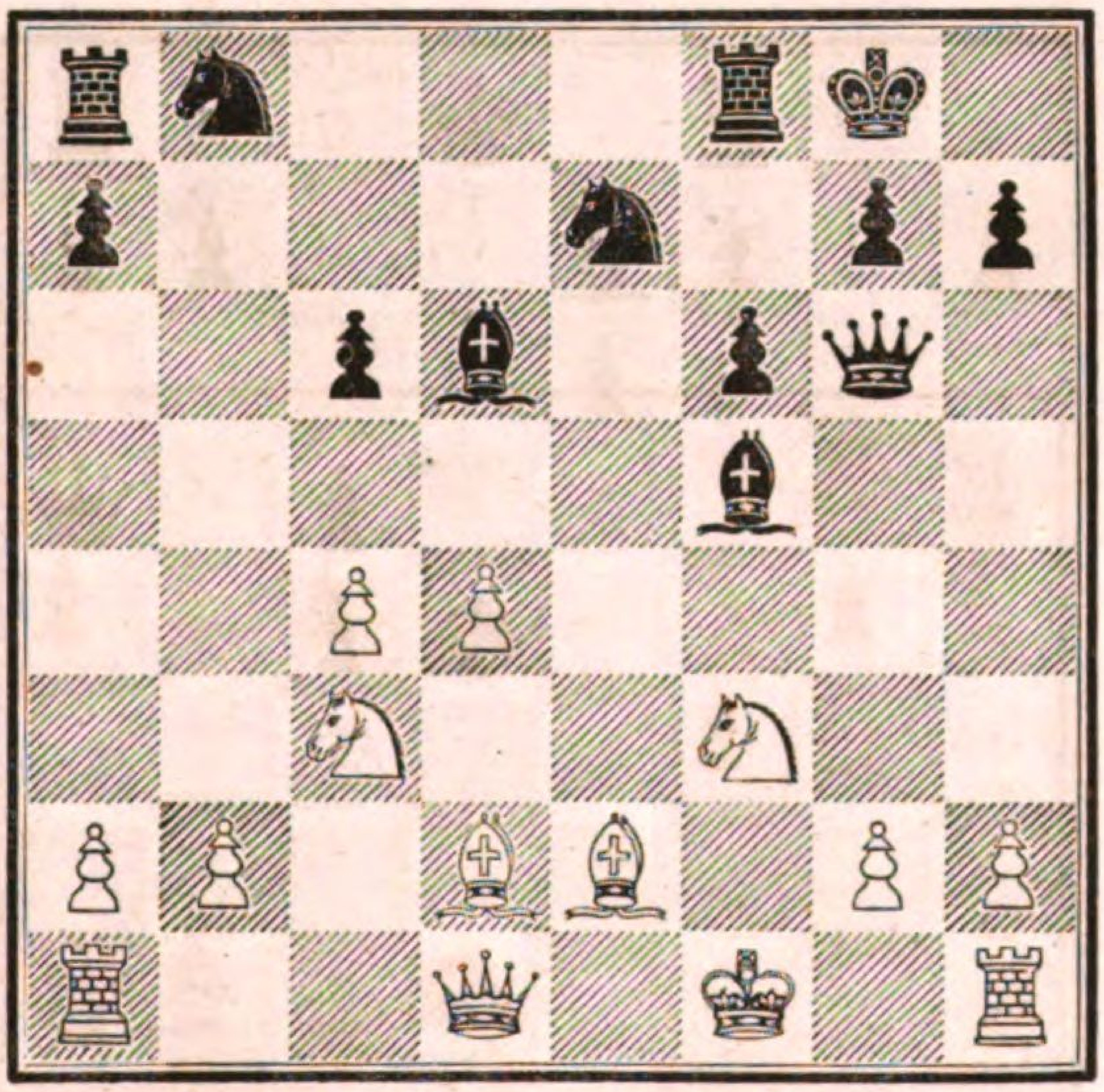
Schwarz würde hier vielleicht besser Sb8—d7 und später 0—0—0 spielen.

13.	Tf4 n. g4.	f5 n. g4.
14.	Se2—d4.	Sb8—d7.
15.	De1 n. e4 †	Ke8—d8.
16.	Sd4—e6 †	Kd8—c8.
17.	d2—d4.	a7—a5.
18.	a2—a4.	Db6—a6 †
19.	Kf1—g1.	b7—b5.
20.	Lc1 n. g5.	Ta8—a7.
21.	Lg5—f4.	Th8—e8.
22.	De4—f5.	b5 n. a4.
23.	Se6—c5.	Da6—b6.
24.	Lb3—e6.	Aufgegeben.

Vierunddreissigste Partie.

	Anderssen. Weiss.	Dubois. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	d7—d5.
4.	e4 n. d5.	Dd8—h4 †
5.	Ke1—f1.	f4—f3.
6.	Lc4—b5 †	c7—c6.
7.	Sg1 n. f3.	Dh4—f6.
8.	d5 n. c6.	b7 n. c6.
9.	Lb5—e2.	Lf8—d6.
10.	d2—d4.	Sg8—e7.
11.	Lc1—g5.	Df6—g6.
12.	c2—c4.	f7—f6.
13.	Lg5—d2.	0—0.
14.	Sb1—c3.	Lc8—f5.

Ein Fehlzug, durch den Schwarz die Partie verliert.



	Weiss	Schwarz
15.	c4—c5.	Ld6—c7.
16.	Dd1—b3 †	Kg8—h8.
17.	Db3—b7.	Lf5—d3.
18.	Db7 n. c7.	Se7—d5.
19.	Dc7—g3.	Sd5 n. c3.
20.	b2 n. c3.	Dg6—e4.
21.	Le2 n. d3.	De4 n. d3 †
22.	Kf1—f2.	Sb8—d7.
23.	Th1—e1.	Sd7—e5.
24.	d4 n. e5.	f6 n. e5.
25.	Kf2—g1.	e5—e4.
26.	Ld2—h6.	g7 n. h6.
27.	Dg3—e5 †	Kh8—g8.
28.	Te1 n. e4.	Tf8—f6.
29.	De5 n. f6.	Dd3 n. e4.
30.	Ta1—e1.	De4—g6.
31.	Df6 n. g6.	h7 n. g6.
32.	Te1—e6 und gewinnt.	

Fünfunddreissigste Partie.

	Walker. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	b7—b5.
4.	Lc4 n. b5.	Dd8—h4 †
5.	Ke1—f1.	Lc8—b7.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Sb1—c3.	Lf8—b4.
7.	Dd1—e2.	Lb4 n. c3.
8.	b2 n. c3.	Sg8—f6.
9.	Lc1—a3.	Sb8—c6.
10.	Lb5 n. c6.	Lb7 n. c6.

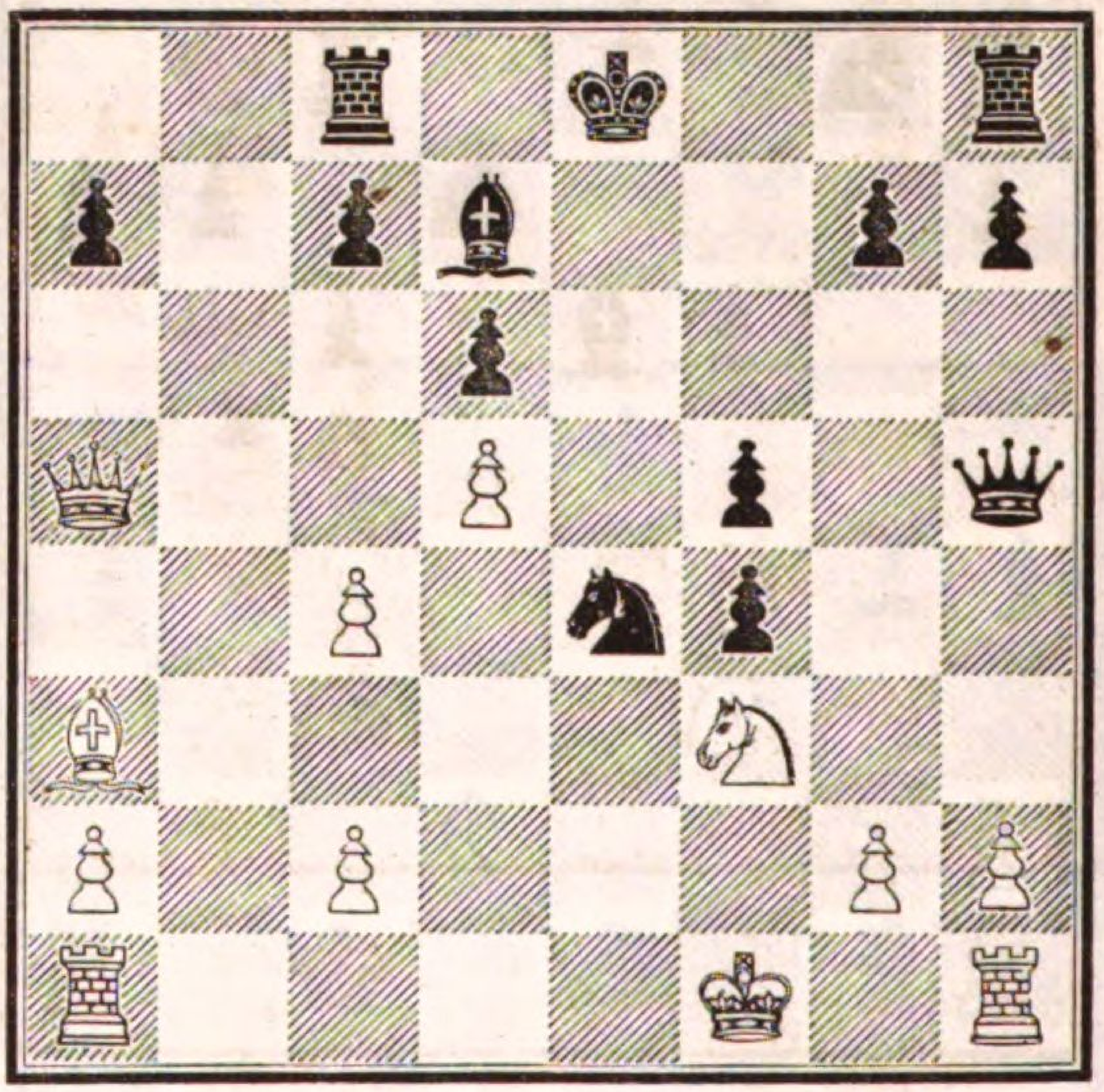
11. d2—d4. Hier würde Weiss besser Sg1—f3 und später d2—d3 spielen.

11.		Sf6 n. e4.

12. c3—c4. Um später mit d4—d5 eine Figur zu gewinnen.

	Weiss.	Schwarz.
12.		f7—f5.
13.	Sg1—f3.	Dh4—h5.
14.	De2—e1.	d7—d6.
15.	d4—d5.	Lc6—d7.
16.	De1—a5.	Ta8—c8.

Schlecht wäre Se4—g3†. Weiss würde alsdann zwar die Qualität verlieren, jedoch mehrere Bauern und einen starken Angriff bekommen.



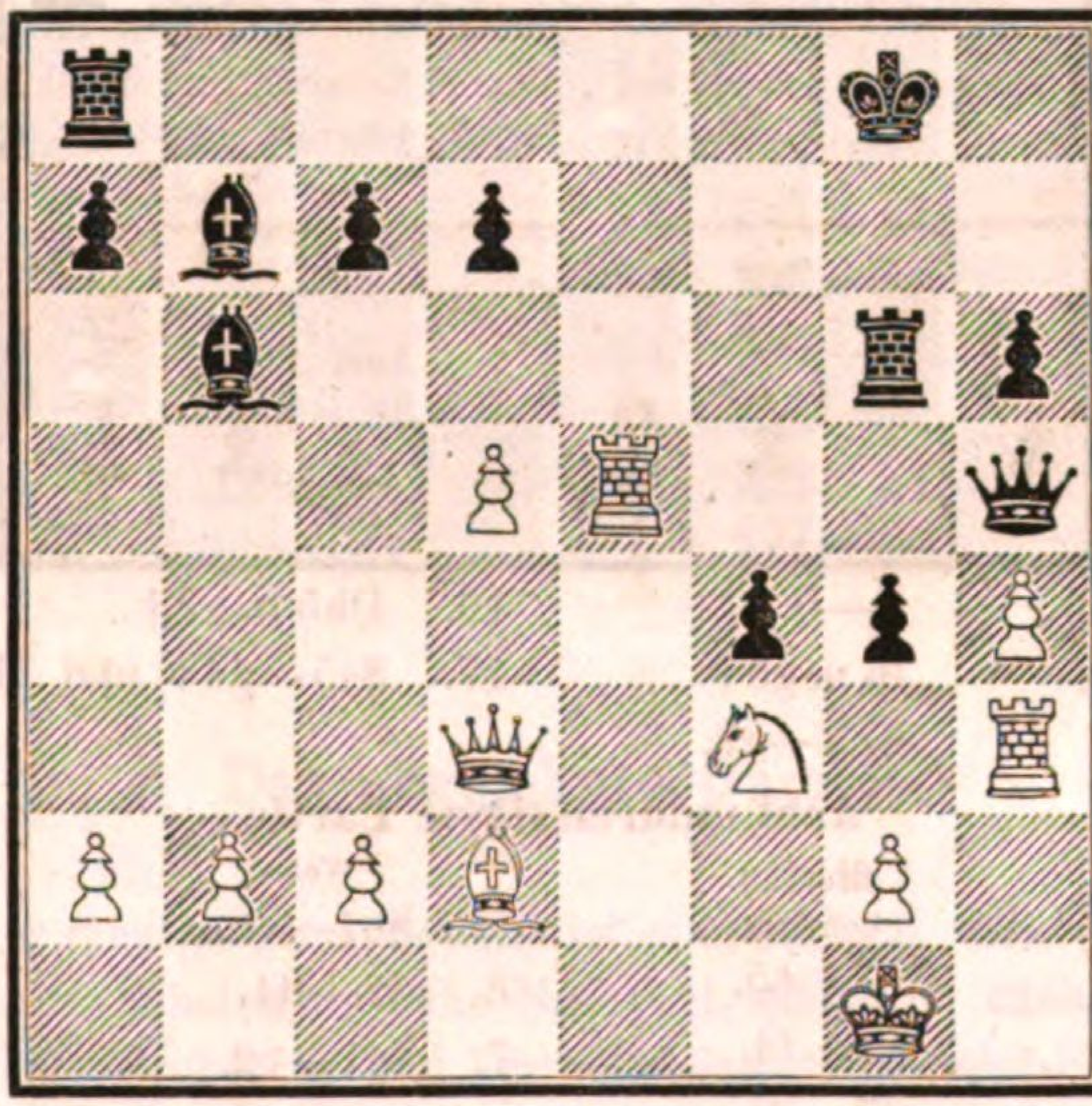
17.	Kf1—g1.	g7—g5.
18.	Da5 n. a7.	g5—g4.
19.	Da7—d4.	Ke8—f7.
20.	La3—b2.	Th8—g8.
21.	Sf3—d2.	Tc8—e8.
22.	Ta1—e1.	Dh5—h4 und gewinnt.

Sechsunddreissigste Partie.

	Walker. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	b7—b5.
4.	Lc4 n. b5.	Dd8—h4†
5.	Ke1—f1.	Lc8—b7.
6.	d2—d3.	Lf8—c5.
7.	d3—d4.	Lc5—b6.
8.	Sg1—f3.	Dh4—h5.
9.	Dd1—d3.	g7—g5.
10.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
11.	Lc1—d2.	Sb8—c6.
12.	Lb5 n. c6.	Lb7 n. c6.
13.	d4—d5.	Lc6—b7.

	Weiss.	Schwarz.
14.	e4—e5.	Sf6—g4.
15.	Sc3—e4.	h7—h6.
16.	Ta1—e1.	0—0.
17.	h2—h4.	f7—f5.
18.	e5 n. f6.	Sg4 n. f6.
19.	Se4 n. f6 †	Tf8 n. f6.
20.	Te1—e7.	Tf6—g6.
21.	Th1—h3.	g5—g4.
22.	Te7—e5.	

Offenbar hat Weiss in der Absicht diesen Zug zu machen sich die Gabel geben lassen, jedoch das kommende geistreiche Opfer des Schwarzen nicht berücksichtigt.



22.		g4 n. h3.
23.	Te5 n. h5.	h3 n. g2 †
24.	Kf1—e2.	Ta8—e8 †
25.	Th5—e5.	Te8 n. e5 †
26.	Sf3 n. e5.	Tg6—g3.
27.	Dd3—c4.	g2—g1 D.
28.	d5—d6 †	Kg8—h8.
29.	Se5—f7 †	Kh8—h7.
30.	Sf7—g5 †	Tg3 n. g5.
31.	h4 n. g5.	Schwarz setzt in 5 Zügen matt.

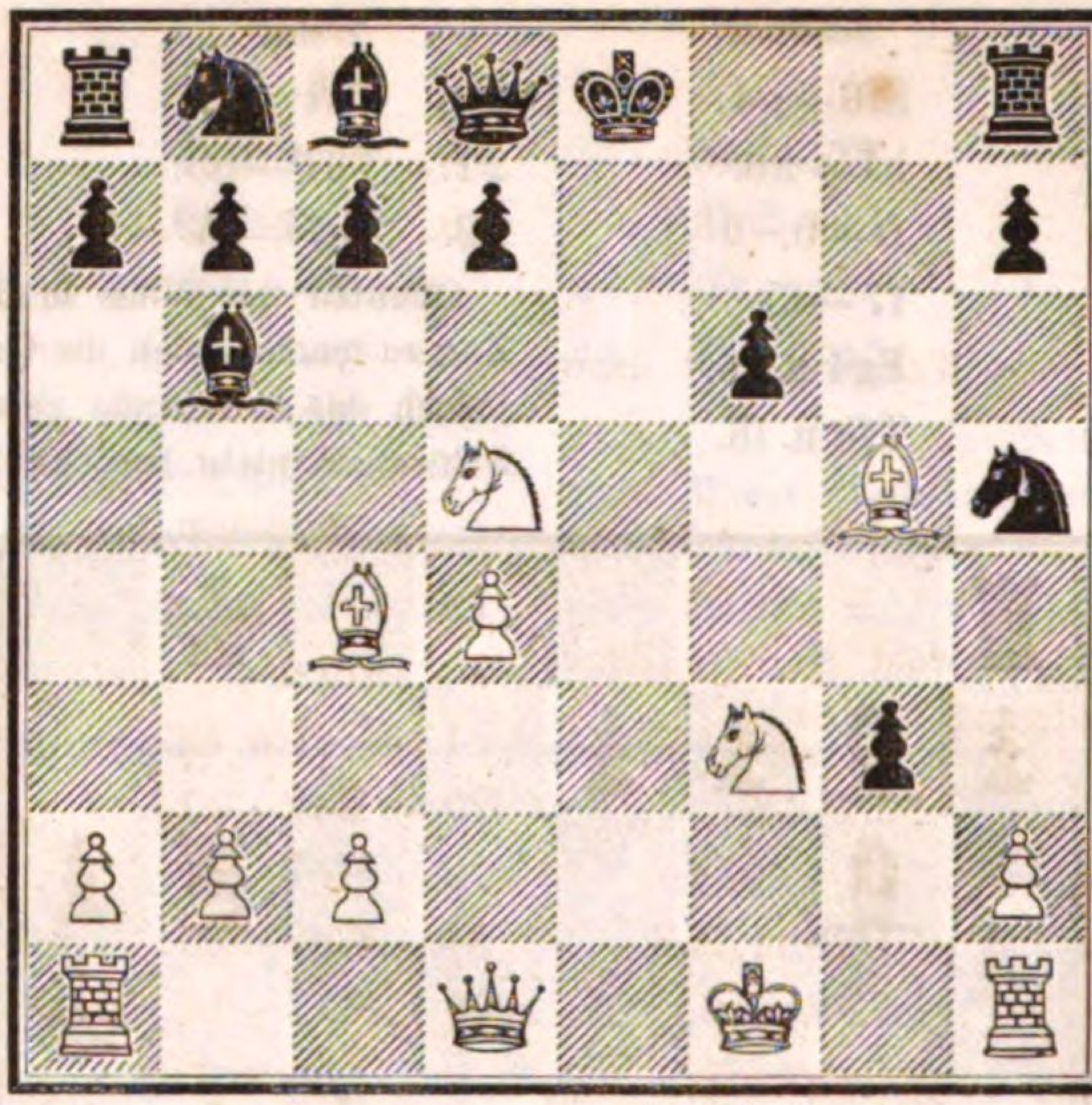
Siebenunddreissigste Partie.

	Harrwitz. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4 †
4.	Ke1—f1.	Lf8—c5.
5.	d2—d4.	Lc5—b6.
6.	Sg1—f3.	Dh4—e7.
7.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
8.	e4—e5.	Sf6—h5.
9.	Sc3—d5.	De7—d8.

Besser wäre hier De7—f8.

10.	g2—g4.	f4 n. g3.
11.	Lc1—g5.	f7—f6.
12.	e5 n. f6.	g7 n. f6.

Weiss bringt seinen Positionsvortheil auf meisterhafte Art zur Geltung.

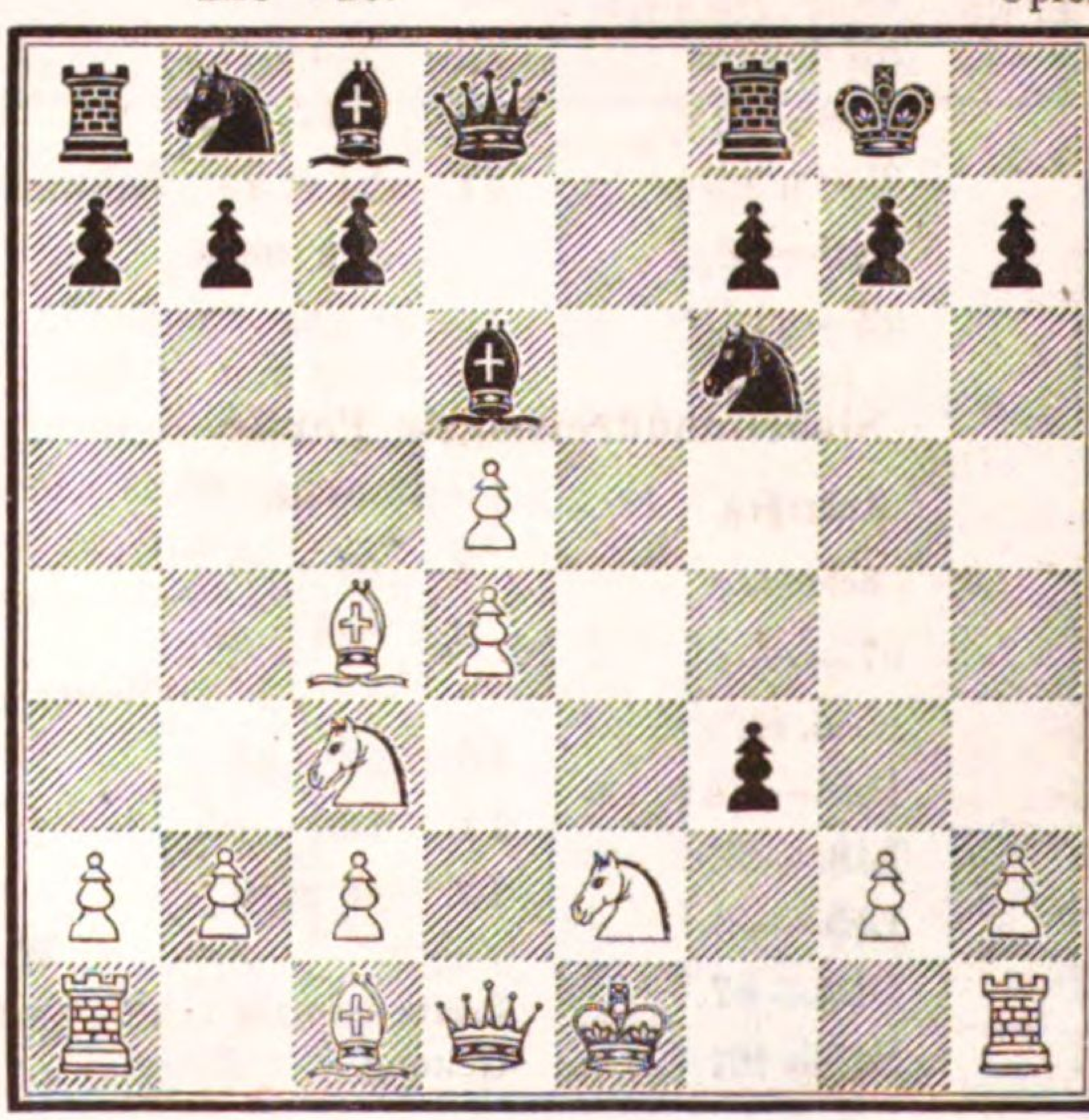


13.	Sf3—e5.	0—0.	
14.	Dd1 n. h5.	f6 n. g5 †	
15.	Sd5—f6 †	Kg8—g7.	
16.	Dh5 n. h7 †	Kg7 n. f6.	
17.	Se5—g4 † und Matt.		

Achtunddreissigste Partie.

	Schulten. Weiss.	Morphy. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Lf1—c4.	d7—d5.
4.	e4 n. d5.	Lf8—d6.
5.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
6.	d2—d4.	0—0.
7.	Sg1—e2.	f4—f3.

Ein wohl begründetes Opfer.



	Weiss.	Schwarz.
8.	g2 n. f3.	Sf6—h5.
9.	h2—h4.	Tf8—e8.
10.	Sc3—e4.	Ld6—g3†
11.	Ke1—d2.	

Auf Ke1—f1 folgt Te8 n. e4 und dann Dd8—f6†

11.		Lg3—d6.
12.	Kd2—c3.	

Hier könnte Weiss wohl stärkere Züge zu seiner Vertheidigung machen.

12.		b7—b5.
13.	Lc4 n. b5.	c7—c6.
14.	Se4 n. d6.	Dd8 n. d6.
15.	Lb5—a4.	Lc8—a6.
16.	Th1—e1.	Sb8—d7.

	Weiss.	Schwarz.
17.	b2—b3.	Sd7—b6.
18.	La4 n. c6.	Ta8—c8.
19.	Kc3—d2.	

Auf 19) Kc3—b2 würde Schwarz durch:

19.		Tc8 n. c6.
20.	d5 n. c6.	La6 n. e2.
21.	Te1 n. e2.	Sb6—a4†
	gewinnen.	

19.		Tc8 n. c6.
20.	d5 n. c6.	La6 n. e2.
21.	Te1 n. e2.	Dd6 n. d4†
22.	Kd2—e1.	Dd4—g1†
23.	Ke1—d2.	Te8—d8†
24.	Kd2—c3.	Dg1—c5†
25.	Kc3—b2.	Sb6—a4†.
	Aufgegeben.	

Das abgelehnte Gambit.

Aus den vorangegangenen Spielen ist es ersichtlich, dass der Nachziehende das Königs-Gambit mindestens ohne Nachtheil annehmen kann. Indessen kann man auch auf die Eroberung und Vertheidigung des Gambit-Bauers verzichten, und das Gambit ablehnen, womit die Spiele sich ausgleichen, wie dies in den folgenden Erörterungen nachgewiesen wird.

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	**Lf8—c5.**

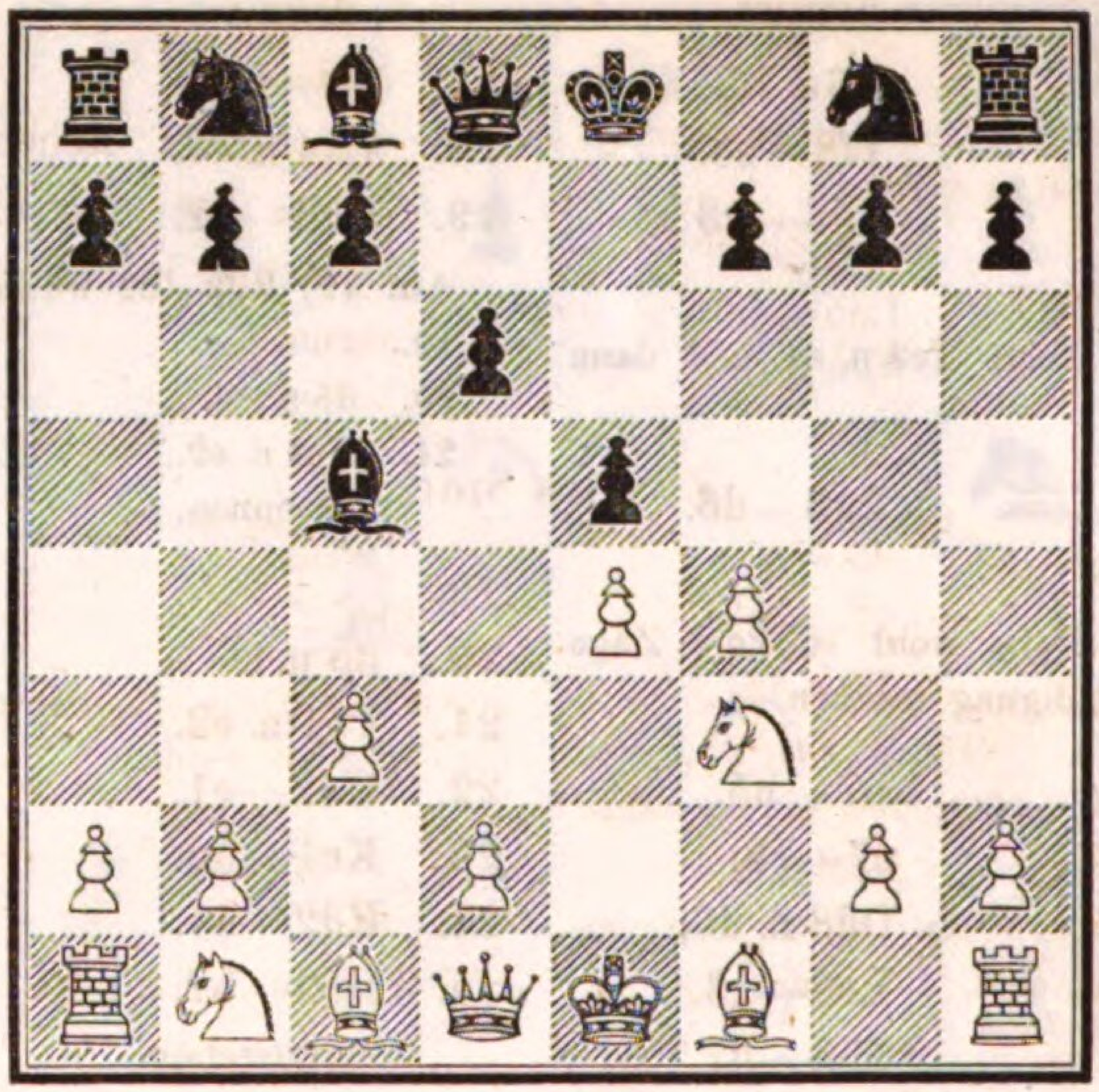
Dies ist eine der besten Arten das Gambit abzulehnen. Der Läufer behindert auf c5 die Rochade des Weissen und Schwarz sucht, so lange wie möglich, diese Rochade aufzuhalten. Ausser 2) Lf8—c5 darf noch d7—d5 empfohlen werden. (2. Spiel). Schwächer ist d7—d6. (5. Spiel). Wenn Schwarz 2) Sg8—f6 spielt, so antwortet Weiss 3) f4 n. e5 und setzt auf 3) Sf6 n. e4 mit 4) Sg1—f3 das Spiel vortheilhaft fort. Spielt Schwarz 2) Sb8—c6, so antwortet Weiss 3) Sg1—f3 und setzt dann auf 3) Lf8—c5 mit 4) Lf1—b5 das Spiel am besten fort. Gegen 2) c7—c6 ist 3) d2—d4 die beste Fortsetzung. Auf 2) Dd8—f6, antwortet Weiss am besten d2—d3 und auf 2) Dd8—h4†, geschieht 3) g2—g3 und nachher f4 n. e5 mit gutem Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
3.	Sg1—f3.	d7—d6.

Hier kann auch d7—d5 geschehen.

4.	c2—c3.	

Mit dem Zuge c2—c3 bereitet Weiss d2—d4 vor, um ein Centrum zu bilden, und den Läufer zurück zu drängen. Weiss kann



Weiss.	Schwarz.

hier auch ohne Nachtheil Lf1—c4 spielen, wie folgende Ausführung zeigt:

4. Lf1—c4. Sg8—f6. Am besten.

(Auf Lc8—g4 bekommt Weiss mit f4 n. e5 das bessere Spiel.)

5. d2—d3. Lc8—g4.
6. c2—c3. Sb8—c6 und die Spiele stehen gleich.

4. Lc8—g4.

Es kann auch Dd8—e7 hier gespielt werden, worauf Weiss das Spiel, wie folgt, fortsetzt:

4. Dd8—e7.
5. d2—d4. e5 n. d4.
6. c3 n. d4. De7 n. e4†

[Auf 6) Lc5—b4† würde Weiss 7) Ke1—f2 antworten.]

7. Ke1—f2 und Weiss hat ein sehr gutes Spiel.

Auf 4) f7—f5, spielt Weiss mit Vortheil e4 n. f5. Auf 4) Sg8—f6 gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

4. Sg8—f6.
5. d2—d4. e5 n. d4.
6. c3 n. d4. Lc5—b6.

(Auf Lc5—b4† antwortet Weiss mit Vortheil Lc1—d2.)

Weiss.	Schwarz.

7. Lf1—d3.

(Weiss spielt auf die Erhaltung des Centrums, und beabsichtigt es durch die Rochade zu unterstützen.)

7. 0—0.
8. 0—0. Sb8—c6.
9. Lc1—e3. Sf6—g4.
10. Dd1—d2. Dd8—e7.
11. Sb1—c3. f7—f5.
12. e4—e5. d6 n. e5.
13. Sc3—d5. De7—d6.
14. Sd5 n. b6. a7 n. b6.
15. d4 n. e5. Dd6—e7 und die Spiele sind etwa gleich.

5. d2—d4.

Weiss kann hier auch das Spiel mit 5) Lf1—e2, wie folgt, fortsetzen:

5. Lf1—e2. Lg4 n. f3.
6. Le2 n. f3. Sb8—c6.
7. b2—b4. Lc5—b6.
8. b4—b5. Sc6—e7.
9. d2—d4 und Weiss hat eine etwas bessere Stellung.

5. e5 n. d4.

Schwarz thäte hier besser, Lg4 n. f3 und dann Lc5—b6 zu spielen.

6. c3 n. d4. Lg4 n. f3.

Weiss.	Schwarz.
7. g2 n. f3.	

Weiss kann mit der Dame nicht nehmen, ohne den Bauer d4 zu verlieren.

7.	Dd8—h4 †
8. Ke1—e2.	Lc5—b6.
9. Lc1—e3.	Sg8—f6.

Weiss.	Schwarz.
10. Sb1—c3.	Sb8—c6 und

die Spiele stehen etwa gleich. Weiss hat zwar ein sehr starkes Centrum, jedoch die Rochade verloren.

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	**d7—d5.**

Ein starker Zug, der eben so gut, wie Lf8—c5 gespielt werden kann.

3. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.

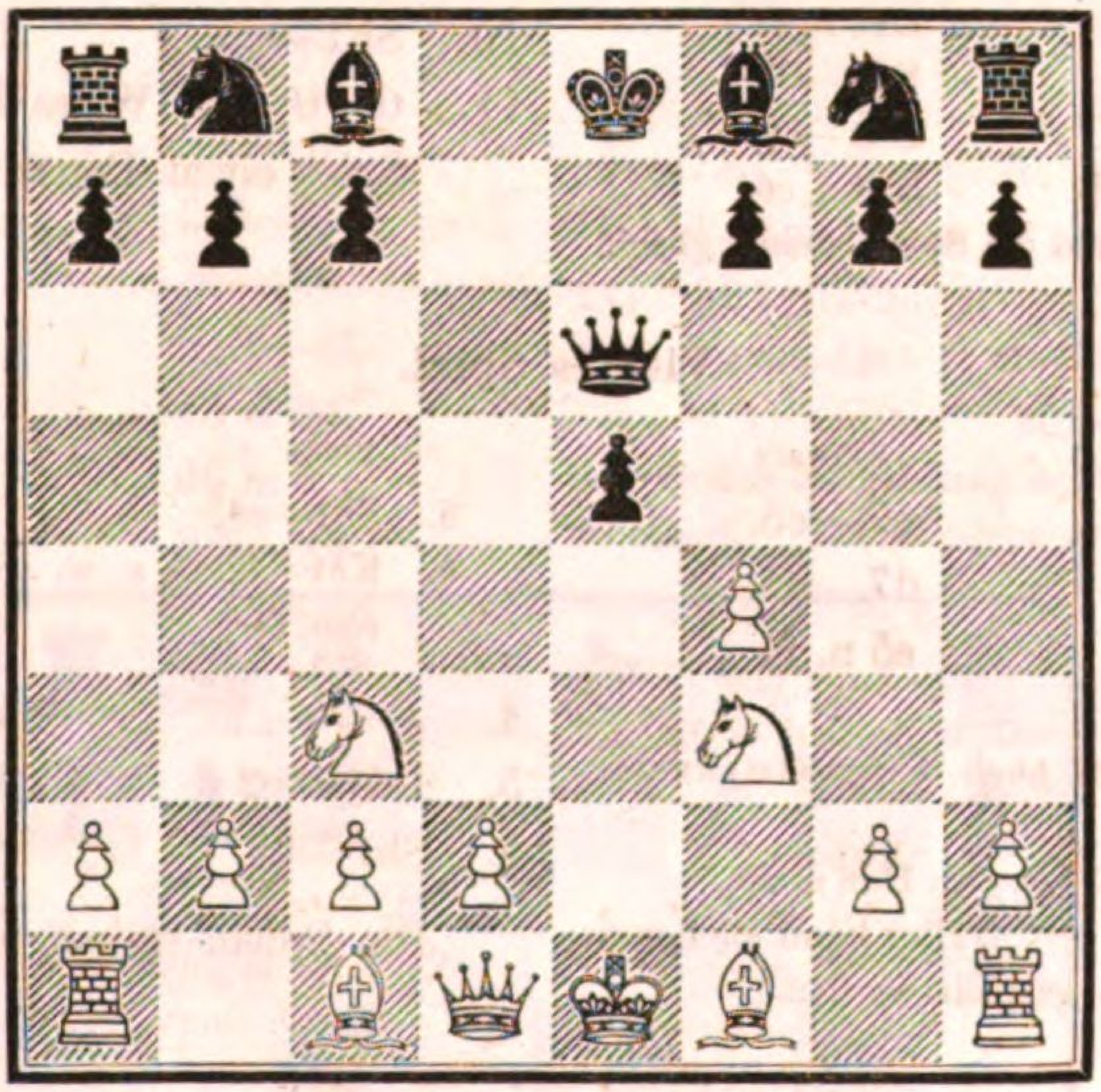
Hier kann Schwarz auch e5—e4, oder e5 n. f4 spielen. (3. und 4. Spiel).

Weiss.	Schwarz.
4. Sb1—c3.	

Auch 4) Dd1—e2 könnte hier ohne Nachtheil gespielt werden.

4.	Dd5—e6.
5. Sg1—f3.	

Hier kann Weiss auch sehr gut f4 n. e5 spielen.



5.	e5—e4.

Schwarz kann auch, wie folgt, spielen, jedoch nicht mit Vortheil.

5.	e5 n. f4 †
6. Ke1—f2.	

(Weiss beabsichtigt Lf1—b5 † und dann Th1—e1 zu spielen).

6.	De6—b6 †

(Es konnte auch 6) Lc8—d7 oder c7—c6 geschehen.)

7. d2—d4.	Sg8—f6.
8. Lf1—b5 †	c7—c6.
9. Th1—e1 †	Lf8—e7.
10. Lb5—c4.	Lc8—g4.
11. Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7.
12. Sf3—e5 †	Kf7—e8.
13. Se5 n. g4.	Sf6 n. g4 †
14. Dd1 n. g4.	Db6 n. d4 †
15. Kf2—f3.	Sb8—d7.

Die Spiele stehen gleich.

Weiss.	Schwarz.
6. Sf3—e5.	Sg8—h6.
7. Lf1—c4.	De6—e7.
8. Lc4—b3.	

Um dem Springer e5 ein Feld zum Rückzuge zu öffnen.

Weiss.	Schwarz.
8.	f7—f6.
9. Se5—c4.	Lc8—e6.

10. Dd1—e2 und die Spiele stehen gleich.

Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	d7—d5.
3. e4 n. d5.	**e5—e4.**
4. Lf1—b5 †	

Weiss kann auch spielen:

4. d2—d3.	Dd8 n. d5.
5. Sb1—c3.	Lf8—b4.
6. Dd1—d2.	Dd5—e6.
7. d3 n. e4.	Lb4 n. c3.
8. Dd2 n. c3.	De6 n. e4 †
9. Ke1—f2.	Sg8—f6.
10. Lf1—d3.	De4—c6.
11. Dc3 n. c6 †	Sb8 n. c6.

12. Sg1—f3 und die Spiele stehen gleich.

Weiss.	Schwarz.
4.	c7—c6.

Auf Lc8—d7, folgt Dd1—e2.

5. d5 n. c6.	b7 n. c6.
6. Lb5—c4.	Sg8—f6.
7. d2—d4.	Sb8—d7.
8. Sg1—e2.	Sd7—b6.
9. Lc4—b3.	Lc8—a6.
10. Sb1—c3.	Lf8—b4.

11. 0—0 und Weiss hat bei gutem Spiel einen Bauer mehr.

Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	d7—d5.
3. e4 n. d5.	**e5 n. f4.**
4. Lf1—b5 †	

Das Spiel kann auch fortgesetzt werden mit 4) Sg1—f3.

4. Sg1—f3.	Dd8 n. d5.

(Hier kann auch vortheilhaft Lf8—d6 gespielt werden.)

Weiss.	Schwarz.
5. Sb1—c3.	Dd5—e6 †

6. Ke1—f2 u. s. w. [Siehe 1. Spiel 5) e5 n. f4.]

4.	Lc8—d7.
5. Dd1—e2 †	Dd8—e7.
6. Sb1—c3.	Sg8—f6.

Die Spiele stehen ungefähr gleich.

Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	**d7—d6.**

Dieser Zug behindert den Läufer f8 und ist daher nicht zu empfehlen.

3. Sg1—f3.

Eben so gut kann hier Lf1—c4 gespielt werden, siehe das nächste Spiel.

Weiss.	Schwarz.
3.	Lc8—g4.
4. Lf1—c4.	Sb8—c6.
5. c2—c3.	Lg4 n. f3.
6. Dd1 n. f3.	Sg8—f6.

7. d2—d3 und Weiss hat eine etwas bessere Stellung.

Sechstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	d7—d6.
3. **Lf1—c4.**	e5 n. f4.

Wenn Schwarz diesen Bauer nicht nimmt, so spielt Weiss 4) d2—d3, oder Sg1—f3 und die Stellung entspricht der des vorigen Spiels.

Weiss.	Schwarz.
4. Sg1—f3.	Lc8—e6.

Schwarz kann hier auch den Gambit-Bauer zu decken versuchen. Es geschehen dann die Züge:

4.	g7—g5.
5. h2—h4.	g5—g4 und wir

gelangen zu der Stellung, die im Gambit Philidor, 1. Spiel, 3. Variante, Zug 4, erörtert ist.

Weiss.	Schwarz.
5. Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
6. d2—d4.	g7—g5.

Hier gewährte vielleicht Dd8--f6 und später e6—e5 eine erwähnungswerthe Vertheidigung des Gambit-Bauern.

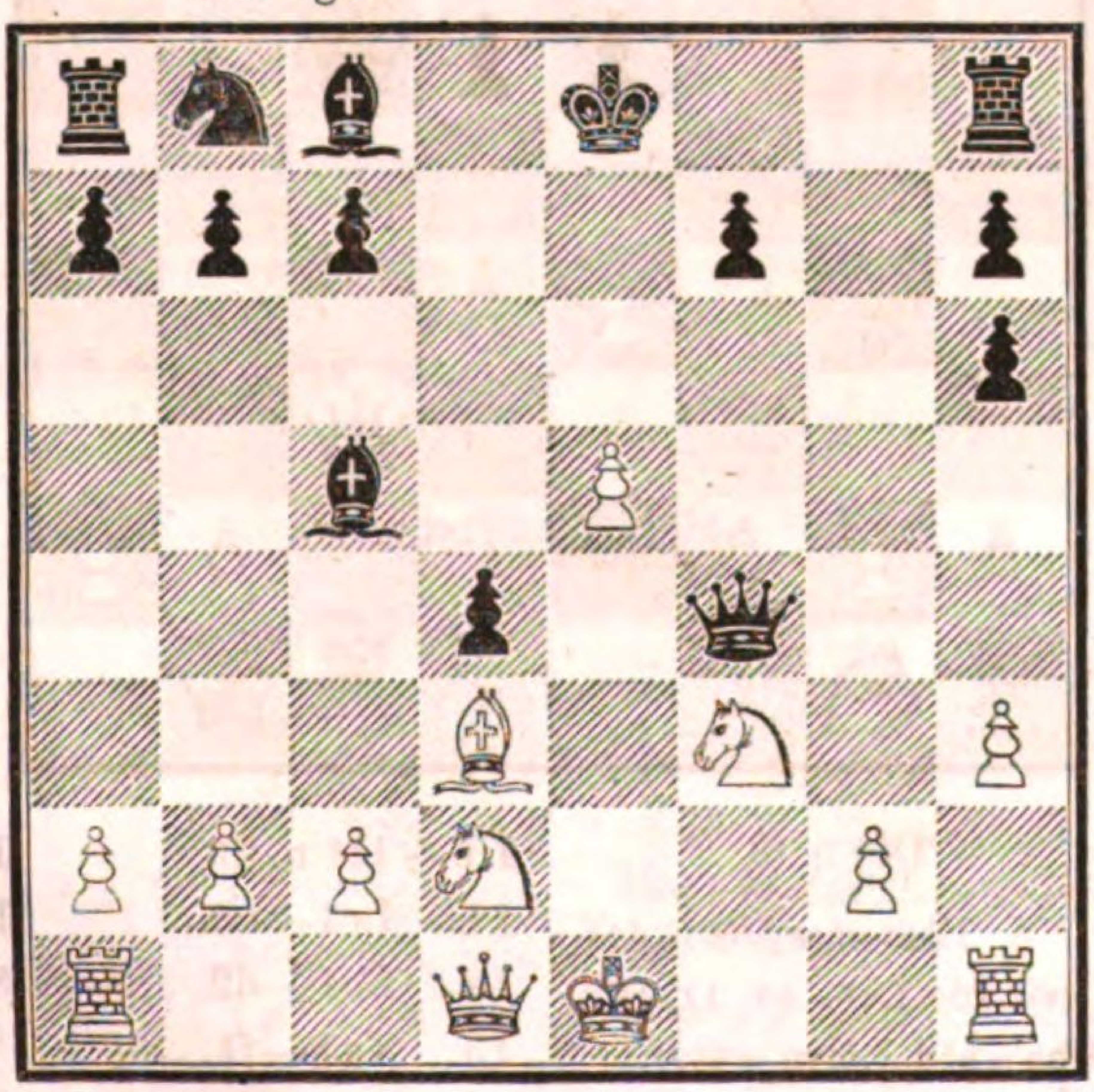
Weiss.	Schwarz.
7. h2—h4.	g5—g4.
8. Sf3—g5.	Dd8—f6.
9. Dd1 n. g4 und Weiss hat das bessere Spiel.	

Gespielte Partien.

Erste Partie.

Walker. Weiss.	Tuckett. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	Lf8—c5.
3. Sg1—f3.	d7—d6.
4. Lf1—c4.	Sg8—f6.
5. d2—d4.	e5 n. d4.
6. e4—e5.	d6 n. e5.
7. f4 n. e5.	Sf6—g4.
8. h2—h3.	Sg4—h6.
9. Lc1—g5.	Dd8—d7.
10. Lg5 n. h6.	g7 n. h6.
11. Sb1—d2.	Dd7—f5.
12. Lc4—d3.	Df5—f4.

Mit diesem Zuge verbessert sich die Stellung des schwarzen Spiels erheblich.



	Weiss.	Schwarz.
13.	Sd2—e4.	Lc5—b4 †
14.	c2—c3.	Df4—e3 †
15.	Ke1—f1.	d4 n. c3.
16.	Se4—f6 †	Ke8—f8.
17.	Sf6—d5.	De3—c5.
18.	Sd5 n. b4.	c3 n. b2.
19.	Ta1—b1.	Dc5 n. b4.
20.	Dd1—c2.	Sb8—c6.
21.	Tb1 n. b2.	Db4—f4.
22.	Kf1—f2.	Th8—g8.

	Weiss.	Schwarz.
23.	Ld3 n. h7.	

Dieser Zug ist schwach und ist die Veranlassung der späteren Verlegenheit des weissen Spiels.

23.		Tg8—g5.
24.	Th1—e1.	Kf8—g7.
25.	g2—g4.	Sc6—d4.
26.	Dc2—c3.	Df4 n. f3 †
27.	Dc3 n. f3.	Sd4 n. f3.
28.	Kf2 n. f3.	Kg7 n. h7 und

gewinnt nach einigen Zügen.

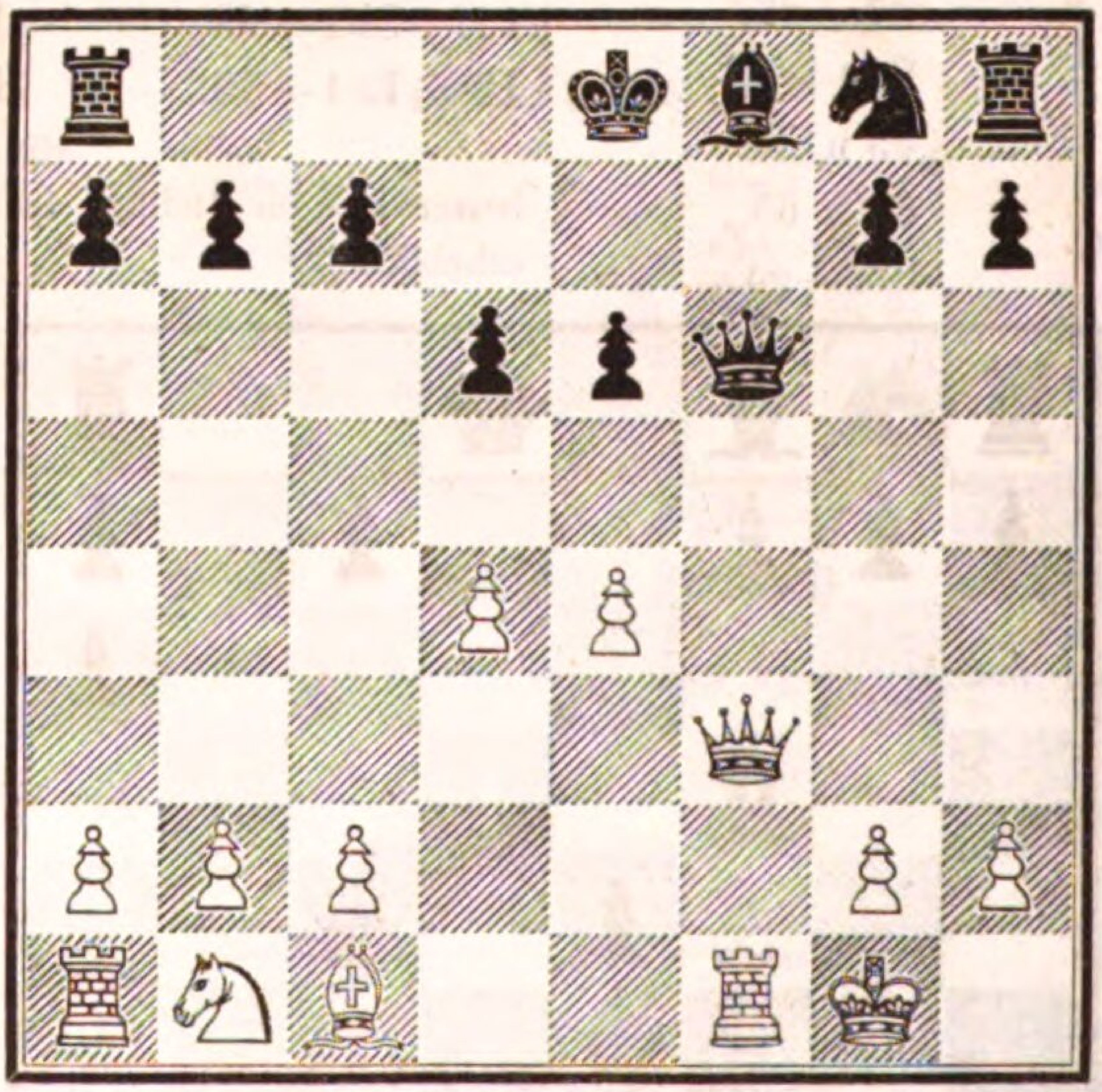
Zweite Partie.

	Devinck. Weiss.	Kieseritzki. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	d7—d6.
3.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
4.	Lf1—c4.	Lc8—e6.
5.	Lc4 n. e6.	f7 n. e6.

	Weiss.	Schwarz.
6.	f4 n. e5.	Sc6 n. e5.
7.	d2—d4.	

Auf 7) Sf3 n. e5 wäre Dd8—h4 † gefolgt.

7.		Se5 n. f3 †
8.	Dd1 n. f3.	Dd8—f6.
9.	0—0.	

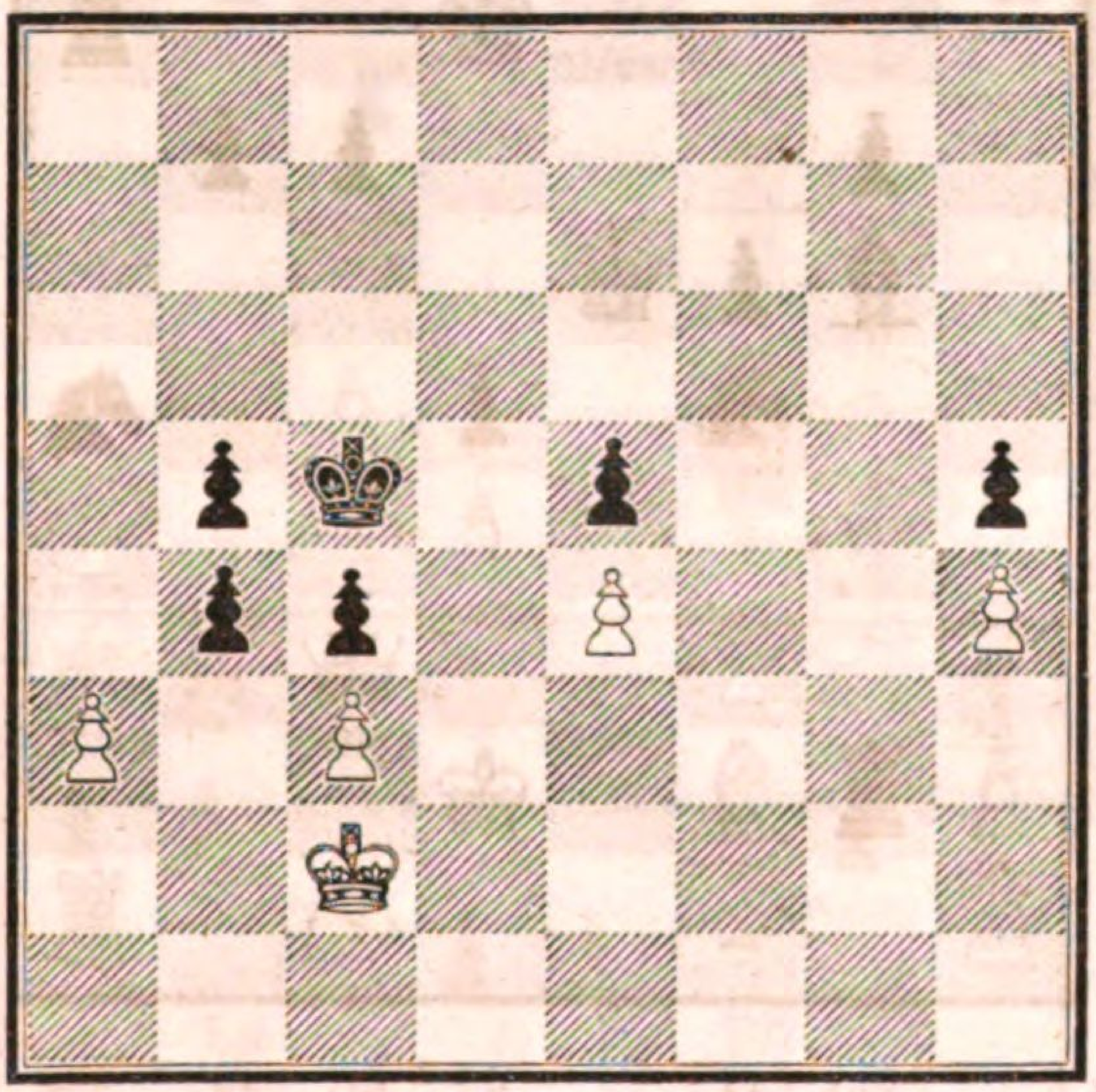


9.		Df6 n. f3.

Hier wäre Df6 n. d4 † schlecht gespielt weil 10) Lc1—e3, 11) Df3—h5 † und 12) Dh5—b5 † folgen würde.

10.	Tf1 n. f3.	Lf8—e7.
11.	Lc1—e3.	Le7—f6.
12.	Sb1—d2.	Sg8—e7.
13.	Ta1—f1.	Se7—g6.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
14.	g2—g3.	e6—e5.	24.	Ld4 n. e5.	d6 n. e5.
15.	c2—c3.	Th8—f8.	25.	Kf2—f3.	h7—h5.
16.	Sd2—c4.	Ke8—e7.	26.	g3—g4.	g7—g6.
17.	h2—h4.	b7—b5.	27.	g4 n. h5.	g6 n. h5.
18.	d4 n. e5.	Sg6 n. e5.	28.	Kf3—e3.	c5—c4.
19.	Sc4 n. e5.	Lf6 n. e5.	29.	a2—a3.	Kf8—e7.
20.	Tf3 n. f8.	Ta8 n. f8.	30.	Ke3—d2.	Ke7—d6.
21.	Tf1 n. f8.	Ke7 n. f8.	31.	Kd2—c2.	Kd6—c5.
22.	Kg1—f2.	a7—a5.	32.	b2—b4†	a5 n. b4.
23.	Le3—d4.	c7—c5.			



Auf 32) c4 n. b3† folgt 33) Kc2 n. b3, a5—a4†, 34) Kb3—b2, Kc5—c4, 35) Kb2—c2 und das Spiel ist unentschieden.

33. a3 n. b4† Kc5—c6.

Als unentschieden abgebrochen.

Dritte Partie.

	Morphy. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.	7.	b2—b4.	Lc5—b6.
2.	f2—f4.	Lf8—c5.	8.	d2—d3.	Sb8—d7.
3.	Sg1—f3.	d7—d6.	9.	f4—f5.	Dd8—e7.
4.	c2—c3.	Lc8—g4.	10.	g2—g4.	
				Sehr gewagt.	
5.	Lf1—c4.	Lg4 n. f3.	10.		h7—h6.
6.	Dd1 n. f3.	Sg8—f6.	11.	Ke1—e2.	c7—c6.

Weiss.	Schwarz.
12. g4—g5.	h6 n. g5.
13. Lc1 n. g5.	d6—d5.

Wird dieser Bauer von Weiss genommen, so folgt e5—e4 und dann Sd7—e5 mit Vortheil.

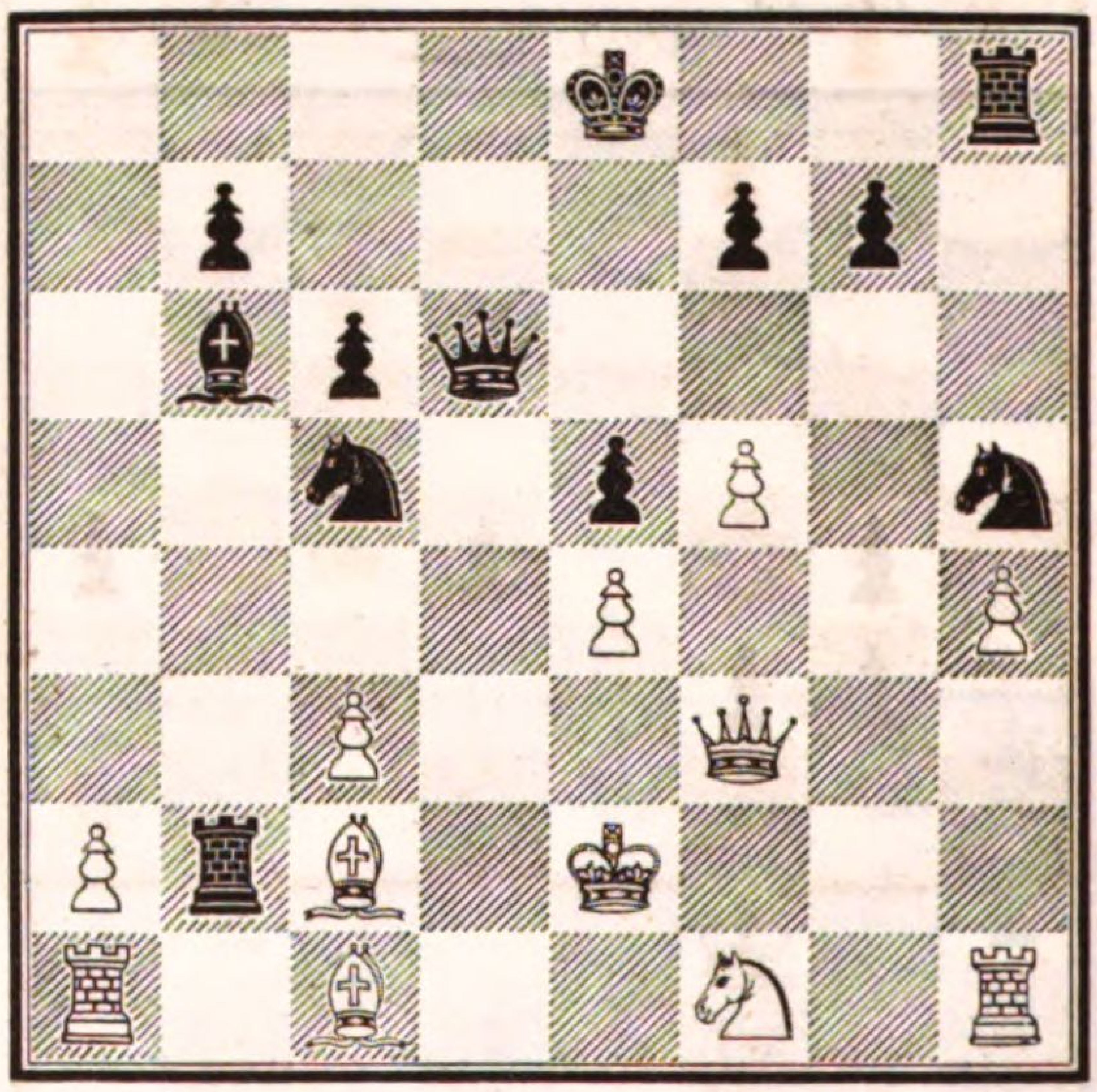
14. Lc4—b3.	De7—d6.
15. Sb1—d2.	a7—a5.
16. b4 n. a5.	Ta8 n. a5.
17. h2—h4.	Sf6—h5.

Weiss.	Schwarz.
18. Sd2—f1.	Sd7—c5.
19. Lb3—c2.	Ta5—b5.

Ta5—a3 wäre vorzuziehen, der Bauer c3 dürfte alsdann schwer zu halten sein.

20. Lg5—c1.	d5 n. e4.
21. d3 n. e4.	Tb5—b2.

Sehr geistreich, aber leider nicht ganz richtig. Schwarz verliert durch diesen Zug mindestens die Qualität.



22. Lc1 n. b2.	Sh5—f4 †
23. Ke2—e1.	Sc5—d3 †
24. Lc2 n. d3.	Sf4 n. d3 †
25. Ke1—d2.	Sd3 n. b2 †
26. Kd2—c2.	Dd6—a3.
27. Sf1—d2.	Lb6—c7.

Durch diesen Zug verliert Schwarz das Spiel. Er übersieht, dass Weiss durch Sd2—b1 den Springer b2 erobern kann.

28. Sd2—b1.	Aufgegeben.

Vierte Partie.

v. d. Lasa. Weiss.	Bledow. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	Lf8—c5.
3. Sg1—f3.	d7—d6.
4. c2—c3.	Dd8—e7.
5. d2—d4.	e5 n. d4.

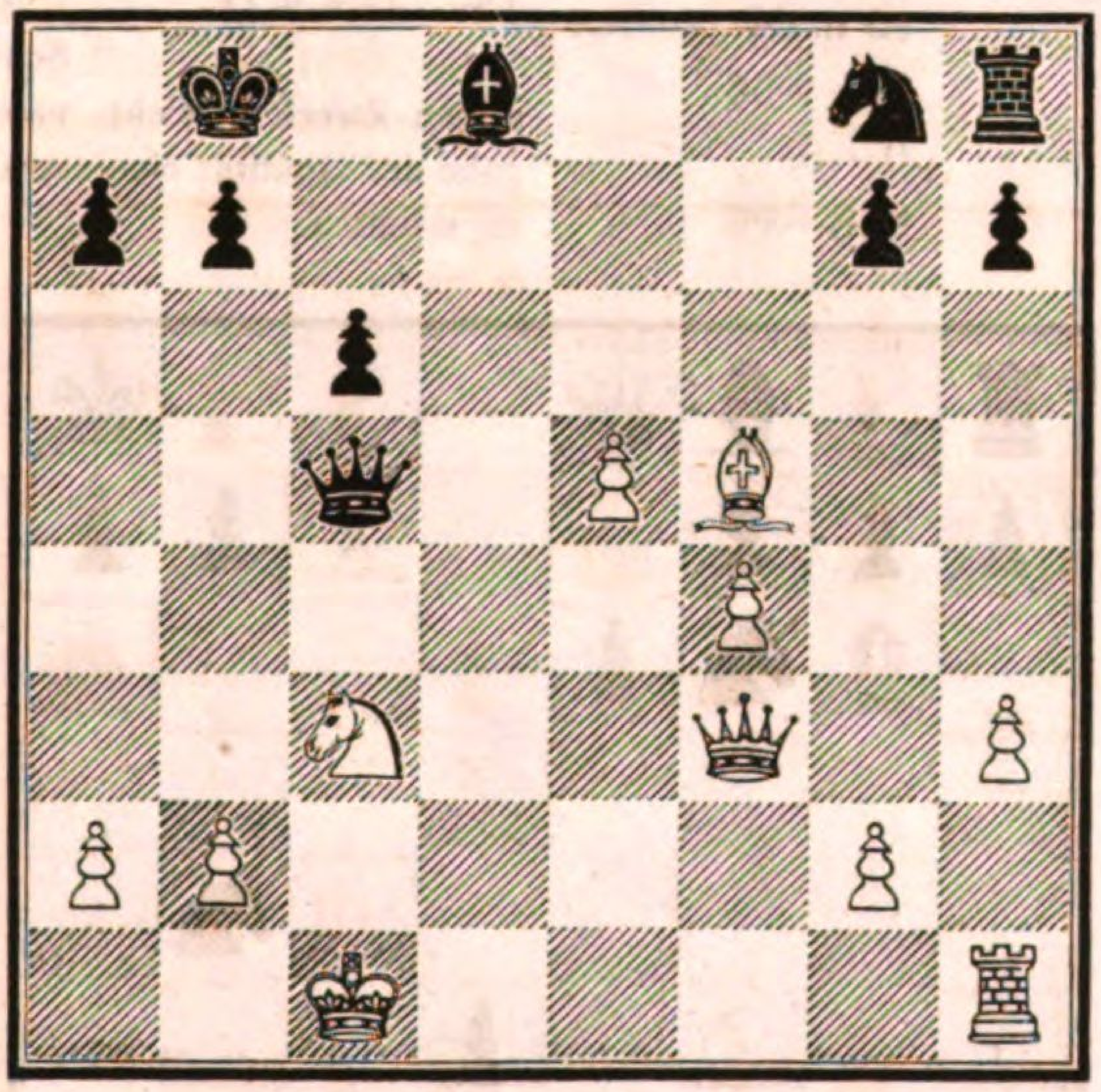
Weiss.	Schwarz.
6. c3 n. d4.	Lc5—b6.
7. Sb1—c3.	c7—c6.
8. Lf1—d3.	Lc8—g4.
9. Lc1—e3.	f7—f5.
10. e4—e5.	Sb8—d7.
11. Dd1—e2.	d6 n. e5.

	Weiss.	Schwarz.
12.	d4 n. e5.	Sd7—c5.
13.	0—0—0.	0—0—0.

Durch diese Rochade verliert Schwarz mindestens einen Bauer.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Le3 n. c5.	De7 n. c5.
15.	h2—h3.	Lg4 n. f3.
16.	Ld3 n. f5†	Kc8—b8.
17.	Td1 n. d8†	Lb6 n. d8.
18.	De2 n. f3.	

Weiss hat jetzt bei guter Stellung einen Bauer mehr und muss daher das Spiel gewinnen.



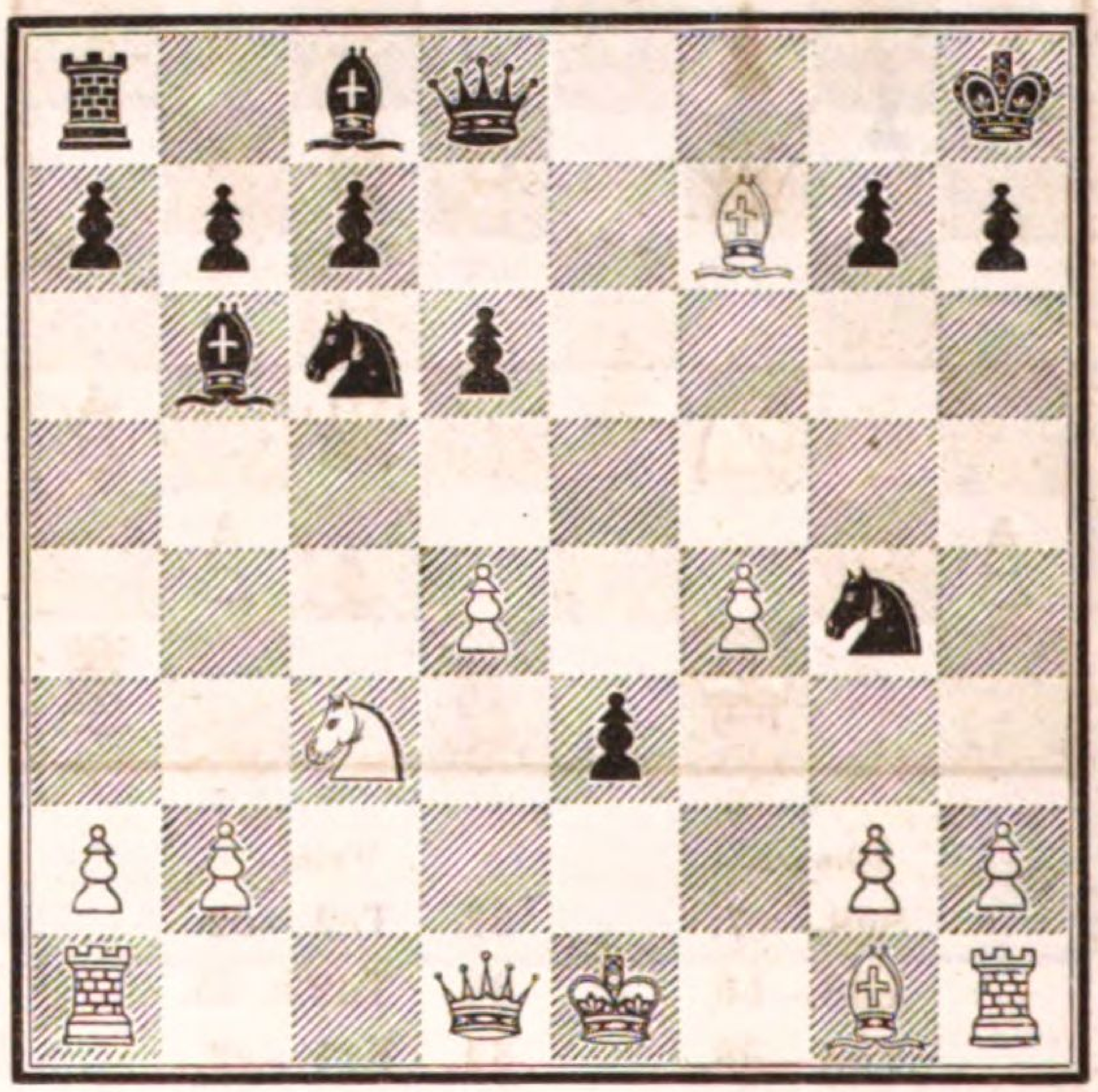
	Weiss.	Schwarz.
18.		Sg8—e7.
19.	Lf5—c2.	Ld8—b6.
20.	Th1—e1.	Th8—d8.
21.	f4—f5.	Lb6—a5.
22.	Df3—e3.	Dc5—b4.
23.	Te1—e2.	Db4—c4.
24.	Lc2—b3.	Dc4—h4.
25.	g2—g4.	La5—b6.
26.	De3—f3.	h7—h5.
27.	Sc3—e4.	h5 n. g4.
28.	h3 n. g4.	Se7—d5.
29.	Lb3 n. d5.	c6 n. d5.
30.	Se4—c3.	d5—d4.
31.	Sc3—e4.	d4—d3.
32.	Te2—d2.	Lb6—a5.
33.	Td2 n. d3.	Dh4—e1†
34.	Kc1—c2.	Td8—c8†
35.	Se4—c3.	Tc8—h8.
36.	Td3—d7.	La5—c7.
37.	e5—e6.	Th8—h2†
38.	Kc2—b3.	De1—c1.
39.	Sc3—e2.	Dc1—c5.
40.	Td7—d2.	Dc5—b5†
41.	Kb3—c2.	Db5—c5†
42.	Kc2—b1.	Th2—f2.
43.	Df3—c3.	Dc5—b5.
44.	Td2—c2 und gewinnt.	

Fünfte Partie.

	v. d. Lasa. Weiss.	Bledow. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	Lf8—c5.
3.	Sg1—f3.	d7—d6.
4.	c2—c3.	Sg8—f6.
5.	d2—d4.	e5 n. d4.
6.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
7.	Lf1—d3.	0—0.
8.	Sb1—c3.	Sb8—c6.

	Weiss.	Schwarz.
9.	Lc1—e3.	Sf6—g4.
10.	Le3—g1.	f7—f5.
11.	Ld3—c4 †	Kg8—h8.
12.	Sf3—g5.	f5 n. e4.
13.	Sg5—f7 †	Tf8 n. f7.
14.	Lc4 n. f7.	e4—e3.

Schwarz hat jetzt seinen Zweck erreicht, nämlich durch Aufgabe der Qualität eine starke Angriffstellung zu erhalten.



	Weiss.	Schwarz.
15.	Sc3—e2.	Dd8—f6.
16.	Lf7—d5.	Sc6—b4.
17.	Ld5—f3.	Lc8—f5.
18.	Ke1—f1.	Df6—g6.
19.	h2—h3.	Sg4—f6.
20.	a2—a3.	Sb4—d5.
21.	Lf3 n. d5.	Sf6 n. d5.
22.	Dd1—b3.	c7—c6.
23.	g2—g3.	

Auf Lg1 n. e3 gewinnt Ta8—e8.

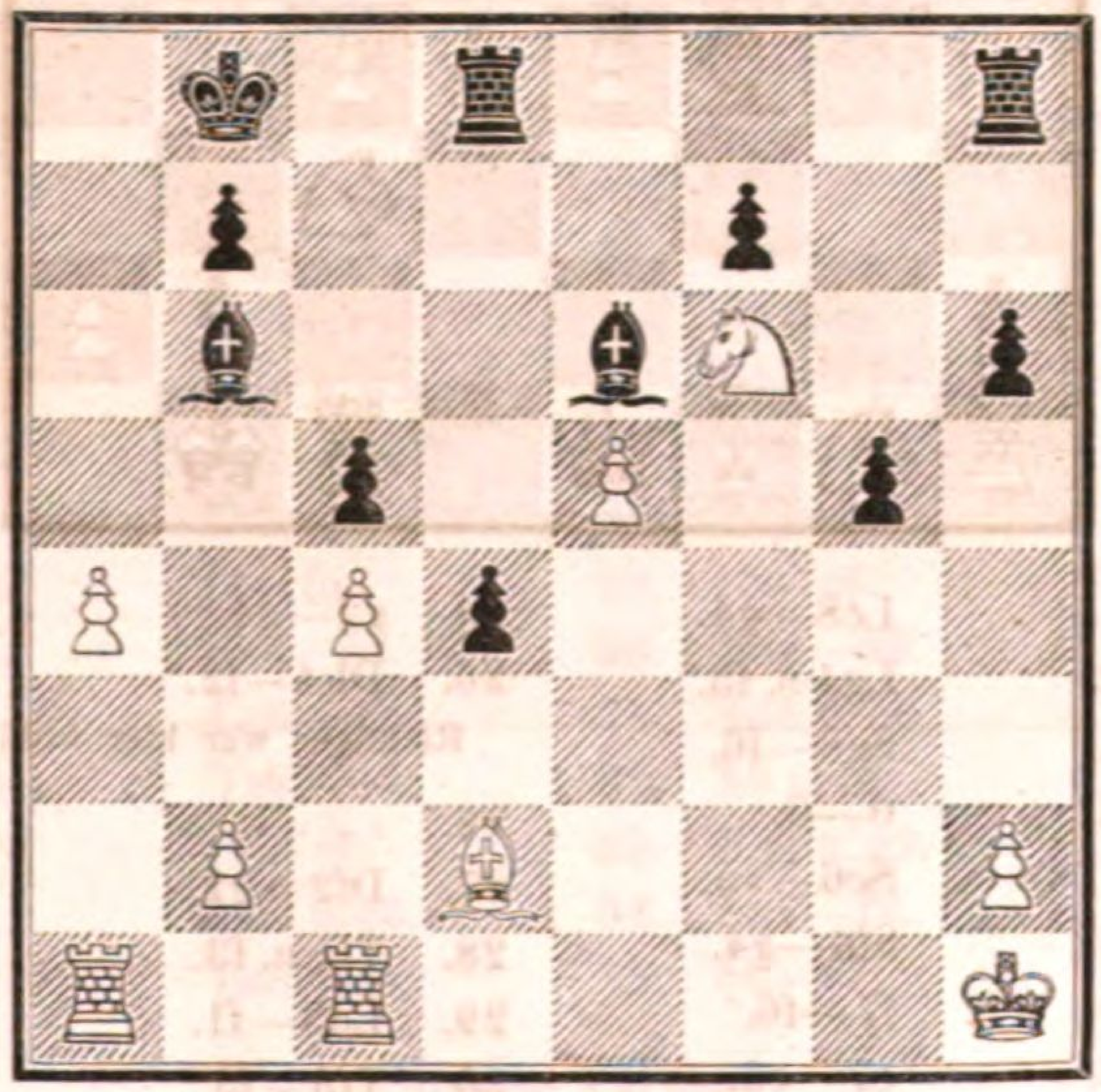
	Weiss.	Schwarz.
23.		Lf5—d3.
24.	Th1—h2.	Dg6—e4.
25.	Kf1—e1.	Lb6—a5 †
26.	Ke1—d1.	b7—b5.
27.	Ta1—c1.	Ld3—c4.
28.	Tc1 n. c4.	b5 n. c4.
29.	Db3 n. c4.	De4—b1 †
30.	Se2—c1.	Db1—e4 und gewinnt.

Sechste Partie.

	Löwenthal. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	Lf8—c5.
3.	Sg1—f3.	d7—d6.
4.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
5.	d2—d4.	e5 n. d4.
6.	e4—e5.	d6 n. e5.
7.	f4 n. e5.	Sf6—d5.
8.	0—0.	Lc8—e6.
9.	Sf3—g5.	Dd8—d7.
10.	Dd1—f3.	Sb8—c6.
11.	Df3—g3.	0—0—0.
12.	Sb1—d2.	h7—h6.
13.	Sg5—e4.	Lc5—b6.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Sd2—b3.	g7—g5.
15.	Kg1—h1.	Sc6—b4.
16.	Lc1—d2.	Dd7—c6.
17.	Lc4—d3.	Kc8—b8.
18.	a2—a4.	a7—a5.
19.	Tf1—c1.	Sd5—e3.
20.	Se4—f6.	Sb4 n. d3.
21.	c2 n. d3.	Dc6 n. g2 †
22.	Dg3 n. g2.	Se3 n. g2.
23.	Sb3 n. a5.	Sg2—e3.
24.	Sa5—c4.	Se3 n. c4.
25.	d3 n. c4.	c7—c5.

Schwarz hat jetzt bei guter Stellung einen Freibauer mehr und daher Aussicht auf Gewinn.



	Weiss.	Schwarz.
26.	Sf6—e4.	Le6—d7.
27.	Se4—d6.	Th8—f8.
28.	Tc1—f1.	f7—f6.
29.	Sd6—f5.	Ld7 n. f5.
30.	Tf1 n. f5.	f6 n. e5.
31.	Tf5 n. e5.	Tf8—f2.

	Weiss.	Schwarz.
32.	Ld2—e1.	Tf2 n. b2.
33.	Te5—e6.	Lb6—c7.
34.	Te6 n. h6.	d4—d3.
35.	Ta1—d1.	Tb2—e2.
36.	Le1—d2.	Lc7—f4.

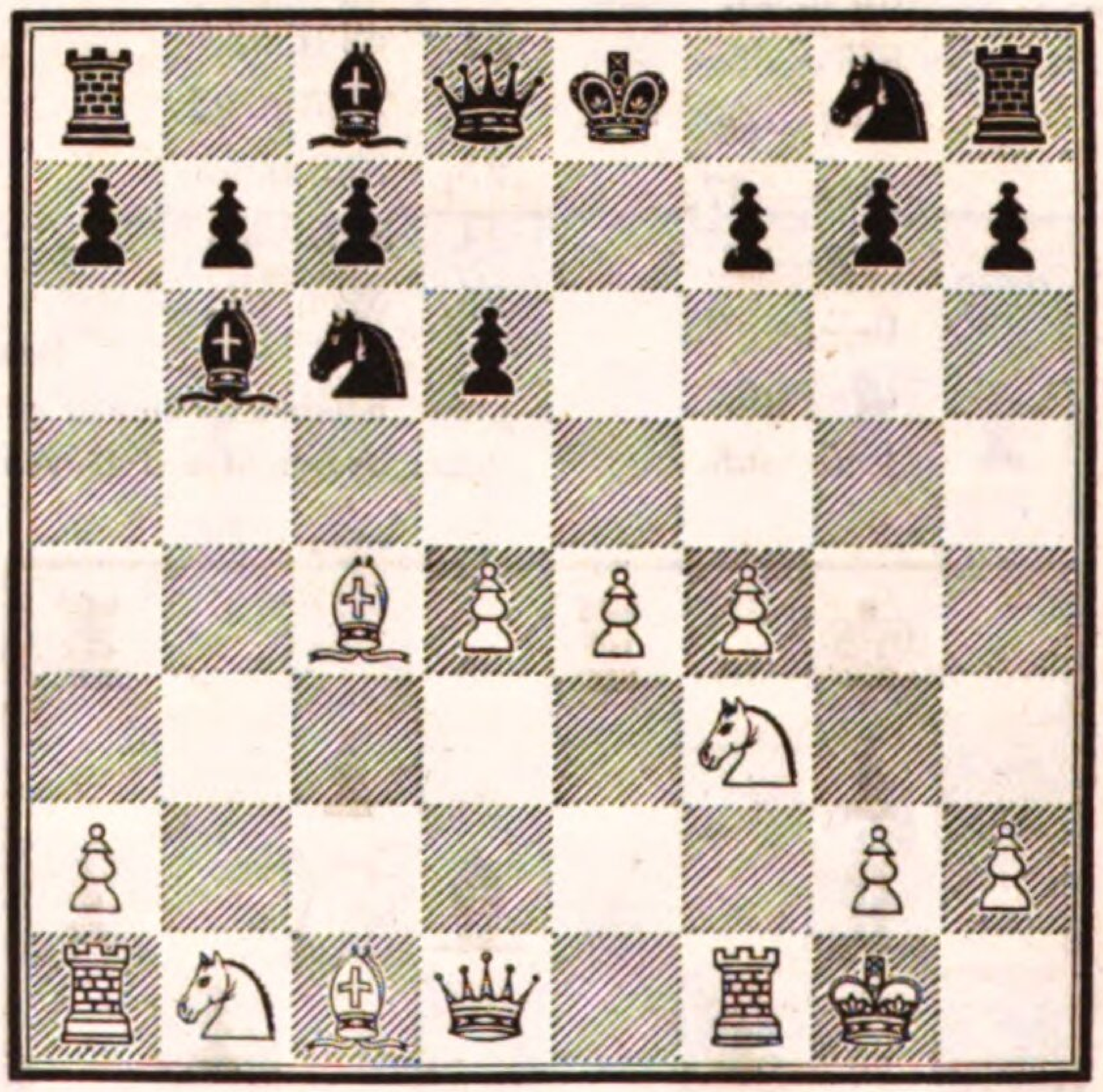
Weiss giebt die Partie auf.

Siebente Partie.

	Löwenthal. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	Lf8—c5.
3.	Sg1—f3.	d7—d6.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—c5.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Lf1—c4.	Sb8—c6.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
9.	0—0.	

Durch das Opfer des b-Bauers hat Weiss das Centrum und eine sehr gute Stellung bekommen.



9.		Lc8—g4.
10.	Lc1—b2.	Lg4 n. f3.
11.	Tf1 n. f3.	Sg8—f6.
12.	Kg1—h1.	0—0.
13.	d4—d5.	Sc6—a5.
14.	Lc4—d3.	Sf6—g4.
15.	Dd1—e1.	f7—f6.
16.	Sb1—d2.	c7—c6.
17.	De1—g3.	Dd8—d7.
18.	d5 n. c6.	Sa5 n. c6.
19.	Sd2—b3.	Ta8—e8.
20.	Ta1—f1.	Kg8—h8.
21.	h2—h3.	Sg4—h6.
22.	Dg3—h4.	d6—d5.
23.	e4—e5.	d5—d4.
24.	e5 n. f6.	Tf8 n. f6.
25.	g2—g4.	Dd7—d5.
26.	Dh4—f2.	

Richtiger war hier wohl Dh4—g3.

26.		Tf6 n. f4.
27.	Df2—g2.	Tf4 n. f3.
28.	Tf1 n. f3.	Te7—e1 †
29.	Ld3—f1.	Sh6—f7.
30.	Tf3—f5.	Dd5—e6.
31.	Dg2—g3.	Kh8—g8.
32.	Sb3—d2.	g7—g6.
33.	Tf5—f3.	Sf7—g5.
34.	Kh2—g2.	

Weiss ist jetzt genöthigt, die Qualität zu geben.

34.		Sg5 n. f3.
35.	Dg3 n. f3.	Kg8—g7.

	Weiss.	Schwarz.
36.	Lf1—c4.	De6—f6.
37.	Df3—d5.	Sc6—e7.
38.	Dd5 n. b7.	Df6—c6 †
39.	Db7 n. c6.	Se7 n. c6.

Jetzt hat Schwarz die Qualität und einen Bauer mehr, muss daher das Spiel gewinnen.

	Weiss.	Schwarz.
40.	Sd2—f3.	Te1—b1.
41.	Lb2—a3.	Lb6—a5.
42.	Lc4—d5.	Sc6—b4.
43.	Ld5—e4.	Tb1—a1.
44.	La3 n. b4.	Ta1 n. a2 †
45.	Kg2—f1.	La5 n. b4.
46.	Sf3 n. d4.	Kg7—f6.
47.	Sd4—c2.	Lb4—c5.
48.	Kf1—e2.	Kf6—e5.
49.	Ke2—f3.	a7—a5.
50.	h3—h4.	a5—a4.
51.	h4—h5.	g6 n. h5.
52.	g4 n. h5.	a4—a3.

Weiss giebt die Partie auf.

Achte Partie.

	Schlesinger. Weiss.	Falkbeer. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	d7—d5.
3.	e4 n. d5.	e5—e4.
4.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
5.	d2—d4.	Lf8—b4.
6.	Lf1—c4.	Sf6 n. d5.
7.	Sg1—e2.	0—0.
8.	0—0.	Lb4 n. c3.
9.	Lc4 n. d5.	Dd8 n. d5.
10.	Se2 n. c3.	Dd5—f5.
11.	d4—d5.	Df5—g6.
12.	Lc1—e3.	f7—f5.
13.	Sc3—b5.	Sb8—a6.
14.	a2—a3.	Lc8—d7.
15.	Sb5—d4.	Ta8—d8.
16.	c2—c4.	c7—c6.
17.	d5 n. c6.	Ld7 n. c6.
18.	b2—b4.	Lc6—e8.
19.	b4—b5.	Sa6—c7.
20.	Dd1—d2.	Le8—f7.
21.	Dd2—b4.	Sc7—e6.
22.	Sd4 n. e6.	Dg6 n. e6.
23.	Tf1—c1.	Td8—d3.

Schwarz giebt hiermit ohne ersichtlichen Vortheil einen Bauer auf.

	Weiss.	Schwarz.
24.	Le3 n. a7.	Tf8—c8.
25.	c4—c5.	Td3—b3.
26.	Db4—a5.	Tb3—b2.
27.	Tc1—d1.	h7—h6.
28.	Td1—d6.	De6—b3.
29.	c5—c6.	b7 n. c6.
30.	Da5—a6.	Tc8—c7.
31.	Td6 n. c6.	Tc7 n. c6.
32.	b5 n. c6.	Tb2 n. g2 †
33.	Kg1 n. g2.	Db3—b2 †
34.	La7—f2.	Db2 n. a1.
35.	c6—c7.	Aufgegeben.

Neunte Partie.

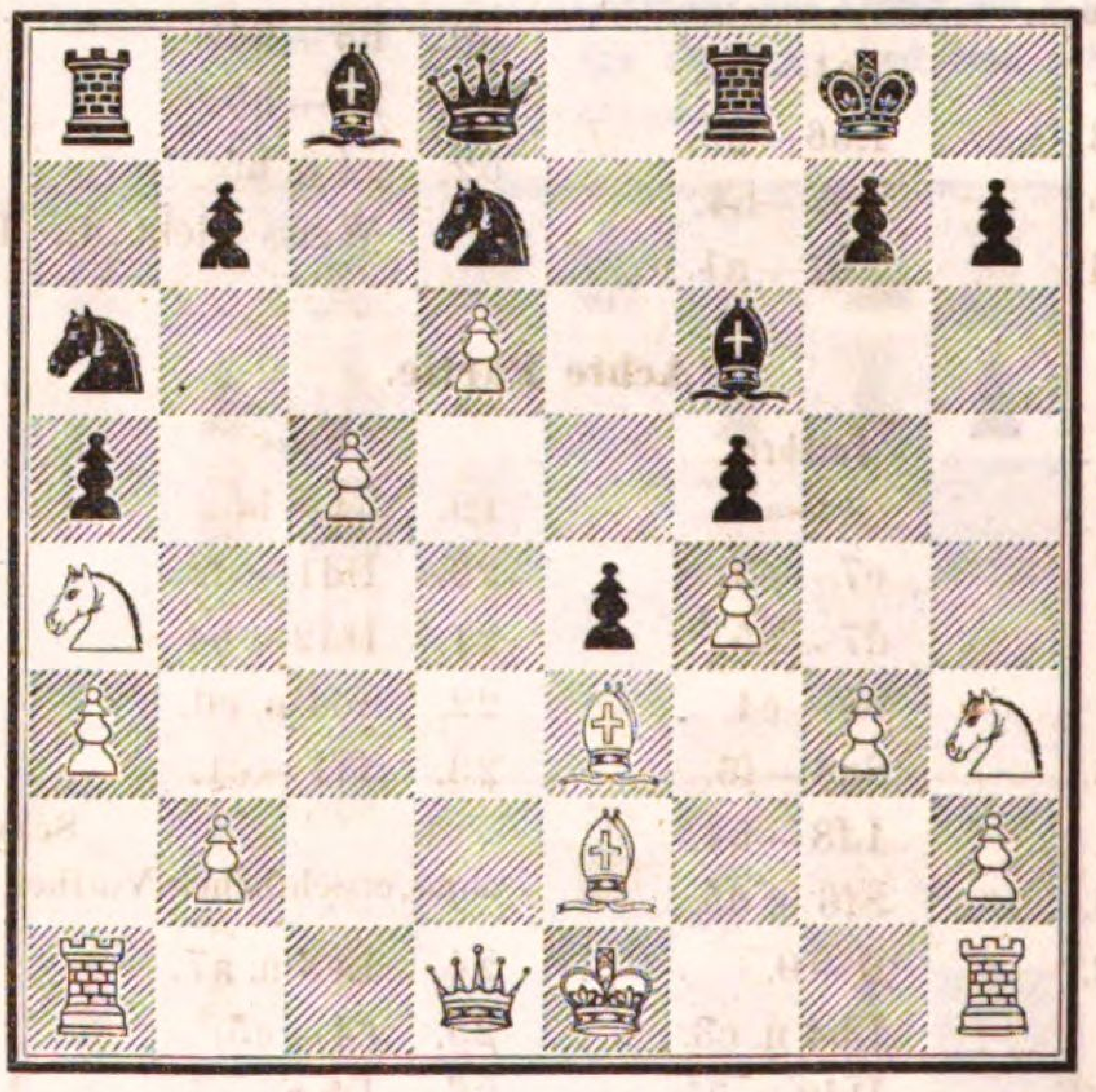
	Harrwitz. Weiss.	Williams. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	d7—d5.
3.	e4 n. d5.	e5—e4.
4.	c2—c4.	

Diese Vertheidigung des d-Bauers ist nicht zu empfehlen.

	Weiss.	Schwarz.
4.		f7—f5.
5.	d2—d4.	Sg8—f6.
6.	Sb1—c3.	Lf8—e7.
7.	Lf1—e2.	0—0.
8.	Sg1—h3.	c7—c6.
9.	d5 n. c6.	Sb8 n. c6.

Weiss.		Schwarz.
10.	d4—d5.	Sc6—b8.
11.	a2—a3.	a7—a5.
12.	Lc1—e3.	Sb8—a6.
13.	Sc3—a4.	Sf6—d7.
14.	d5—d6.	Le7—h4 †
15.	g2—g3.	Lh4—f6.
16.	c4—c5.	

Weiss ist es jetzt gelungen den gewonnenen Bauer zu behaupten, und dieses Uebergewicht muss bei der sehr günstigen Stellung des Weissen den Gewinn entscheiden.



Weiss.		Schwarz.
16.		Sa6—b8.
17.	Ta1—c1.	Sb8—c6.
18.	0—0.	Kg8—h8.
19.	Dd1—d2.	Dd8—e8.
20.	Le2—b5.	De8—f7.
21.	Lb5—c4.	Df7—h5.
22.	Sh3—f2.	Dh5—e8.
23.	Kg1—g2.	Lf6—d8.
24.	Sa4—c3.	Sd7—f6.
25.	Tf1—d1.	Lc8—d7.
26.	Dd2—c2.	De8—h5.
27.	Lc4—e2.	Dh5—f7.
28.	h2—h3.	Df7—g6.
29.	b2—b3.	Ld7—e6.
30.	Tc1—b1.	Sf6—d7.
31.	Kg2—h2.	Ld8—f6.
32.	Sc3—d5.	Sc6—d4.
33.	Le3 n. d4.	Le6 n. d5.
34.	Ld4—e3.	Ld5—c6.
35.	Le2—c4.	h7—h5.
36.	Td1—g1.	Dg6—h6.
37.	h3—h4.	Lf6—d8.
38.	Sf2—h3.	Sd7—f6.
39.	Sh3—f2.	Sf6—g4 †
40.	Sf2 n. g4.	h5 n. g4.
41.	Kh2—g2.	Dh6—g6.
42.	Kg2—f2.	b7—b5.
43.	Lc4—e2.	Ld8—f6.
44.	a3—a4.	b5—b4.
45.	Le2—b5.	Dg6—e8.
46.	Dc2—c4.	Lf6—c3.
47.	Tg1—d1.	De8—d7.
48.	Lb5 n. c6.	Dd7 n. c6.
49.	d6—d7.	Dc6—c7.

	Weiss.	Schwarz.
50.	Td1 — d6.	Lc3 — f6.
51.	Le3 — d4.	Lf6 n. d4 †
52.	Dc4 n. d4.	Kh8 — g8.
53.	Tc1 — d1.	Tf8 — d8.
54.	Td6 — g6 und gewinnt.	

Zehnte Partie.

Schulten. — **Morphy.**

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4.	e7 — e5
2.	f2 — f4.	d7 — d5.
3.	e4 n. d5.	e5 — e4.
4.	Sb1 — c3.	Sg8 — f6.
5.	d2 — d3.	Lf8 — b4.
6.	Lc1 -- d2.	e4 — e3.

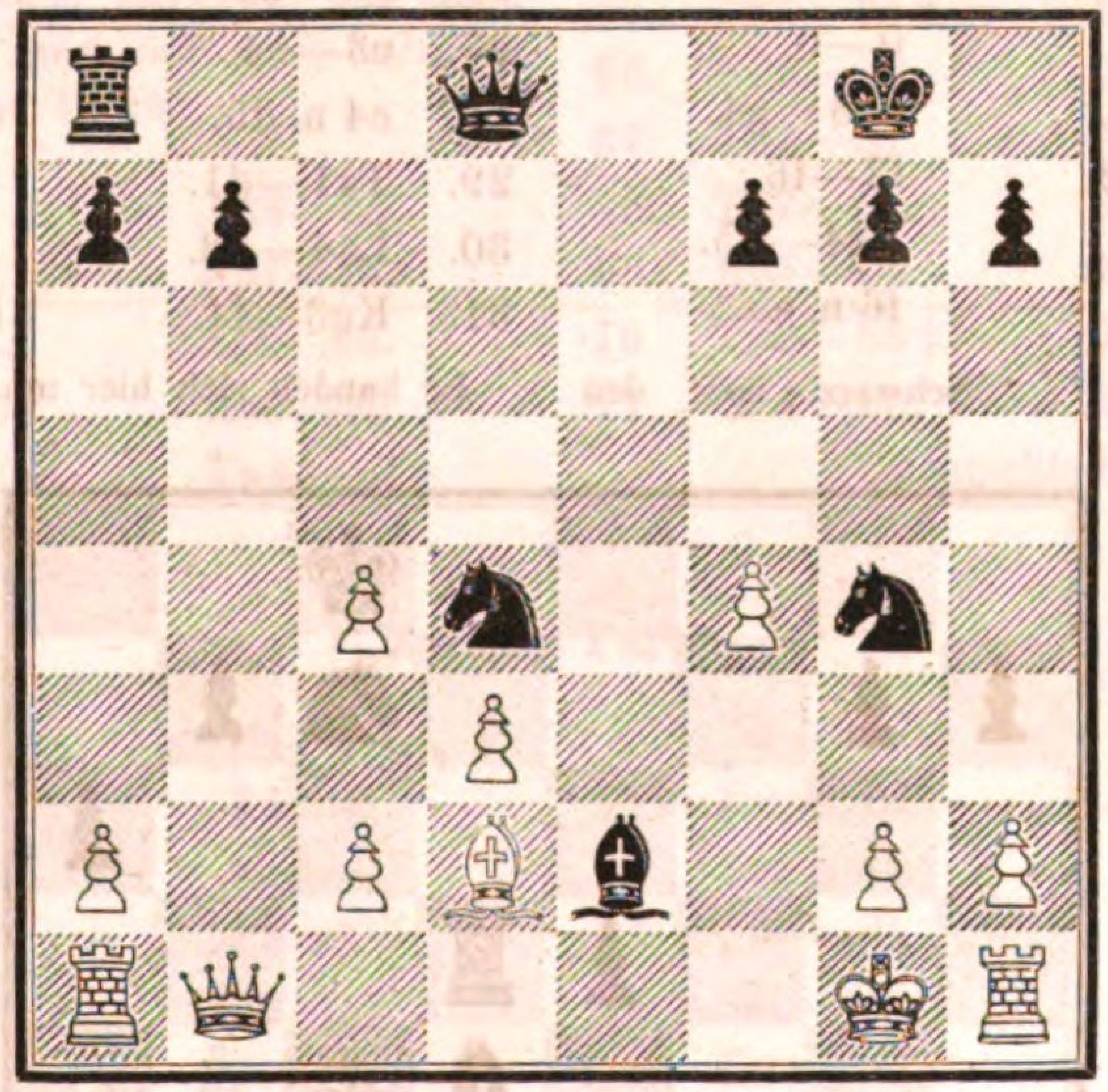
Ein weit berechnetes Opfer, das dem Schwarzen den Angriff giebt.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Ld2 n. e3.	0 — 0.
8.	Le3 — d2.	Lb4 n. c3.
9.	b2 n. c3.	Tf8 — e8 †.
10.	Lf1 — e2.	Lc8 — g4.
11.	c3 — c4.	c7 — c6.
12.	d5 n. c6.	

Besser wäre wohl h2—h3, um den Springer g1 entwickeln zu können.

	Weiss.	Schwarz.
12.		Sb8 n. c6.
13.	Ke1 — f1.	Te8 n. e2.
14.	Sg1 n. e2.	Sc6 — d4.
15.	Dd1 — b1.	Lg4 n. e2 †
16.	Kf1 — f2.	Sf6 — g4 †
17.	Kf2 — g1.	

Auf 17) Kf2—g3 folgt Matt in 3 Zügen.



Schwarz erzwingt das Matt spätestens in 7 Zügen.

Eilfte Partie.

Pindar. — **Hamel.**

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2 — e4.	e7 — e5.
2.	f2 — f4.	Lf8 — c5.
3.	Sg1 — f3.	Sb8 — c6.

Dieser Zug verdient neben d7—d6 Berücksichtigung.

	Weiss.	Schwarz.
4.	Lf1—b5.	Sc6—d4.

Nicht gut, denn auf Sf3 n. d4 muss Schwarz entweder mit dem Königs-Bauer wiedernehmen und so den Damen-Bauer nutzlos verdoppeln, oder mit dem Läufer, und alsdann erhält Weiss Gelegenheit, durch c2—c3 sich des Centrums zu bemächtigen.

5.	Sf3 n. d4.	Lc5 n. d4.
6.	c2—c3.	Ld4—b6.
7.	d2—d4.	e5 n. d4.
8.	c3 n. d4.	c7—c6.
9.	Lb5—a4.	d7—d5.
10.	e4—e5.	Sg8—h6.
11.	Lc1—e3.	

Nothwendig, weil Sh6—f5 den Bauer d4 zu erobern droht.

11.		0—0.
12.	Sb1—c3.	Lc8—g4.
13.	Dd1—d2.	f7—f6.
14.	h2—h3.	Lg4—h5.
15.	g2—g4.	f6 n. e5.

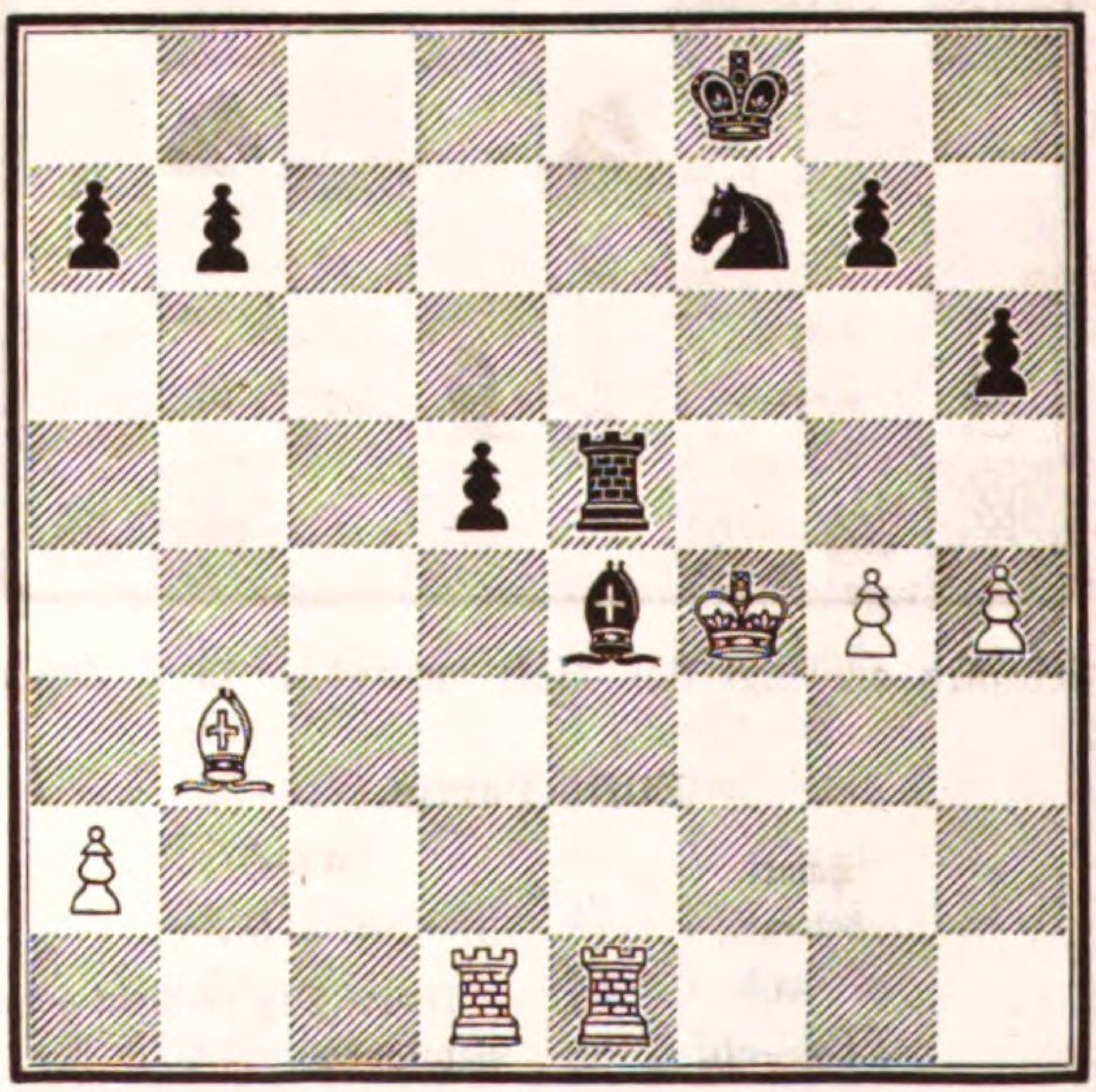
Schwarz lässt den Läufer h5 einstehen, ohne dass recht ersichtlich ist, welches Aequivalent durch die Stellung ihm dafür geboten wird; Weiss nimmt jedoch diesen Vortheil nicht wahr.

	Weiss.	Schwarz.
16.	f4 n. e5.	Dd8—h4†
17.	Le3—f2.	Tf8 n. f2.

Schwarz giebt die Qualität, um die Bauern des Centrums zu gewinnen.

18.	Dd2 n. f2.	Dh4 n. f2†
19.	Ke1 n. f2.	Lb6 n. d4†
20.	Kf2—g2.	Lh5—g6.
21.	Th1—e1.	Sh6—f7.
22.	e5—e6.	Sf7—g5.
23.	e6—e7.	Ld4 n. c3.
24.	b2 n. c3.	Lg6—e4†
25.	Kg2—g3.	Ta8—e8.
26.	h3—h4.	Sg5—f7.
27.	c3—c4.	Te8 n. e7.
28.	c4 n. d5.	c6 n. d5.
29.	Ta1—d1.	Te7—e5.
30.	La4—b3.	Kg8—f8.
31.	Kg3—f4.	h7—h6.

Es handelt sich hier um die Existenz des



Bauern d5, der durch den vorigen Zug des Weissen gefährdet wurde. Geschieht jetzt Lb3 n. d5, so folgt g7—g5† und der Läufer d5 geht verloren.

	Weiss.	Schwarz.
32.	Td1—d2.	g7—g5†
33.	h4 n. g5.	h6 n. g5†
34.	Kf4—g3.	Kf8—g7.
35.	Te1—d1.	Te5—e7.
36.	Lb3 n. d5.	Le4 n. d5.
37.	Td2 n. d5.	Te7—e3†
38.	Kg3—f2.	Te3—a3.
39.	Td1—d2.	Ta3—a4.
40.	Td5—d4.	Ta4—a3.
41.	Td4—d7.	b7—b5.
42.	Td7—b7.	a7—a6.
43.	Kf2—g2.	

Td2—f2 vorbereitend. Geht Td2—d7, so giebt Schwarz durch Ta3 n. a2† und deckt, wenn Weiss das Spiel nicht remis hält, den Springer mit dem Thurm.

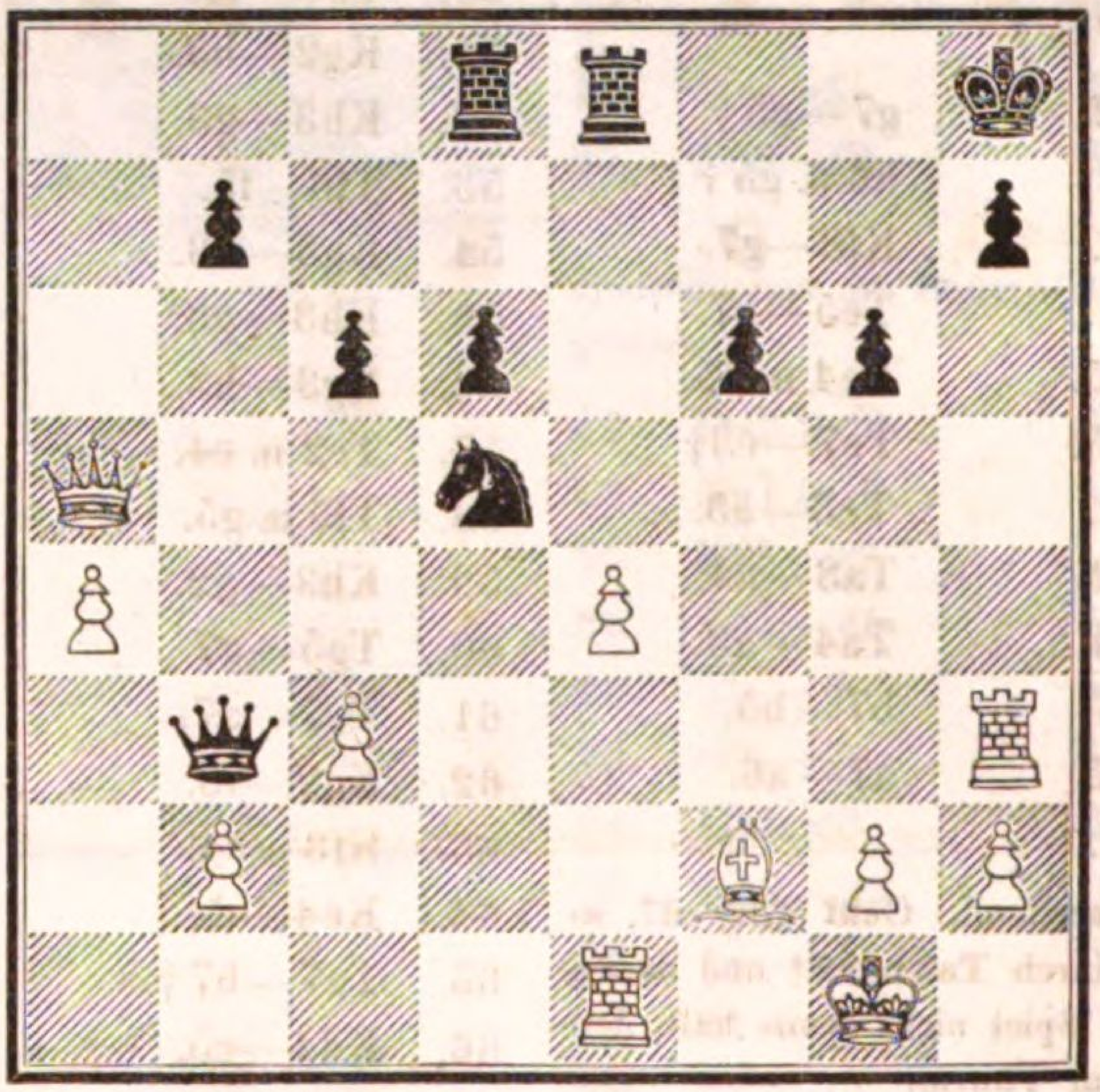
	Weiss.	Schwarz.
43.		Ta3—a4.
44.	Kg2—f3.	Kg7—f6.
45.	Kf3—e3.	Kf6—e6.
46.	Tb7—b6†	Ke6—e5.
47.	Ke3—f3.	Ta4—a3†
48.	Kf3—g2.	Ta3—a4.
49.	Td2—e2†	Ke5—d5.
50.	Tb6—f6.	Ta4 n. g4†
51.	Kg2—h3.	Tg4—h4†
52.	Kh3—g3.	Sf7—e5.
53.	Tf6—f5.	Th4—g4†
54.	Kg3—h3.	Tg4—h4†
55.	Kh3—g3.	Th4—g4†
56.	Kg3—h3.	Tg4—e4.
57.	Te2 n. e4.	Kd5 n. e4.
58.	Tf5 n. g5.	a6—a5.
59.	Kh3—g2.	b5—b4.
60.	Tg5—g7.	Ke4—d4.
61.	Tg7—a7.	Se5—c4.
62.	Kg2—f3.	Kd4—c5.
63.	Kf3—e4.	Kc5—b5.
64.	Ke4—d4.	Sc4—a3.
65.	Ta7—b7†	Kb5—a4.
66.	Kd4—c5.	Sa3—b1.
67.	Tb7—h7.	Sb1—c3.
68.	Th7—h2.	Ka4—a3.
69.	Kc5—c4.	Sc3 n. a2.
70.	Th2—h3†	Ka3—b2.
71.	Kc4—b5.	Sa2—c3.

Unentschieden.

Zwölfte Partie.

	Pollmächer, Saalbach, Schmorl.	Beygang, Lepge, Schurig.
	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	Lf8—c5.
3.	Sg1—f3.	d7—d6.
4.	c2—c3.	Lc8—g4.
5.	Lf1—e2.	Lc5—b6.
6.	d2—d4.	Sb8—d7.
7.	0—0.	Sg8—e7.
8.	a2—a4.	a7—a5.
9.	Sb1—a3.	0—0.
10.	Sa3—c4.	Lg4 n. f3.
11.	Le2 n. f3.	e5 n. f4.
12.	Lc1 n. f4.	Se7—g6.
13.	Lf4—g3.	Sg6—e5.
14.	Sc4—e3.	Se5 n. f3†
15.	Dd1 n. f3.	Kg8—h8.
16.	Ta1—e1.	f7—f6.
17.	Df3—g4.	Dd8—e8.
18.	Tf1—f3.	Ta8—d8.
19.	Lg3—f2.	De8—f7.
20.	Se3—d5.	Tf8—e8.
21.	Tf3—h3.	c7—c6.
22.	Sd5 n. b6.	Sd7 n. b6.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
23.	Dg4—f5.	g7—g6.	25.	d4—d5.	Sb6 n. d5.
24.	Df5 n. a5.	Df7—b3.	26.	e4 n. d5.	



	Weiss.	Schwarz.
Auf c3—c4, folgt:		
26.	c3—c4.	Db3—b4.
27.	Da5 n. b4.	Sd5 n. b4.
28.	Lf2—d4.	Te8—e6.
29.	Th3—f3.	Kh8—g7.
30.	Le4—c3.	Sb4—a6.
31.	b2—b4 und das Spiel wird unentschieden.	

	Weiss.	Schwarz.
26.		Te8 n. e1 †
27.	Lf2 n. e1.	Td8—e8.
28.	Da5—c7.	Te8 n. e1 †
29.	Kg1—f2.	Te1—f1 †
30.	Kf2—g3.	h7—h5.

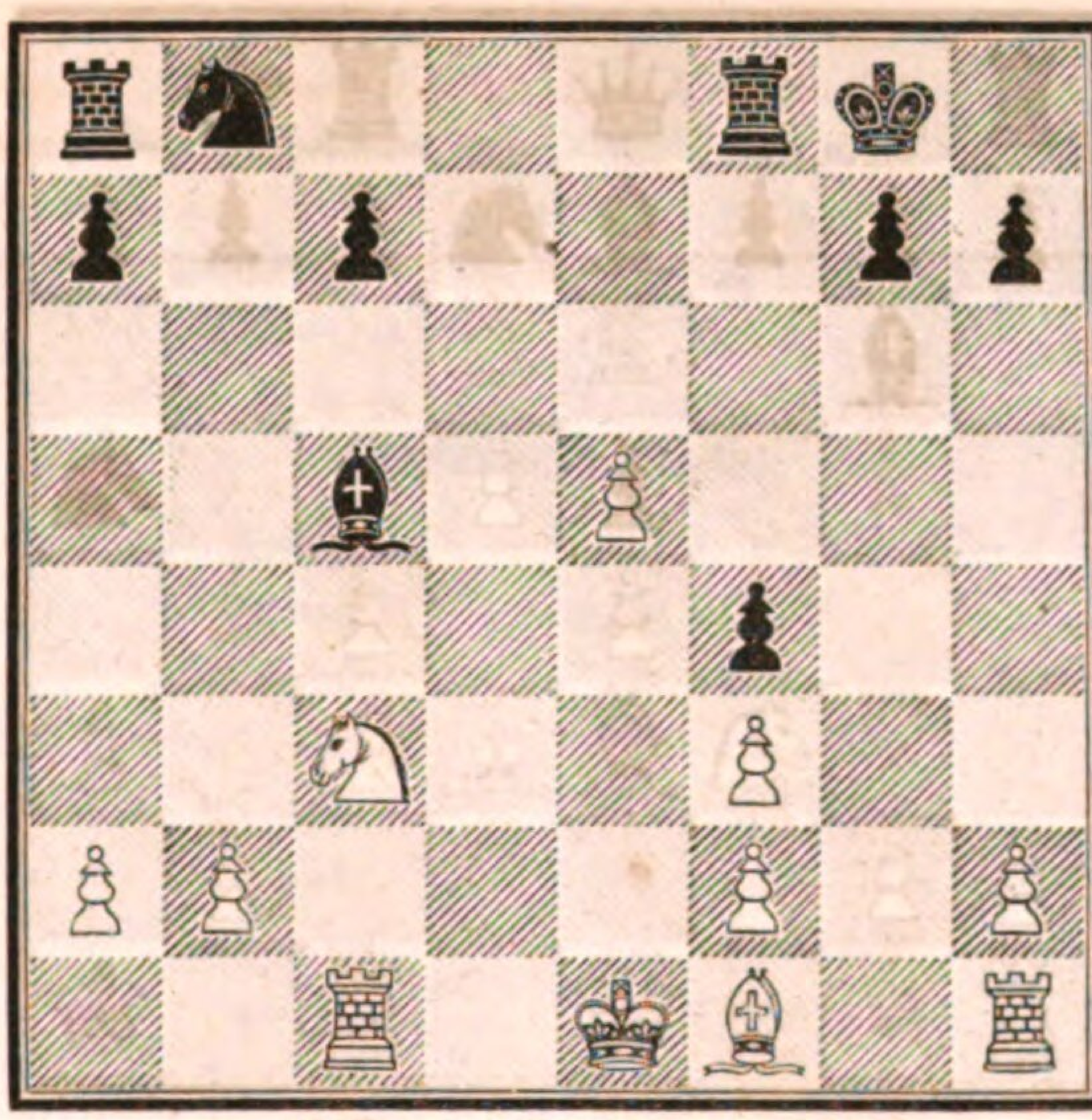
Remis.

Dreizehnte Partie.

	Erkel. Schwarz.	Spitzer. Weiss.
1.	e7—e5.	e2—e4.
2.	f7—f5.	d2—d4.
3,	e5 n. d4.	e4—e5.
4.	Lf8—b4 †	c2—c3.
5.	d4 n. c3.	Sb1 n. c3.
6.	d7—d5.	Sg1—f3.
7.	Sg8—e7.	Lc1—g5.
8.	0—0.	Lg5 n. e7.
9.	Dd8 n. e7.	Dd1 n. d5 †

	Schwarz.	Weiss.
10.	Lc8—e6.	Dd5 n. b7.
11.	De7—c5.	Ta1—c1.
12.	Le6—d5.	Db7—b5.
13.	Ld5 n. f3.	Db5 n. c5.
14.	Lb4 n. c5.	g2 n. f3.
15.	f5—f4.	

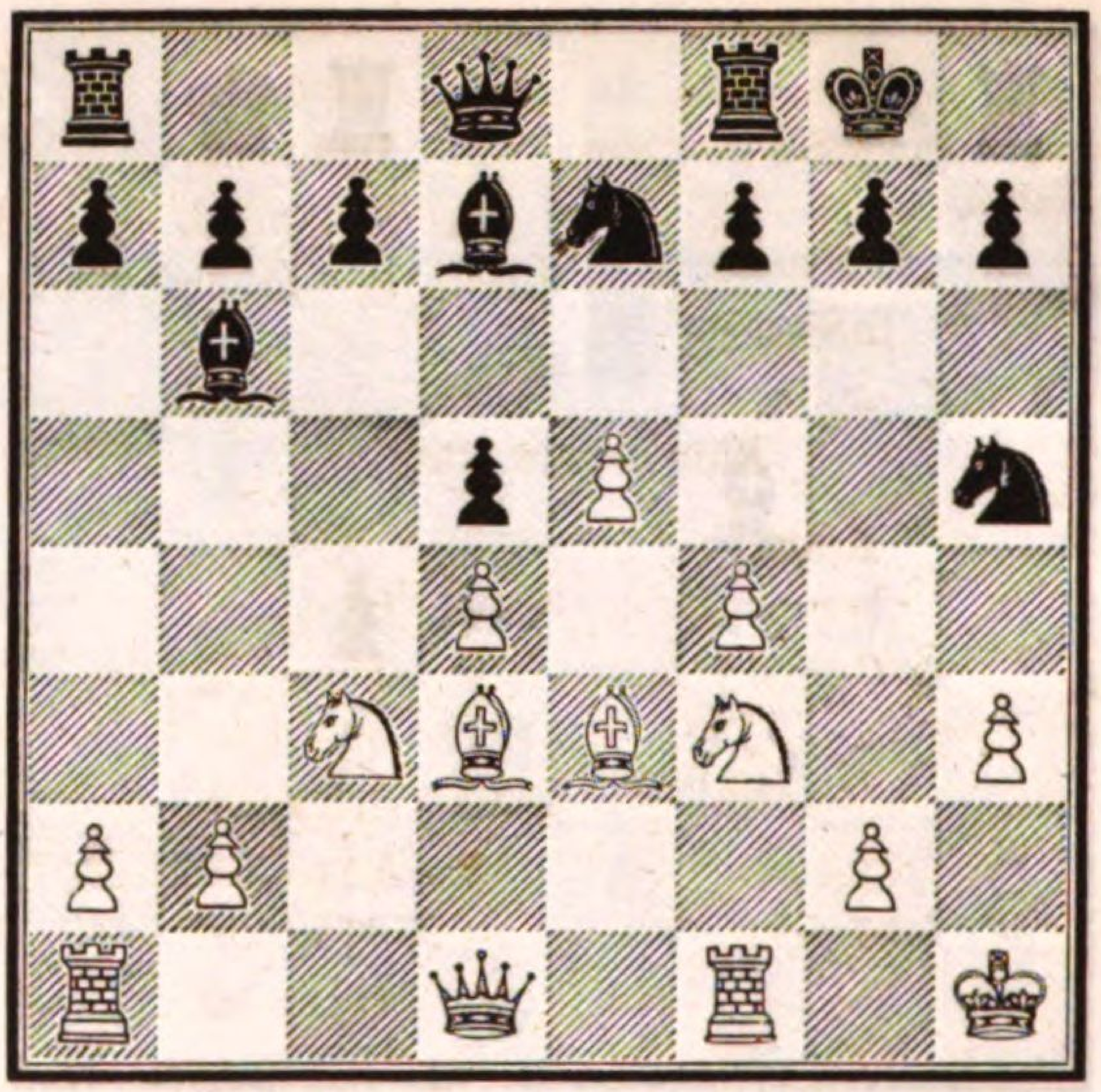
Jetzt hat Schwarz zwar einen Bauer weniger, jedoch eine gute Stellung. Uederdies ist der Bauer e5 isolirt.



	Schwarz.	Weiss.		Schwarz.	Weiss.
15.		Lf1—c4†	28.	Ke8—f7.	Sh7—g5†
16.	Kg8—h8.	e5—e6.	29.	Kf7—f6.	Sg5—e4†
17.	Sb8—c6.	Lc4—d5.	30.	Kf6—f5.	h2—h4.
18.	Sc6—e5.	Ld5 n. a8.	31.	Lb6—d4.	b2—b3.
19.	Se5—d3†	Ke1—e2.	32.	g7—g6.	Ke2—d3.
20.	Sd3 n. c1†	Th1 n. c1.	33.	Ld4—b6.	Kd3—c4.
21.	Tf8 n. a8.	Sc3—e4.	34.	c7—c6.	b3—b4.
22.	Lc5—b6.	e6—e7.	35.	Kf5—e5.	a2—a4.
23.	Ta8—e8.	Tc1—d1.	36.	Lb6—d8.	Kc4—c5.
24.	Kh8—g8.	Td1—d8.	37.	Ld8—e7†	Kc5 n. c6.
25.	Kg8—f7.	Se4—g5†	38.	Le7 n. b4.	Kc6—d7.
26.	Kf7 n. e7.	Td8 n. e8†	39.	a7—a5.	Kd7—c6.
27.	Ke7 n. e8.	Sg5 n. h7.		Als Remis abgebrochen.	

Vierzehnte Partie.

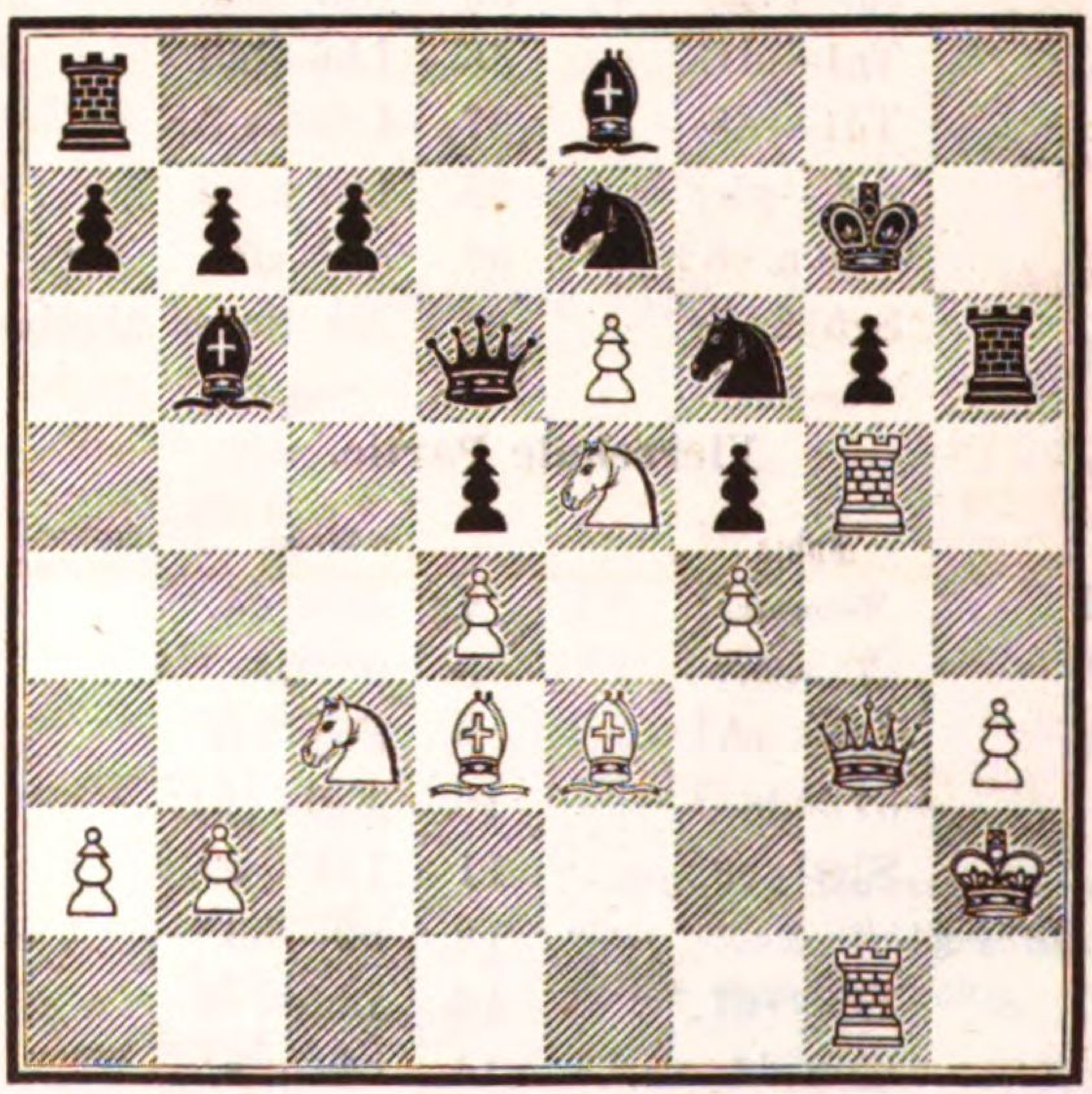
	Lange. Weiss.	Suhle. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.	7.	c3 n. d4.	Lc5—b6.
2.	f2—f4.	Lf8—c5.	8.	0—0.	Sg8—f6.
3.	Sg1—f3.	d7—d6.	9.	Sb1—c3.	0—0.
4.	c2—c3.	Sb8—c6.	10.	Kg1—h1.	Ld7—g4.
	Besser ist hier Lc8—g4.		11.	Lc1—e3.	Sc6—e7.
			12.	h2—h3.	Lg4—d7.
5.	Lf1—b5.	Lc8—d7.	13.	Lb5—d3.	d6—d5.
6.	d2—d4.	e5 n. d4.	14.	e4—e5.	Sf6—h5.



Weiss.	Schwarz.
15. Kh1—h2.	

Auf Ld3 n. h7† und dann Sf3—g5† kommt Schwarz schliesslich mit Kh7—g6 in Vortheil.

Weiss.	Schwarz.
15.	g7—g6.
16. g2—g4.	Sh5—g7.
17. Dd1—e1.	h7—h5.
18. De1—g3.	f7—f5.
19. g4 n. h5.	Sg7 n. h5.
20. Dg3—g5.	Kg8—h7.
21. Tf1—g1.	Tf8—g8.
22. Dg5—h4.	Tg8—h8.
23. e5—e6.	Ld7—e8.
24. Sf3—e5.	Dd8—d6.
25. Tg1—g5	Kh7—g7.
26. Ta1—g1.	Sh5—f6.
27. Dh4—g3.	Th8—h6.



Weiss.	Schwarz.
28. Se5 n. g6.	Sf6—g4 †

Auch mit Le8 n. g6 könnte Schwarz sein Spiel nicht mehr halten.

Weiss.	Schwarz.
29. Tg5 n. g4.	Le8 n. g6.
30. Ld3 n. f5.	Ta8—h8.
31. Lf5 n g6.	Th6 n. h3 †
32. Dg3 n. h3.	Th8 n. h3 †
33. Kh2 n. h3.	Kg7 — f8.
34. f4—f5 und gewinnt.	

Fünfzehnte Partie.

Horwitz. Weiss.	Kolisch. Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. f2—f4.	d7 — d5.
3. e4 n. d5.	e5 -- e4.
4. Lf1 — b5 †	c7 — c6.
5. d5 n. c6.	b7 n. c6.
6. Lb5 — c4.	Sg8 -- f6.
7. d2 — d4.	Lf8 -- d6.
8. Sg1 — e2.	0 — 0.
9. 0 — 0.	Lc8 — g4.
10. Sb1 — c3.	Sb8 — d7.
11. h2 — h3.	Lg4 n. e2.
12. Sc3 n. e2.	Sd7 — b6.
13. Lc4 — b3.	c6 — c5.
14. d4 n. c5.	Ld6 n. c5 †
15. Kg1 — h2.	

Der entscheidende Fehlzug, Weiss musste mit dem König nach h1 gehen.



15.	Sf6 — g4 †
16. Kh2 — g3.	Lc5 — f2 †
17. Tf1 n. f2.	

Auf Kg3 n. g4, folgt Dd8—h4 † und dann Ta8—e8.

17.	Dd8 n. d1.
18. h3 n. g4.	e4 — e3 und gewinnt.

Fünfter Abschnitt.

Geschlossene Spiele.

In diesem Abschnitt sollen diejenigen Spiele behandelt werden, in denen einer von den beiden Spielern bei der Eröffnung den e-Bauer auf seinem Platze behält, oder ihn nur einen Schritt bewegt, so dass dem feindlichen Läufer die Angriffslinie auf den f-Bauer versperrt ist, oder versperrt werden kann. Häufig gehen die geschlossenen Spiele in offene über, und zwar auch wohl schon in den ersten Zügen, wie z. B. in einer bestimmten Variante des Damen-Gambit; im Allgemeinen aber behalten sie längere Zeit ihren eigenthümlichen Charakter. Es liegt in der Natur dieser Spiele, dass sie sich einer so scharfen und so weit ausgedehnten Untersuchung, wie die offenen, nicht unterwerfen lassen, und gerade aus diesem Grunde sind sie gegen Spieler, die eine sehr gründliche Kenntniss der Theorie besitzen, zu empfehlen.

Das Damen-Gambit.

d2—d4. d7—d5.
c2—c4.

Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.

1. d2—d4.

In den Eröffnungen der früheren Abschnitte, wurde das Spiel stets mit e2—e4 begonnen. Der Zug 1) d2—d4 gewährt ebenfalls ein sehr sicheres, wenn auch weniger lebhaftes Angriffsspiel, wie man aus den Spielen ersehen wird.

1. d7—d5.

Hier kann Schwarz auch e7—e6 oder f7—f5 ziehen. (Siehe das Spiel des Königsläufer-Bauern gegen den Damenbauer.)

2. **c2—c4.**

Mit diesem Zuge wird das sogenannte Damen-Gambit gegeben.

2. d5 n. c4.

Während es vortheilhaft ist, das Gambit des Königs anzunehmen, findet beim Gambit der Dame das Gegentheil statt. Schwarz antwortet am besten 2) e7—e6 (6. Spiel), jedoch ist 2) d5 n. c4 keineswegs fehlerhaft, nur muss Schwarz späterhin den Bauer c4 nicht durch b7—b5 zu decken suchen.

3. e2—e3.

Hier kann Weiss auch 3) e2—e4 oder Sb1—c3 spielen (3. und 5. Spiel).

3. e7—e5.

Am besten. Mit diesem Zuge giebt Schwarz das geschlossene Spiel auf, und zwar, wie sich bald zeigt mit Vortheil. Würde Schwarz f7—f5 ge-

Weiss. Schwarz.

spielt haben, so antwortet Weiss 4) Lf1 n. c4 und auf e7—e6, 5) Dd1—b3. Ueber 3) c7—c5 handelt das 2. Spiel. Fehlerhaft wäre es, wenn Schwarz mit 3) b7—b5 den Bauer c4 vertheidigen wollte.

3\. b7—b5.
4\. a2—a4. c7—c6 oder a.
5\. a4 n. b5. c6 n. b5.
6\. Dd1—f3 und Weiss gewinnt eine Figur.

a.

4\. Lc8—d7.
5\. a4 n. b5. Ld7 n. b5.
6\. b2—b3. Dd8—d5.
7\. b3 n. c4. Lb5 n. c4.
8\. Dd1—a4† und Weiss gewinnt den Läufer c4.

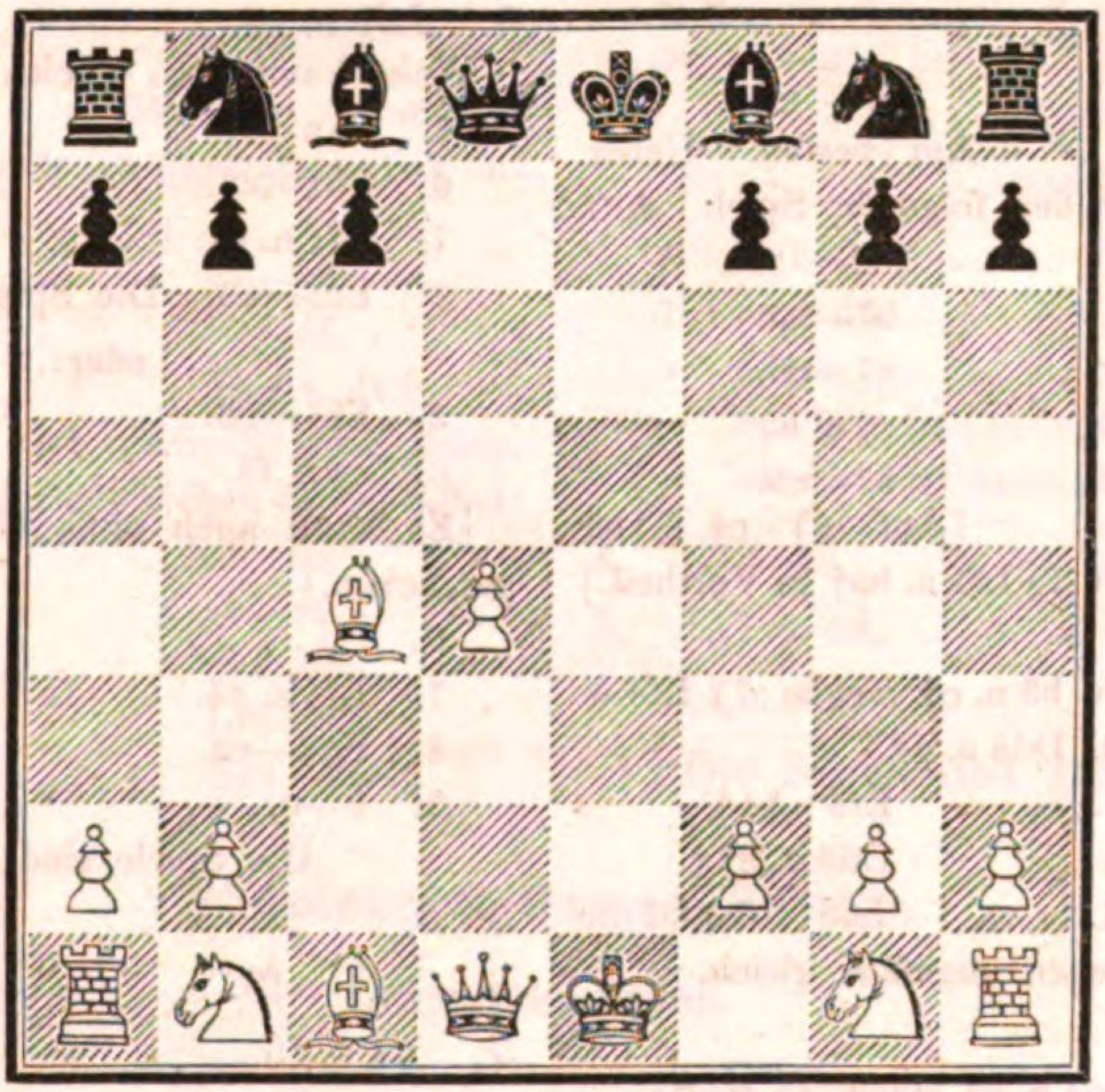
Weiss. Schwarz.

4\. Lf1 n. c4.

Wenn Weiss statt dieses Zuges d4 n. e5 spielt, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt, zum Vortheil für Schwarz:

4\. d4 n. e5. Dd8 n. d1†
5\. Ke1 n. d1. Sb8—c6.
6\. Sg1—f3. Lc8—e6.
7\. Sb1—d2. 0—0—0.
8\. Kd1—c2. Sc6—b4†
9\. Kc2—c3. Sb4—d3.
10\. Lf1 n. d3. Td8 n. d3†
11\. Kc3—c2. Schwarz hat das bessere Spiel.

4\. e5 n. d4.
5\. e3 n. d4.



Weiss. Schwarz.

5\. Lf8—d6.

Am besten. Schwarz kann auch ohne Nachtheil den Königsspringer entwickeln:

5\. Sg8—f6.
6\. Dd1—b3. Dd8—e7†
7\. Sg1—e2. De7—b4†

Weiss. Schwarz.

8\. Sb1—c3. Db4 n. b3.
9\. Lc4 n. b3. Lf8—e7 und die Spiele stehen etwa gleich.

6\. Sg1—f3. Sg8—f6.
7\. 0—0. 0—0.
8\. Lc1—g5. h7—h6.
Die Spiele stehen gleich.

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.
2. c2—c4.	d5 n. c4.
3. e2—e3.	**c7—c5.**
4. Lf1 n. c4.	c5 n. d4.
5. e3 n. d4.	Sb8—c6.
6. Sg1—e2.	e7—e5.
7. Lc1—e3.	e5 n. d4.
8. Se2 n. d4.	Sc6 n. d4.
9. Le3 n. d4.	Dd8—e7 †
10. Lc4—e2.	De7—b4 †
11. Dd1—d2.	Db4 n. d2 †
12. Sb1 n. d2.	Sg8—e7.

Weiss hat das bessere Spiel.

Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.
2. c2—c4.	d5 n. c4.
3. **e2—e4.**	

Dieser Zug ist nicht ganz so stark, wie e2—e3, kann jedoch ohne Nachtheil gespielt werden.

3. e7—e5.

Am besten. Ueber 3) f7—f5 siehe das folgende Spiel. Auf 3) b7—b5 folgt:

3.	b7—b5.
4. a2—a4.	c7—c6.
5. a4 n. b5.	c6 n. b5.
6. b2—b3.	e7—e5.

[Auf 6) c4 n. b3 kommt Weiss mit 7) Lf1 n. b5† in Vortheil.]

7. d4 n. e5.

[Schlecht wäre b3 n. c4 wegen 7) Lf8—b4†, 8) Lc1—d2, Dd8 n. d4.]

7.	Lf8—b4 †
8. Ke1—e2.	Dd8 n. d1 †
9. Ke2 n. d1.	Lc8—b7 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

4. d4—d5.

Wenn Weiss d4 n. e5 spielt, so folgt:

4. d4 n. e5.	Dd8 n. d1 †
5. Ke1 n. d1.	Sb8—c6.
6. f2—f4.	Lc8—g4 †
7. Lf1—e2.	0—0—0 †
8. Lc1—d2.	Lg4 n. e2 †
9. Sg1 n. e2.	Die Spiele stehen ungefähr gleich.

4. f7—f5 am besten.

5. Lf1 n. c4.

Weiss kann auch spielen:

5. e4 n. f5.	Lc8 n. f5.
6. Sb1—c3.	Sb8—d7.
7. Lf1 n. c4.	Sd7—b6.
8. Lc1—e3.	Die Spiele stehen gleich.

oder:

5. Sb1—c3.	Sg8—f6.
6. e4 n. f5.	

[Es kann auch ohne Gefahr 6) f2—f3 geschehen.]

6.	Lc8 n. f5.
7. Lf1 n. c4.	Lf8—d6.
8. Sg1—e2.	0—0.
9. 0—0.	Sb8—d7.

Die Spiele sind gleich.

5.	Sg8—f6.
6. Sg1—f3.	Lf8—d6.
7. e4 n. f5.	Lc8 n. f5.
8. 0—0.	0—0.
9. Sb1—c3.	Sb8—d7. Die Spiele stehen etwa gleich.

Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.
2. c2—c4.	d5 n. c4.
3. e2—e4.	**f7—f5.**
4. Lf1 n. c4.	

Weniger gut ist hier e4—e5, weil der Bauer d4 rückständig wird, und Schwarz Gelegenheit bekommt, seinen Damen-Läufer vortheilhaft in's Spiel zu bringen.

4. e4—e5.	Lc8—e6.
5. Sb1—a3.	Sb8—c6.
6. Lc1—e3.	Dd8—d7.

Weiss.	Schwarz.
7. Lf1 n. c4 oder a.	Le6 n. c4.
8. Sa3 n. c4.	Dd7—d5 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

a.

Weiss.	Schwarz.
7. Sa3 n. c4.	0—0—0.
8. Sg1—f3.	f5—f4.
9. Le3 n. f4.	Sc6 n. d4 und

Schwarz hat ein gutes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
4.	f5 n. e4.
5. Dd1—b3.	e7—e6.
6. Lc4 n. e6.	Lc8 n. e6.
7. Db3 n. e6†	Lf8—e7.

8. De6 n. e4 und Weiss hat das bessere Spiel.

Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.
2. c2—c4.	d5 n. c4.
3. **Sb1—c3.**	

Dieser Zug ist eine Fortsetzung des Spiels, die den vorigen beiden an Stärke ungefähr gleich kommt.

3.	Sg8—f6.

Wenn Schwarz statt dessen c7—c6 spielt, so geschehen etwa folgende Züge:

3.	c7—c6.
4. a2—a4.	e7—e5.
5. d4 n. e5.	Dd8 n. d1†

6. Sc3 n. d1 und die Spiele sind gleich.

Ebenfalls zu einem gleichen Spiele führt:

3.	c7—c5.
4. d4—d5.	e7—e6.
5. e2—e4.	e6 n. d5.
6. e4 n. d5.	Lf8—d6.
7. Lf1 n. c4.	Sg8—e7.

Ferner könnte auch geschehen:

3.	e7—e5.
4. d4—d5.	

(Besser als d4 n. e5. Weiss konnte jedoch auch ohne Nachtheil e2—e3 spielen.)

4.	c7—c6.
5. e2—e4.	Sg8—f6.

(Nicht vortheilhaft wäre b7—b5.)

6. Lc1—g5.	c6 n. d5.
7. e4 n. d5.	Lc8—f5.
8. Lf1 n. c4.	Lf8—d6.

Die Spiele stehen ungefähr gleich, jedoch ist der Freibauer d5 sehr stark.

4. e2—e3.	e7—e5.
5. Lf1 n. c4.	e5 n. d4.
6. e3 n. d4.	Lf8—d6.

Die Spiele sind gleich.

Abgelehntes Damen-Gambit.

Sechstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.
2. c2—c4.	**e7—e6.**

Eine gute Art das Gambit abzulehnen, da, wie erwiesen, der Gambitbauer ohnehin nicht haltbar ist.

3. Sb1—c3.	Sg8—f6.

Schwarz kann auch c7—c5 spielen:

3.	c7—c5.
4. e2—e3.	Sg8—f6.
5. Sg1—f3.	Sb8—c6.
6. a2—a3.	a7—a6.
7. b2—b3.	b7—b6.
8. Lc1—b2.	Lc8—b7.
9. c4 n. d5.	e6 n. d5.
10. Lf1—d3.	c5 n. d4.
11. e3 n. d4.	Lf8—d6.
12. 0—0.	0—0.

Die Spiele stehen gleich.

4. Lc1—f4.	c7—c5.
5. e2—e3.	a7—a6.

Die Spiele stehen ungefähr gleich.

Weiss.	Schwarz.
Nachtheilig wäre:	
5.	Dd8—a5.
6. Lf4 n. b8.	Ta8 n. b8,
7. c4 n. d5.	e6 n. d5.
8. Lf1—b5 †	Lc8—d7.
9. Lb5 n. d7 †	Sf6 n. d7.
10. d4 n. c5.	Sd7 n. c5.
11. Dd1 n. d5.	Tb8—d8.
12. Dd5—e5 †	Lf8—e7.
13. De5 n. g7.	Sc5—d3 †
14. Ke1—e2.	Da5—e5.
15. Dg7 n. e5.	Sd3 n. e5.
16. Sg1—f3 und Weiss hat das bessere Spiel.	

Siebentes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.
2. c2—c4.	**c7—c5.**

Durch diesen Zug bekommt Weiss den Vortheil, seine Figuren etwas schneller entwickeln zu können.

3. c4 n. d5.

Weiss kann auch, wie folgt, spielen:

3. d4 n. c5.	d5—d4 am besten.
4. b2—b4.	a7—a5 oder a.
5. b4—b5.	e7—e5.
6. Sg1—f3.	f7—f6.
7. Lc1—a3.	Dd8—c7 und die Spiele stehen gleich.

a.

4.	e7—e5.
5. Sg1—f3.	f7—f6.
6. e2—e3.	d4 n. e3.
7. Dd1 n. d8 †	Ke8 n. d8.
8. Lc1 n. e3.	a7—a5.
9. b4—b5.	Sb8—d7.
10. c5—c6.	b7 n. c6.
11. b5 n. c6.	Sd7—c5 und die Spiele stehen gleich. Weiss kann den Bauer c6 nicht halten.

3.	Dd8 n. d5.
4. e2—e3.	c5 n. d4.
5. Sb1—c3.	Dd5—a5.
6. e3 n. d4.	e7—e6.
7. Lf1—c4.	Lf8—d6.

Die Spiele stehen etwa gleich.

Achtes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.
2. c2—c4.	**c7—c6.**

Diese Art der Vertheidigung ist etwas schwächer, als e7—e6 jedoch ebenfalls sicher.

3. f2—f3.	Sg8—f6.

Auf 3) d5 n. c4 spielt Weiss 4) e2—e3 und auf 4) b7—b5, folgt dann a2—a4.

4. e2—e3.	Lc8—f5.
5. Lf1—d3.	Lf5 n. d3.
6. Dd1 n. d3.	e7—e6.
7. Sb1—c3.	Lf8—b4.
8. e3—e4.	

Um bei guter Gelegenheit e3—e4 ziehen zu können, geschah 3) f2—f3.

8.	Lb4 n. c3.
9. b2 n. c3.	Sb8—d7.
10. c4 n. d5.	c6 n. d5.
11. e4—e5.	Sf6—h5.
12. Sg1—e2.	g7—g6.

Weiss hat das bessere Spiel.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

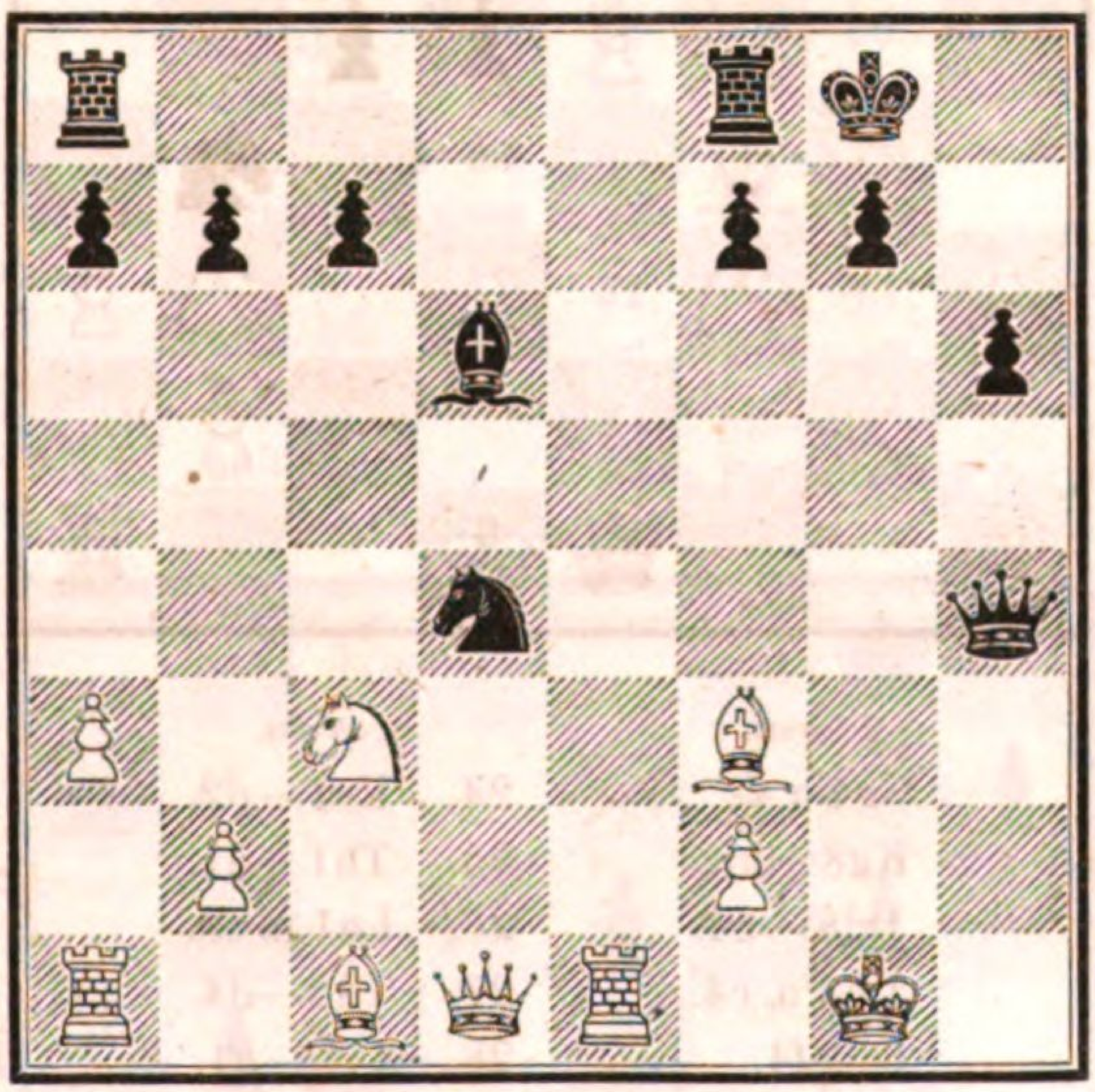
	de la Bourdonnais. Weiss.	Mac Donnell. Schwarz.
1.	d2—d4.	d7—d5.
2.	c2—c4.	d5 n. c4.
3.	e2—e3.	e7—e5.
4.	Lf1 n. c3.	e5 n. d4.
5.	e3 n. d4.	Sg8—f6.
6.	Sb1—c3.	Lf8—d6.
7.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
8.	0—0.	0—0.
9.	h2—h3.	h7—h6.
10.	a2—a3.	Lc8—f5.

	Weiss.	Schwarz.
11.	g2—g4.	

Das Vorgehen dieses Bauern compromittirt das weisse Spiel.

11.		Sf6 n. g4.
12.	h3 n. g4.	Lf5 n. g4.
13.	Lc4—e2.	Lg4 n. f3.
14.	Le2 n. f3.	Dd8—h4.
15.	Tf1—e1.	Sc6 n. d4.

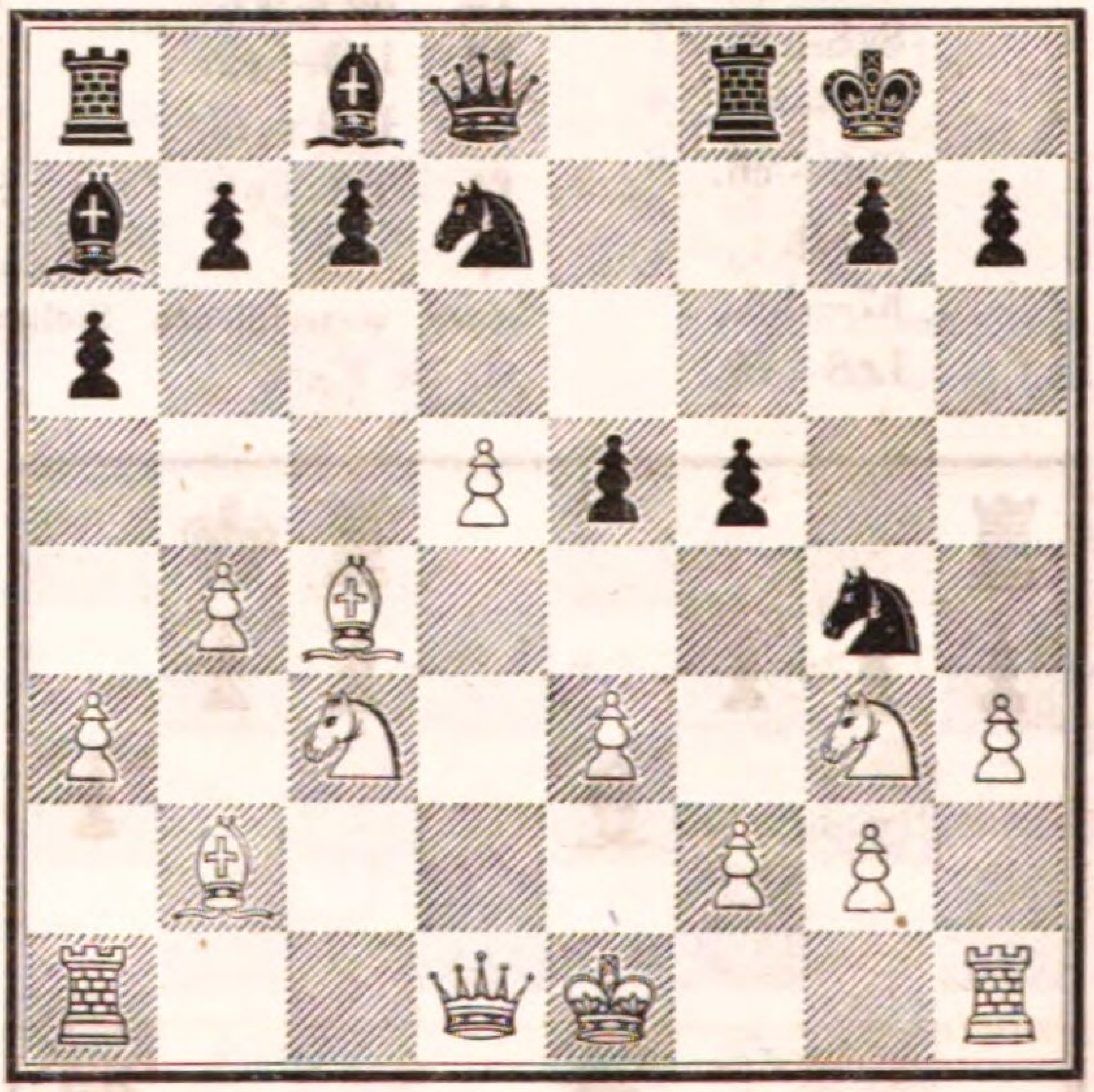
Schwarz hat jetzt bei einer vortrefflichen Stellung drei Bauern für die Figur.



16.	Sc3—e4.	Ld6—h2 †
17.	Kg1—f1.	Ta8—d8.
18.	Lc1—e3.	Sd4—f5.
19.	Dd1—c2.	Dh4—h3 †
20.	Lf3—g2.	Dh3—g4.
21.	f2—f3.	Dg4—g6.
22.	Le3—f2.	Sf5—e7.
23.	Ta1—d1.	Se7—d5.
24.	Lf2—c5.	Dg6—c6.
25.	Dc2—b3.	Sd5—f4.
26.	Lc5 n. f1.	Dc5—a6 †
27.	Kf1—f2.	Td8 n. d1.
28.	Lg2—f1.	Lh2—g1 †
29.	Kf2 n. g1.	Td1 n. e1.
30.	Se4—d2.	Da6—e2 und gewinnt.

Zweite Partie.

	Perigal.	Anderssen.		Weiss.	Schwarz.
	Weiss.	Schwarz.	7.	a2—a3.	0—0.
1.	d2—d4.	d7—d5.	8.	Sg1—e2.	Sb8—d7.
2.	c2—c4.	d5 n. c4.	9.	b2—b4.	Lc5—a7.
3.	Sb1—c3.	e7—e5.	10.	Lc1—b2.	Sf6—g4.
4.	d4—d5.	Lf8—c5.	11.	Se2—g3.	f7—f5.
5.	e2—e3.	Sg8—f6.	12.	h2—h3.	
6.	Lf1 n. c4.	a7—a6.		Ein Fehlzug, der Weiss das Spiel kostet.	



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
12.		Sg4 n. f2.	24.	Ke1—d2.	Dc8—f5.
13.	d5—d6 †	Kg8—h8.	25.	Th1—d1.	Ld4 n. c3 †
14.	Ke1 n. f2.	Dd8—h4.	26.	La1 n. c3.	e5—e4.
15.	Dd1—h5.	Dh4 n. c4.	27.	Td3—d4.	Ta8—c8.
16.	Kf2—e1.	f5—f4.	28.	Lc3—a1.	f4—f3.
17.	Sg3—e4.	La7 n. e3.	29.	De2—e3.	f3 n. g2.
18.	Ta1—d1.	c7 n. d6.	30.	Kd2—e1.	Tc8—c2.
19.	Se4 n. d6.	Dc4—b3.	31.	De3—g1.	Sf6—g4.
20.	Lb2—a1.	Le3—d4.	32.	Td4—d8.	Df5—f1 †
21.	Td1—d3.	Sd7—f6.	33.	Dg1 n. f1.	g2 n. f1D† und
22.	Dh5—e2.	Db3—e6.			Matt.
23.	Sd6 n. c8.	De6 n. c8.			

Dritte Partie.

St. Amant. Weiss.	Staunton. Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.
2. c2—c4.	e7—e6.
3. Sb1—c3.	Sg8—f6.
4. Sg1—f3.	a7—a6.
5. c4—c5.	

Dieser Zug ist gegen die Regeln des guten Bauernspiels.

5.	Lf8—e7.
6. Lc1—g5.	0—0.
7. e2—e3.	b7—b6.

Durch diesen Zug wird der feindliche c-Bauer angegriffen, und dem Läufer c8 ein vortheilhafter Ausweg verschafft.

8. b2—b4.	Lc8—b7.
9. Lg5 n. f6.	Le7 n. f6.
10. Lf1—d3.	a6—a5.
11. a2—a3.	Sb8—d7.

Schwarz droht mit b6 n. c5 und auf b4 n. c5, mit Sd7 n. c5 einen Bauer zu gewinnen.

Weiss.	Schwarz.
12. c5 n. b6.	c7 n. b6.
13. 0—0.	Dd8—e7.
14. Dd1—b3.	a5 n. b4.
15. a3 n. b4.	Tf8—c8.
16. Ld3—b5.	

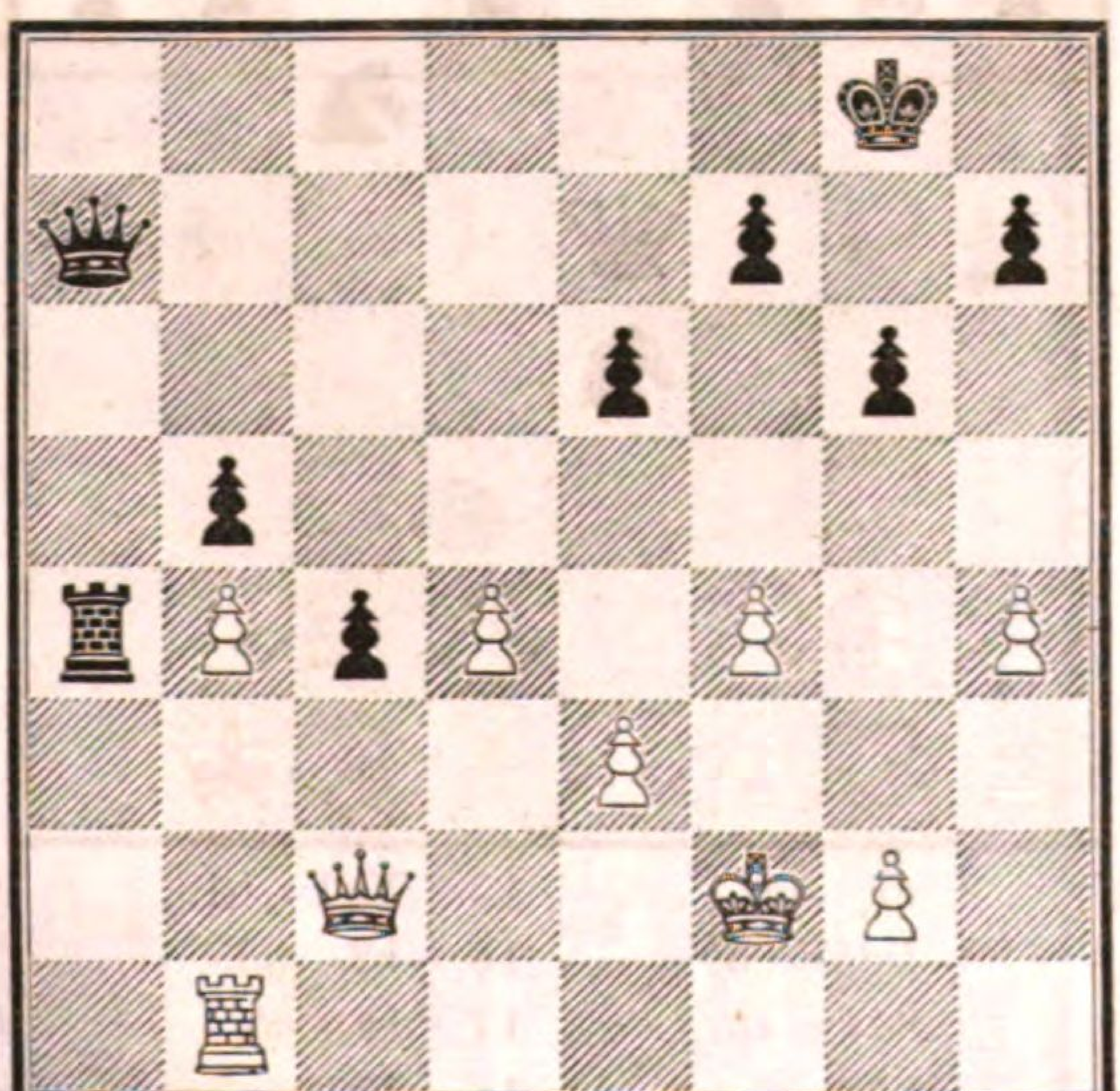
Ein verlornes Tempo.

16.	Sd7—f8.
17. Tf1—c1.	Sf8—g6.
18. Lb5—e2.	De7—d8.
19. Sc3—b5.	Lf6—e7.
20. Sf3—e1.	Lb7—a6.

Schwarz hat jetzt das bessere Spiel.

21. f2—f4.	Sg6—h4.
22. Kg1—f2.	Sh4—f5.
23. Se1—f3.	La6 n. b5.
24. Ta1 n. a8.	Tc8 n. a8.
25. Le2 n. b5.	Sf5—d6.
26. Lb5—d3.	b6—b5.
27. Sf3—e5.	Sd6—c4.
28. Se5—c6.	Dd8—d6.
29. Sc6 n. e7 †	Dd6 n. e7.
30. Ld3 n. c4.	d5 n. c4.
31. Db3—b2.	Ta8—a4.
32. Tc1—b1.	De7—a7.
33. Db2—c2.	g7—g6.
34. h2—h4.	

Ein Fehler, durch den Weiss einen Bauer verliert.



	Weiss.	Schwarz.
34.		Da7—e7.
35.	Tb1—h1.	De7 n. b4.
36.	Dc2—e4.	Db4—b2 †
37.	Kf2—g3.	Ta4—a2.
38.	Th1—f1.	b5—b4.
39.	De4—b7.	h7—h5.
40.	Kg3—h3.	c4—c3.
41.	Tf1—g1.	Db2—f2.
42.	Db7—b8 †	Kg8—h7.
43.	Db8—f8.	Df2 n. e3 †
44.	g2—g3.	Ta2—a7

	Weiss.	Schwarz.
45.	Tg1—a1.	

Ein sehr geistreicher Zug, mit dem Weiss das Remis erzwingt, wenn Schwarz den Thurm nimmt.

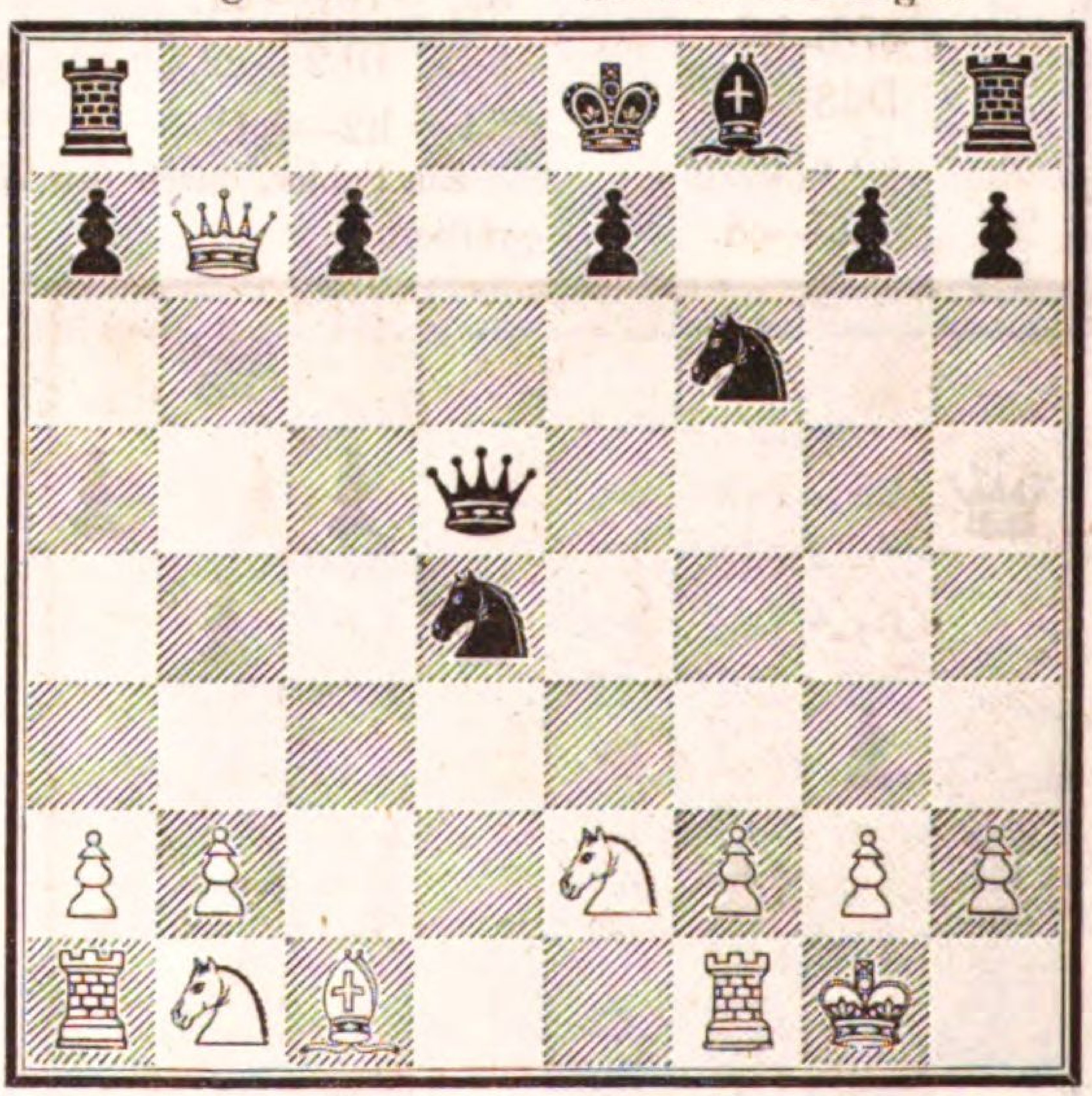
	Weiss.	Schwarz.
45.		De3 n. d4.
46.	Ta1 n. a7.	Dd4 n. a7.
47.	Df8 n. b4.	Da7—g1.
48.	Db4—b7.	Kh7—g7.
49.	Db7—e4.	Dg1—c5.
50.	De4—e1.	c3—c2.
51.	De1—a1 †	Kg7—h7.
52.	Da1—c1	Dc5—f5 † und gewinnt.

Vierte Partie.

Harrwitz, Sasias und ein Mitglied des Pariser Schachclubs. — **Kieseritzki, Henderson, Kling.**

	Weiss.	Schwarz.
1.	d2—d4.	d7—d5.
2.	c2—c4.	d5 n. c4.
3.	e2—e4.	f7—f5.
4.	e4 n. f5.	Lc8 n. f5.
5.	Lf1 n. c4.	Sg8—f6.
6.	Sg1—e2.	Lf5—e4.
7.	0—0.	Sb8—c6.
8.	Dd1—b3.	Le4—d5.
9.	Lc4 n. d5.	Dd8 n. d5.
10.	Db3 n. b7.	Sc6 n. d4.

Ein sehr feiner Zug. Wenn Weiss die Dame nimmt, so gewinnt Schwarz eine Figur.



	Weiss.	Schwarz.
11.	Db7—a6.	e7—e5.
12.	Sb1—c3.	Dd5—c6.
13.	Da6 n. c6.	Sd4 n. c6.
14.	f2—f4.	Lf8—c5 †
15.	Kg1—h1.	0—0.
16.	h2—h3.	Ta8—e8.
17.	f4 n. e5.	Sc6 n. e5.
18.	Lc1—g5.	Te8—e6.

	Weiss.	Schwarz.
19.	Ta1—d1.	Se5—c4.
20.	b2—b3.	Sc4—e3.
21.	Lg5 n. e3.	Te6 n. e3.
22.	Tf1—f3.	Tf8—e8.
23.	Se2—f4.	Sf6—e4.
24.	Sc3 n. e4.	Te8 n. e4.

Besser wäre vielleicht Te3 n. e4.

	Weiss.	Schwarz.
25.	Tf3 n. e3.	Lc5 n. e3.
26.	Td1—d8†	Kg8—f7.
27.	Sf4—d5.	Te4—d4.
28.	Td8—d7†	Kf7—e6.
29.	Td7—e7†	Ke6 n. d5.
30.	Te7 n. e3.	Td4—e4.
31.	Te3—d3†	Kd5—c6.
32.	Kh1—h2.	Te4—e2.
33.	a2—a3.	a7—a5.
34.	h3—h4.	Te2—e4.
35.	Kh2—h3.	Kc6—b5.
36.	g2—g4.	c7—c5.
37.	Kh3—g3.	a5—a4.
38.	b3 n. a4†	Kb5 n. a4.
39.	Td3—d7.	c5—c4.
40.	Td7 n. g7.	c4—c3 und gewinnt.

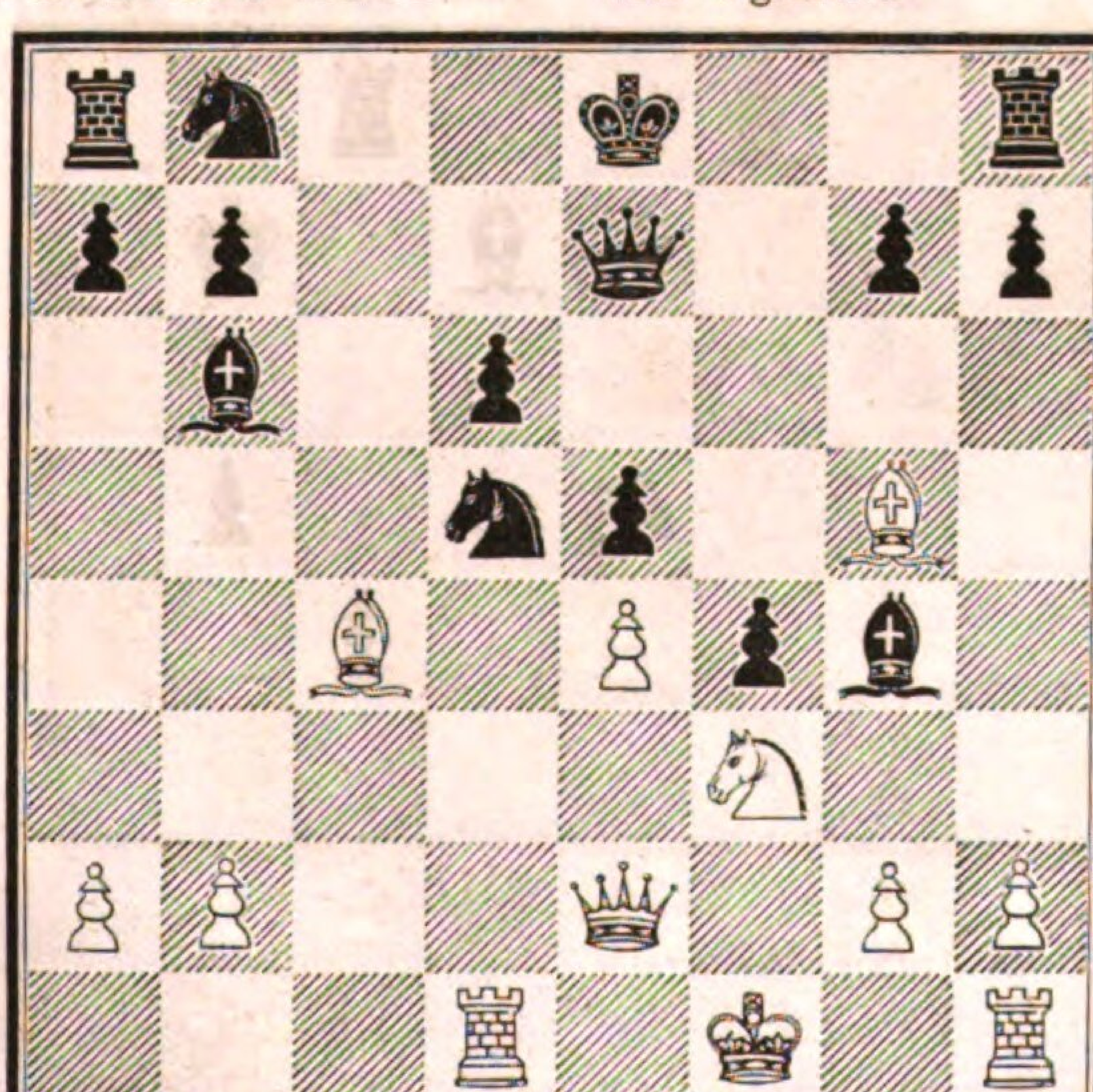
Fünfte Partie.

	de la Bourdonnais. Weiss.	Mac Donnell. Schwarz.
1.	d2—d4.	d7—d5.
2.	c2—c4.	d5 n. c4.
3.	e2—e4.	e7—e5
4.	d4—d5.	f7—f5.
5.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
6.	Lf1 n. c4.	Lf8—c5.
7.	Sg1—f3.	Dd8—e7.

8. Lc1—g5. Ein Zug, durch den Weiss einen Bauer und die Rochade verliert.

	Weiss.	Schwarz.
8.		Lc5 n. f2†
9.	Ke1—f1.	Lf2—b6.
10.	Dd1—e2.	f5—f4.
11.	Ta1—d1.	Lc8—g4.
12.	d5—d6.	c7 n. d6.
13.	Sc3—d5.	Sf6 n. d5.

Eine glänzende Combination. Das Opfer der Dame für zwei kleine Figuren ist, wie man bald sehen wird, wohl begründet.



	Weiss.	Schwarz.
14.	Lg5 n. e7.	Sd5—e3 †
15.	Kf1—e1.	Ke8 n. e7.
16.	De2—d3.	Th8—d8.
17.	Td1—d2.	Sb8—c6.
18.	b2—b3.	Lb6—a5.
19.	a2—a3.	Ta8—c8.
20.	Th1—g1.	b7—b5.
21.	Lc4 n. b5.	Lg4 n. f3.
22.	g2 n. f3.	Sc6—d4.
23.	Lb5—c4.	Sd4 n. f3 †
24.	Ke1—f2.	Sf3 n. d2.
25.	Tg1 n. g7 †	Ke7—f6.
26.	Tg7—f7 †	Kf6—g6.
27.	Tf7—b7.	Sd2 n. c4.
28.	b3 n. c4.	Tc8 n. c4.
29.	Dd3—b1.	La5—b6.
30.	Kf2—f3.	Tc4—c3.
31.	Db1—a2.	Se3—c4 †
32.	Kf3—g4.	Td8—g8.
33.	Tb7 n. b6.	a7 n. b6.
34.	Kg4—h4.	Kg6—f6.
35.	Da2—e2.	Tg8—g6.
36.	De2—h5.	Sc4—e3 und gewinnt.

Sechste Partie.

	de la Bourdonnais. Weiss.	Mac Donnell. Schwarz.
1.	d2—d4.	d7—d5.
2.	c2—c4.	d5 n. c4.
3.	e2—e3.	e7—e5.
4.	Lf1 n. c4.	e5 n. d4.
5.	e3 n. d4.	Sg8—f6.
6.	Sb1—c3.	Lf8—e7.
7.	Sg1—f3.	0—0.
8.	h2—h3.	Sb8—d7.
9.	Lc1—e3.	Sd7—b6.
10.	Lc4—b3.	c7—c6.
11.	0—0.	Sf6—d5.
12.	Dd1—e2.	f7—f5.
13.	Sf3—e5.	f5—f4.
14.	Le3—d2.	g7—g5.

Das Vorgehen dieser Bauern findet zu frühzeitig statt, und gefährdet die Stellung des schwarzen Spiels.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Ta1—e1.	Kg8—g7.
16.	Sc3 n. d5.	Sb6 n. d5.
17.	Se5 n. c6.	

Ein feiner Zug, mit dem Weiss einen Bauer gewinnt.



Weiss.		Schwarz.	Weiss.		Schwarz.
17.		b7 n. c6.	24.	h3—h4.	Lf5—e6.
18.	Lb3 n. d5.	Dd8 n. d5.	25.	Tf1—e1.	Ta8—e8.
19.	De2 n. e7 †	Tf8—f7.	26.	Te5 n. g5.	Te8—f8.
20.	De7—b4.	Lc8—f5.	27.	Dd4—e5.	Le6—g4.
21.	Te1—e5.	Dd5—d7.	28.	Tg5—h5 †	Lg4 n. h5.
22.	d4—d5.	c6 n. d5.	29.	De5—g5 † und Matt.	
23.	Db4—d4.	Kg7—h6.			

Siebente Partie.

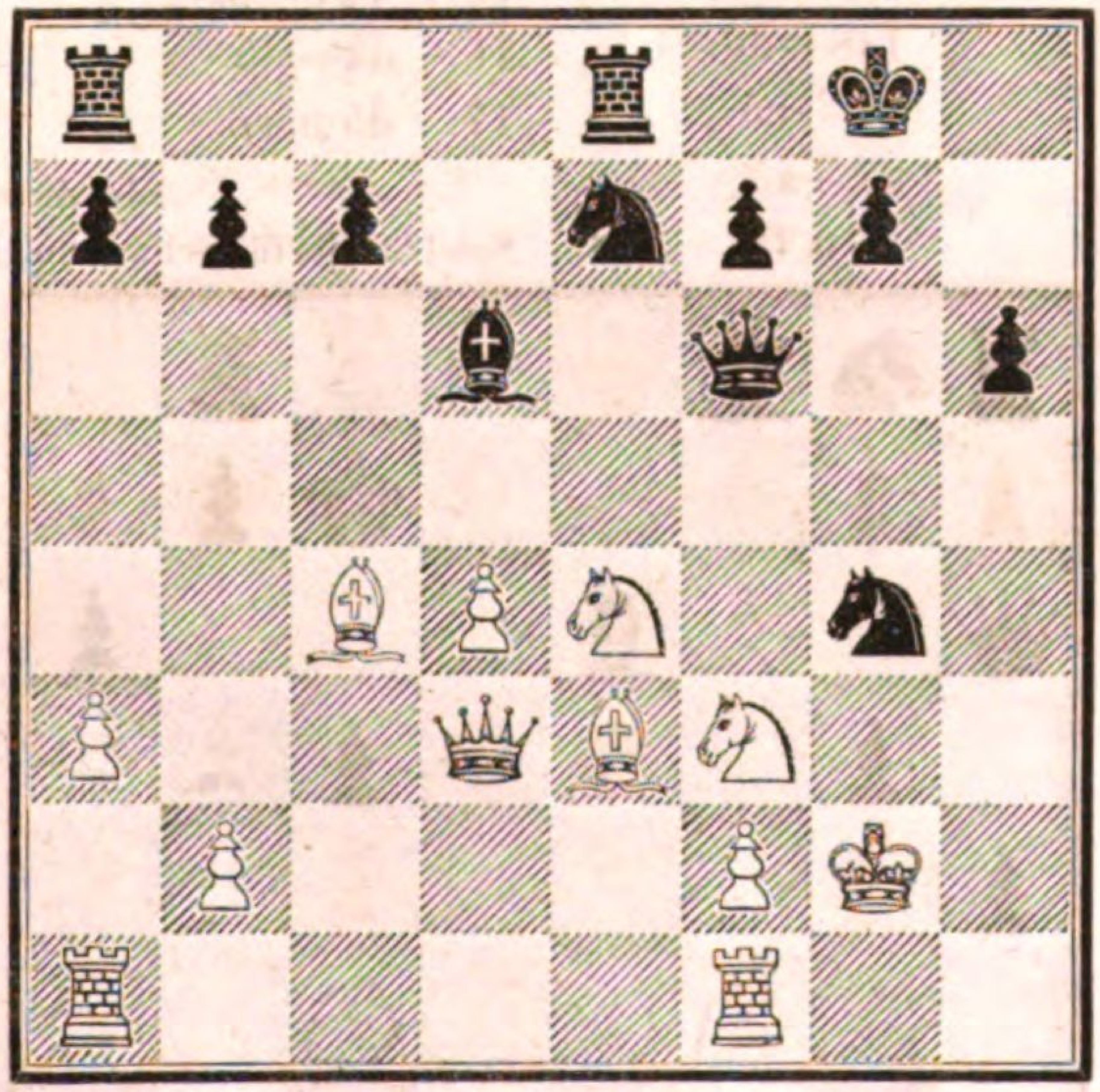
de la Bourdonnais.		Mac Donnell.
Weiss.		Schwarz.
1.	d2—d4.	d7—d5.
2.	c2—c4.	d5 n. c4.
3.	e2—e3.	e7—e5.
4.	Lf1 n. c4.	e5 n. d4.
5.	e3 n. d4.	Sg8—f6.
6.	Sb1—c3.	Lf8—d6.
7.	Sg1—f3.	0—0.
8.	h2—h3.	Tf8—e8 †
9.	Lc1—e3.	Sb8—c6.
10.	0—0.	h7—h6.

Weiss.		Schwarz.
11.	a2—a3.	Lc8—f5.
12.	g2—g4.	

Besser ist Dd1—b3, womit zwei Bauern angegriffen werden.

12.		Lf5 n. g4.
13.	h3 n. g4.	Sf6 n. g4.
14.	Dd1—d3.	Dd8—f6.
15.	Kg1—g2.	Sc6—e7.
16.	Sc3—e4.	

Vortheilhafter scheint Sc3—d5 zu sein, indem Weiss hiermit den Abtausch der Springer erzwingt.



16.		Df6—g6.	20.	f2 n. g3.	Dg6 n. g3 †
17.	Se4—g3.	Sg4 n. e3 †	21.	Kg2—h1.	Sf5—e3.
18.	Dd3 n. e3.	Se7—f5.	22.	Lc4 n. f7 †	Kg8—h8.
19.	De3—d3.	Ld6 n. g3.	23.	Dd3—g6.	Se3 n. f1.

	Weiss.	Schwarz.
24.	Ta1 n. f1.	Dg3—h3 †
25.	Kh1—g1.	Te8—e3.
26.	Tf1—f2.	

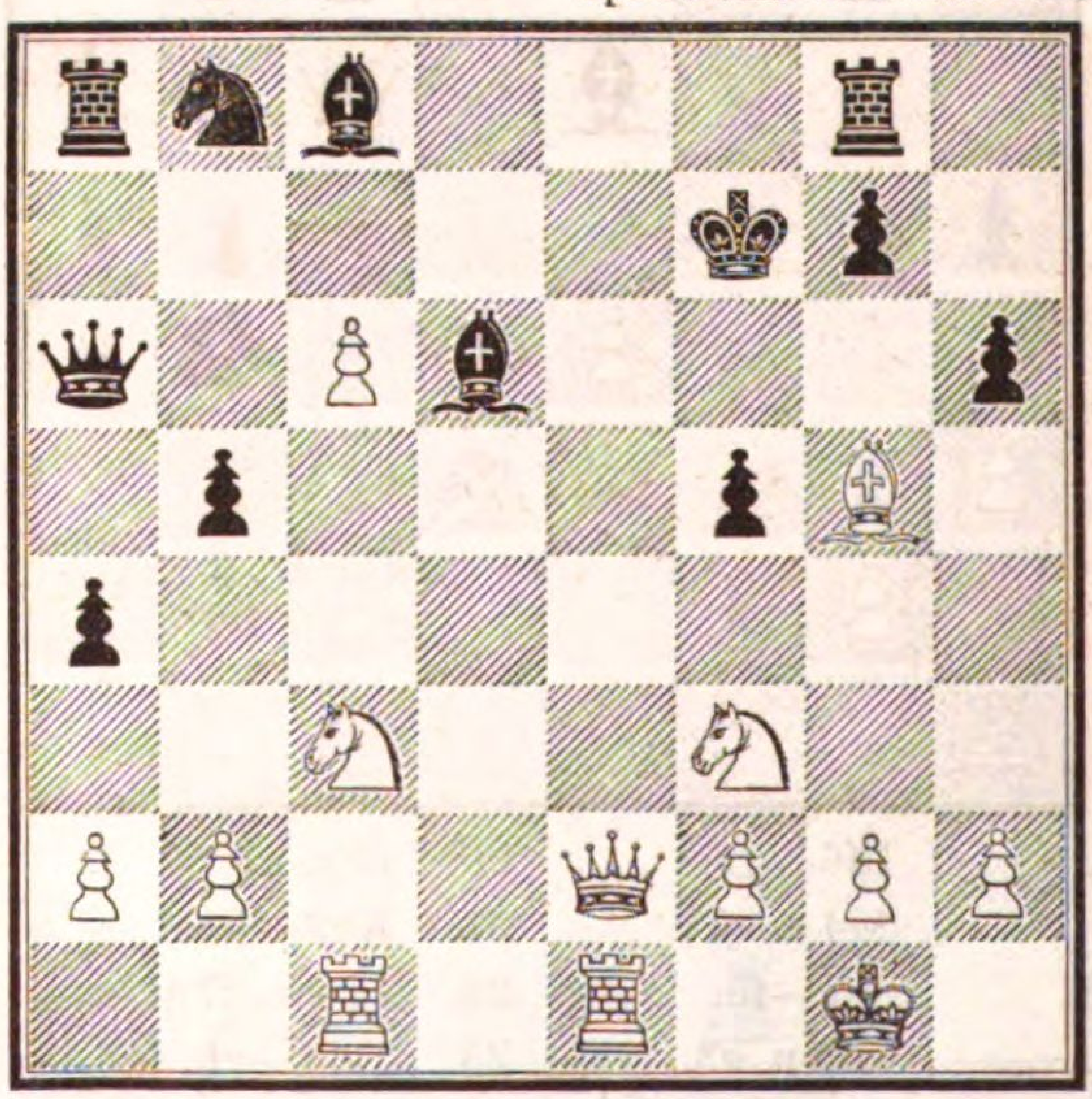
Stärker wäre wohl Lf7—d5 gewesen.

	Weiss.	Schwarz.
26.		Te3 n. f3.
27.	Tf2—g2.	Tf3 n. f7.
28.	Dg6 n. f7.	Dh3—e3 †
29.	Df7—f2.	De3 n. f2 †
30.	Tg2 n. f2.	Ta8—d8.
31.	Tf2—f4.	Td8—d7.
32.	Kg1—f2.	Kh8—h7.
33.	Kf2—f3.	g7—g5.
34.	Tf4—f6.	Kh7—g7.
35.	Tf6—e6.	Td7 n. d4.
36.	Te6—e7 †	Kg7—g6.
37.	Te7 n. c7.	Td4—d3 †
38.	Kf3—e4.	Td3—b3.
39.	Tc7—c2.	h6—h5.
40.	Tc2—d2.	g5—g4.
41.	Ke4—f4.	Tb3—f3†
42.	Kf4—e5.	Kg6—g5.
43.	Td2—d7.	Tf3—b3.
44.	Td7—d2.	g4—g3.
45.	Td2—d8.	Kg5—g4.
46.	Td8—g8 †	Kg4—h3.
47.	Ke5—f4.	g3—g2 u. gewinnt.

Achte Partie.

	de la Bourdonnais. Weiss.	Mac Donnell. Schwarz.
1.	d2—d4.	d7—d5.
2.	c2—c4.	d5 n. c4.
3.	Sb1—c3.	f7—f5.
4.	e2—e3.	e7—e6.
5.	Lf1 n. c4.	c7—c6.
6.	Sg1—f3.	Lf8—d6.
7.	e3—e4.	b7—b5.
8.	Lc4—b3.	a7—a5.
9.	e4 n. f5.	e6 n. f5.
10.	0—0.	a5—a4.
11.	Lb3 n. g8.	Th8 n. g8.
12.	Lc1—g5.	Dd8—c7.
13.	Dd1—e2 †	Ke8—f8.
14.	Tf1—e1.	Kf8—f7.
15.	Ta1—c1.	Dc7—b7.
16.	d4—d5.	h7—h6.
17.	d5 n. c6.	Db7—a6.

In dieser Stellung ist das Spiel bereits für Schwarz nicht mehr zu halten.



	Weiss.	Schwarz.
18.	Sc3 n. b5.	h6 n. g5.
19.	Sb5 n. d6 †	Kf7—g6.
20.	Sf3—e5 †	Kg6—f6.
21.	De2—h5.	g7—g6.
22.	Dh5—h7.	Lc8—e6.
23.	Se5 n. g6.	Sb8 n. c6.
24.	Tc1 n. c6.	Da6—d3.

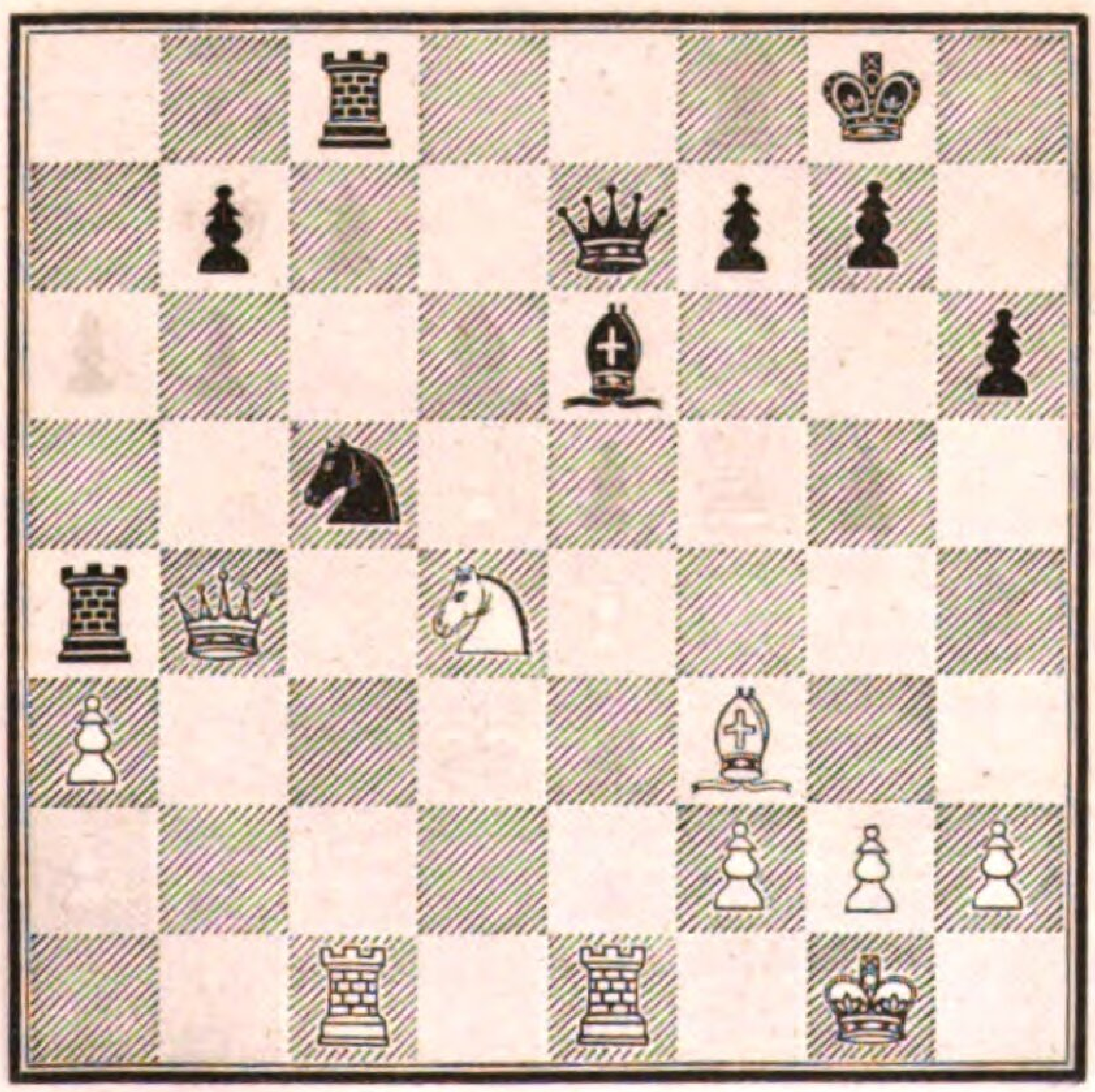
	Weiss.	Schwarz.
25.	Dh7—e7 †. Hier hätte das Matt in zwei Zügen erfolgen können.	
25.		Kf6 n. g6.
26.	Te1 n. e6 †	Kg6—h5.
27.	De7—h7 †	Kh5—g4.
28.	Tc6—c4 †	f5—f4.
29.	h2—h3 †	Dd3 n. h3.
30.	Dh7 n. h3 † und Matt.	

Neunte Partie.

	Harrwitz. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.
1.	d2—d4.	d7—d5.
2.	c2—c4.	e7—e6.
3.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
4.	Lc1—f4.	a7—a6.
5.	e2—e3.	c7—c5.
6.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
7.	a2—a3.	Lf8—e7.
8.	d4 n. c5.	Le7 n. c5.
9.	b2—b4.	Lc5—d6.
10.	Lf4 n. d6.	Dd8 n. d6.
11.	c4—c5.	Dd6—e7.
12.	Lf1—e2.	0—0.
13.	0—0.	Tf8—d8.
14.	Ta1—c1.	e6—e5.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Tf1—e1.	h7—h6.
16.	Dd1—c2.	Lc8—e6.
17.	b4—b5.	a6 n. b5.
18.	Sc3 n. b5.	Sf6—e4.
19.	Sf3—d2.	Se4 n. d2.
20.	Dc2 n. d2.	d5—d4.
21.	Le2—f3.	Sc6—a5.
22.	Dd2—b4.	Sa5—b3.
23.	Tc1—b1.	Sb3 n. c5.
24.	e3 n. d4.	e5 n. d4.
25.	Tb1—c1.	Td8—c8.
26.	Sb5 n. d4.	Ta8—a4.
27.	Db4 n. a4.	

Ein weitberechneter trefflicher Zug, der das Spiel für Weiss entscheidet.



	Weiss.	Schwarz.
27.		Sc5 n. a4.
28.	Tc1 n. c8†	Kg8—h7.
29.	Sd4 n. e6.	f7 n. e6.
30.	Lf3—e4†	g7—g6.
31.	Te1—c1 und gewinnt.	

Zehnte Partie.

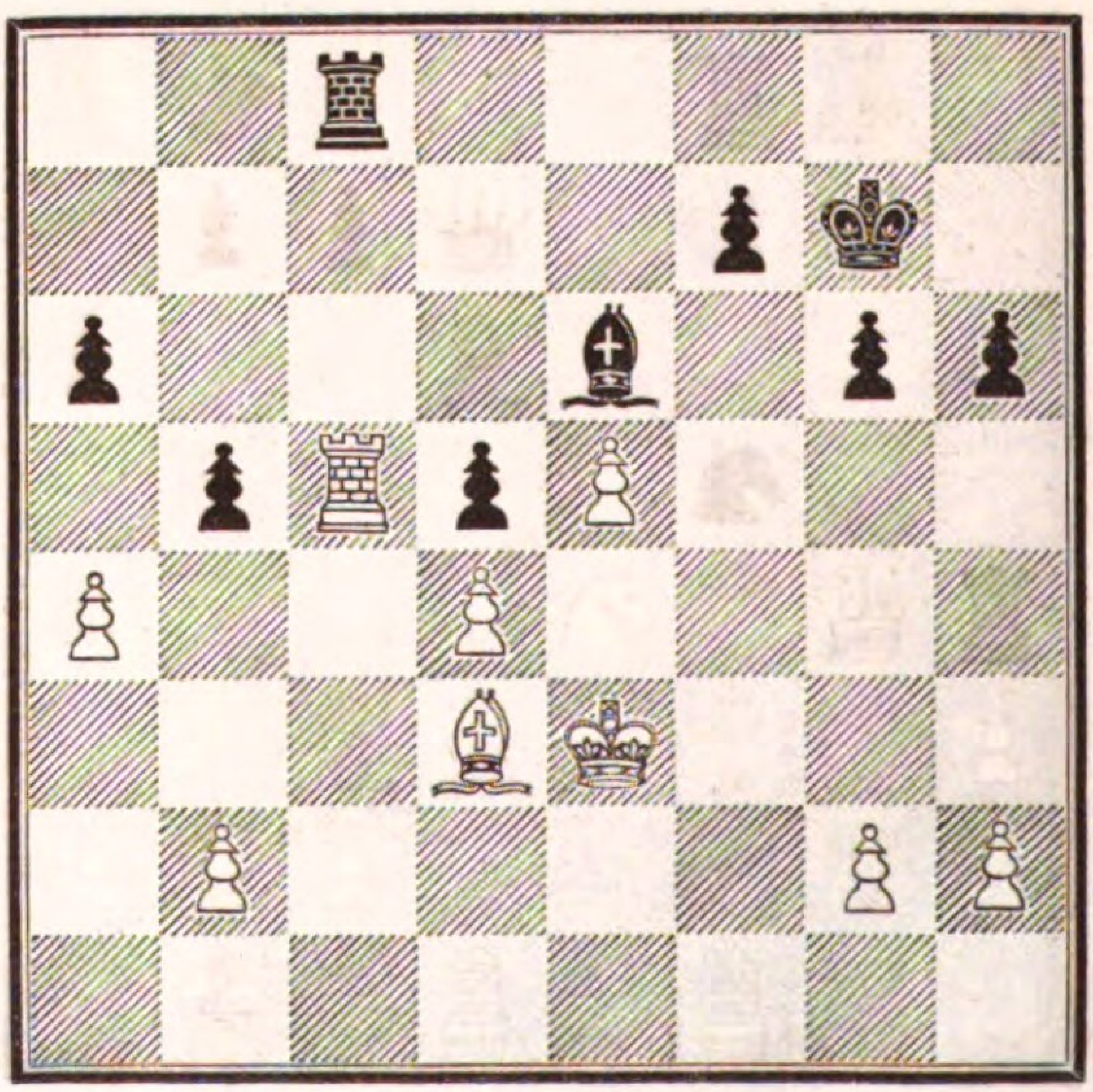
	Harrwitz. Weiss.	Morphy. Schwarz.
1.	d2—d4.	d7—d5.
2.	c2—c4.	e7—e6.
3.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
4.	Lc1—f4.	a7—a6.
5.	e2—e3.	c7—c5.
6.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
7.	a2—a3.	c5 n. d4.
8.	e3 n. d4.	d5 n. c4.
9.	Lf1 n. c4.	b7—b5.
10.	Lc4—d3.	Lc8—b7.
11.	0—0.	Lf8—e7.
12.	Lf4—e5.	0—0.
13.	Dd1—e2.	Sf6—d5.
14.	Le5—g3.	Kg8—h8.
15.	Tf1—e1.	Le7—f6.
16.	De2—e4.	g7—g6.
17.	Sc3 n. d5.	Dd8 n. d5.

	Weiss.	Schwarz.
18.	De4 n. d5.	e6 n. d5.
19.	Sf3—e5.	

Der entscheidende Zug.

19.		Ta8—d8.
20.	Se5 n. c6.	Lb7 n. c6.
21.	Ta1—c1.	Td8—c8.
22.	Lg3—d6.	Tf8—g8.
23.	Ld6—e5.	Kh8—g7.
24.	f2—f4.	Lc6—d7.
25.	Kg1—f2.	h7—h6.
26.	Kf2—e3.	Tc8 n. c1.
27.	Te1 n. c1.	Tg8—c8.
28.	Tc1—c5.	Lf6 n. e5.
29.	f4 n. e5.	Ld7 n. e6.
30.	a3—a4.	

Mit diesem Zuge bringt Weiss den Vortheil seiner Stellung zur Entscheidung und spielt meisterhaft bis zum Ende der Partie.



	Weiss.	Schwarz.
30.		b5 n. a4.
31.	Ld3 n. a6.	Tc8—b8.
32.	Tc5—b5.	Tb8—d8.

Besser wäre vielleicht Tb8—a8.

	Weiss.	Schwarz.
33.	Tb5—b6.	Td8—a8.
34.	Ke3—d2.	Le6—c8.
35.	La6 n. c8.	Ta8 n. c8.
36.	Tb6—b5.	Tc8—a8.
37.	Tb5 n. d5.	a4—a3.
38.	b2 n. a3.	Ta8 n. a3.
39.	Td5—c5.	Kg7—f8.
40.	Kd2—e2.	Kf8—e7.
41.	d4—d5.	Ke7—d7.
42.	Tc5—c6.	h6—h5.
43.	Tc6—f6.	Kd7—e7.
44.	d5—d6†	Ke7—e8.
45.	e5—e6.	f7 n. e6.
46.	Tf6—e6†	Ke8—f7.
47.	d6—d7.	Ta3—a8.
48.	Te6—d6.	Kf7—e7.
49.	Td6 n. g6.	Ke7 n. d7.
50.	Tg6—g5.	Ta8—h8.
51.	Ke2—f3.	Kd7—e6.
52.	Kf3—g3.	h5—h4†
53.	Kg3—g4.	h4—h3.
54.	g2—g3.	Ke6—f6.
55.	Tg5—h5.	Aufgegeben.

Eilfte Partie.

	St. Amant. Weiss.	Staunton. Schwarz.
1.	d2—d4.	d7—d5.
2.	c2—c4.	e7—e6.
3.	Sb1—c3.	c7—c5.
4.	e2—e3.	Sg8—f6.
5.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
6.	a2—a3.	b7—b6.
7.	c4 n. d5.	e6 n. d5.
8.	Lf1—b5.	Lc8—b7.
9.	Sf3—e5.	Ta8—c8.
10.	Dd1—a4.	

Hiermit gewinnt Weiss einen Bauer, und erzwingt den Abtausch.

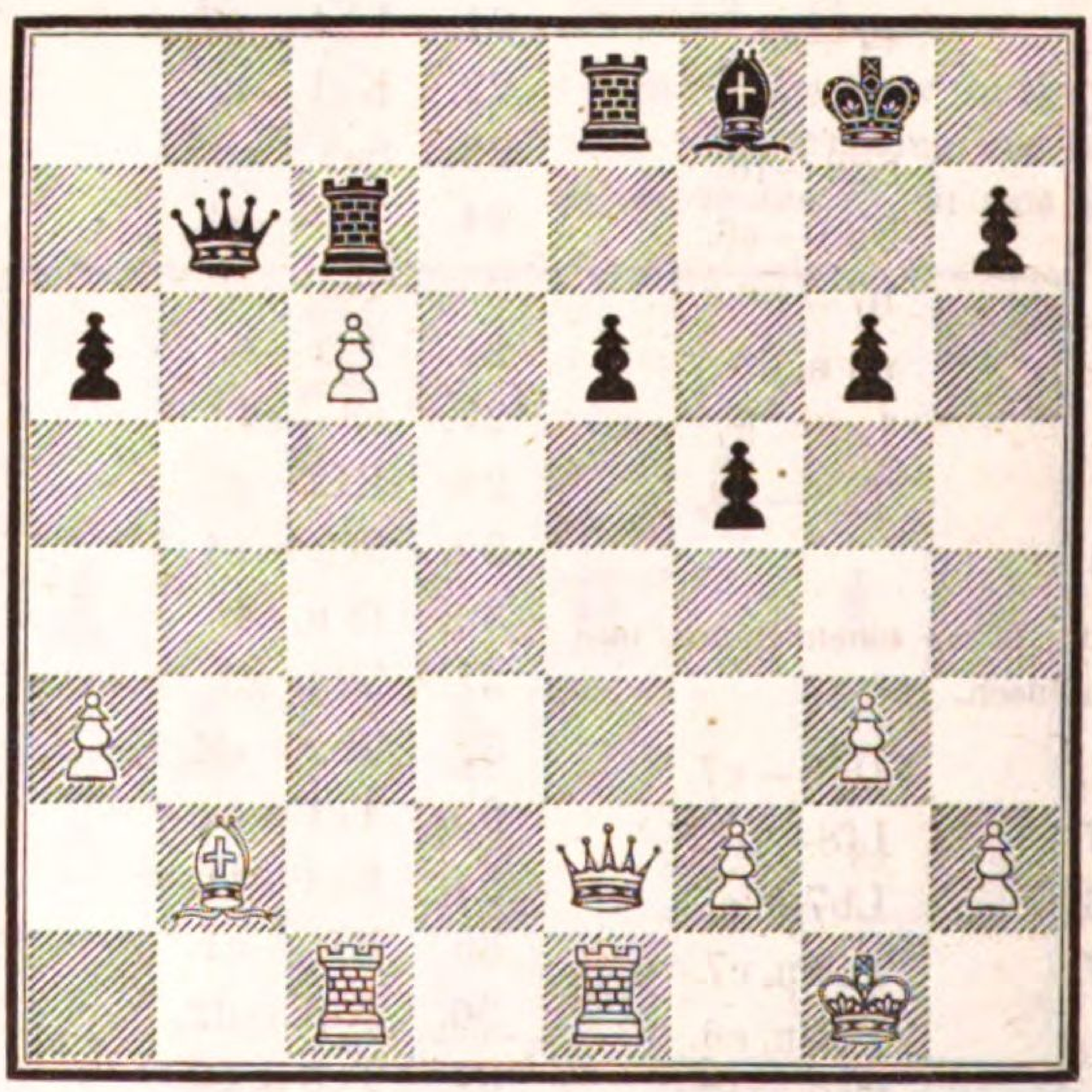
	Weiss.	Schwarz.
10.		Dd8—c7.
11.	Da4 n. a7.	Lf8—e7.
12.	Lb5 n. c6†	Lb7 n. c6.
13.	Da7 n. c7.	Tc8 n. c7.
14.	Se5 n. c6.	Tc7 n. c6.
15.	0—0.	Ke8—d7.
16.	Tf1—d1.	c5—c4.
17.	f2—f3.	Th8—d8.
18.	Lc1—d2.	h7—h6.
19.	Sc3—a2.	g7—g5.
20.	Ld2—b4.	Tc6—e6.
21.	Lb4 n. e7.	Te6 n. e7.
22.	Kg1—f2.	g5—g4.
23.	Sa2—c3.	h6—h5.
24.	Td1—e1.	Td8—e8.
25.	Te1—e2.	h5—h4.
26.	Ta1—e1.	Te8—g8.
27.	e3—e4.	g4—g3†
28.	Kf2—g1.	d5 n. e4.
29.	Sc3 n. e4.	Sf6 n. e4.
30.	f3 n. e4.	Tg8—g4.
31.	h2 n. g3.	h4 n. g3.
32.	Te2—e3.	b6—b5.
33.	Te1—e2.	Te7—e8.
34.	Kg1—f1.	Kd7—d6.
35.	Kf1—e1.	Tg4—f4.
36.	Ke1—d2.	f7—f5.
37.	Te3 n. g3.	Te8 n. e4.
38.	Te2 n. e4.	Tf4 n. e4.
39.	Kd2—c3.	Kd6—d5.
40.	Tg3—f3.	f5—f4.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Hier verlor Weiss durch einen Fehlzug. Auf folgende Art musste das Spiel gewonnen werden:		41. Tf3—h3.	Te4—e3 †
		42. Kc3—d2.	Kd5 n. d4.
		43. Th3 n. e3 und gewinnt.	

Zwölfte Partie.

Löwenthal. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.	15. Sc3—e4.	Sc6—e7.
2. c2—c4.	e7—e6.	16. Se4 n. f6 †	g7 n. f6.
3. Sb1—c3.	Sg8—f6.	17. Sf3—h4.	Se7—g6.
4. a2—a3.	c7—c5.	18. Sh4 n. g6.	f7 n. g6.
5. e2—e3.	Sb8—c6.	19. Ld3—e4.	f6—f5.
6. Sg1—f3.	a7—a6.	20. Le4—c2.	Td7—c7.
7. b2—b3.	b7—b6.	21. Lc2—a4.	Lc8—d7.
8. Lc1—b2.	c5 n. d4.	22. La4 n. d7.	Dd8 n. d7.
9. e3 n. d4.	Lf8—d6.	23. g2—g3.	Dd7—c6.
10. Ta1—c1.	0—0.	24. Tf1—e1.	Dc6—b7.
11. Lf1—d3.	Ta8—a7.	25. c4—c5.	b6 n. c5.
12. 0—0.	d5 n. c4.	26. d4 n. c5.	Ld6—f8.
13. b3 n. c4.	Ta7—d7.	27. c5—c6.	
14. Dd1—e2.	Tf8—e8.		

Wenn Schwarz diesen Bauer nimmt, so gewinnt Weiss mit De2—e5.



27.	Db7—b5.	30. Te1—e3.	Te8—d8.
28. De2 n. b5.	a6 n. b5.	31. Le5—b8.	Td8—d5.
29. Lb2—e5.	Tc7—c8.	32. Lb8—a7.	e6—e5.

Weiss.	Schwarz.
33. Te3—b3.	Kg8—f7.
34. c6—c7.	Lf8—d6.
35. La7—b6.	Kf7—e6.
36. Tb3—c3.	Ke6—d7.
37. Kg1—f1.	g6—g5.
38. h2—h3.	h7—h5.
39. Kf1—e2.	e5—e4.
40. h3—h4.	g5—g4.

41. Tc1 — c2 und das Spiel bleibt unentschieden.

Das Sicilianische Spiel.

Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	**c7—c5.**

Dieser Zug ist eine mindestens eben so starke Erwiderung auf 1) e2—e4, wie 1) e7—e5. Der Bauer hindert auf c5 den Weissen an der sofortigen Aufstellung eines zweiten Mittelbauern auf d4 und leistet später im Verein mit e7—e6 und einigen andern Vertheidigungszügen dem weissen Spiel einen energischen Widerstand gegen die Bildung eines Centrums. Wenn Weiss alle Mittel anwendet, um dennoch ein Centrum zu konstituiren, so bekommt Schwarz häufig einen siegreichen Gegenangriff. Im Ganzen erscheint 2) c7—c5 als die gediegenste Erwiderung auf e2—e4, indem der Vortheil des Anzuges bereits nach wenigen Zügen aufgehoben ist. Weiss kann nun im 2. Zuge sein Spiel fortsetzen mit Sg1—f3, d2—d4 (2. Spiel), f2—f4 (4. Spiel), b2—b4 (6. Spiel), c2—c4 (5. Spiel) oder endlich, vielleicht am besten, Lf1—c4 (7. Spiel). In diesem Spiel beschäftigen wir uns zuvörderst mit dem ersten der genannten Züge.

2. Sg1—f3.

Dieser Zug und 2) Lf1—c4 bilden die für Weiss günstigste Fortsetzung des Spiels.

2.	e7—e6.

Schwarz kann hier auch Sb8—c6 spielen:

2.	Sb8—c6.
3. d2—d4.	c5 n. d4.
4. Sf3 n. d4.	e7—e5.
5. Sd4—f3.	

(Es wäre nicht vortheilhaft die Springer zu tauschen, weil Schwarz mit b7 wiedernimmt, und die Bildung eines Centrums anbahnt. Ginge aber der Springer nach b3, so hindert er allerdings den Läufer f8 nach c5 zu gehen, entfernt sich jedoch selbst aus dem Spiele.)

5.	Sg8—f6.
6. Lf1—d3.	Lf8—c5.

Die Spiele stehen ungefähr gleich.

3. d2—d4.	d7—d5.

Am besten ist hier c5 n. d4 und auf 4) Sf3 n. d4, Sg8—f6 (3. Spiel).

4. e4 n. d5.	e6 n. d5.
5. c2—c4.	

Statt dieses Zuges kann Weiss auch mit dem Königsläufer Schach geben.

5. Lf1—b5†	Sb8—c6.
6. Lc1—e3.	c5 n. d4.
7. Sf3 n. d4.	Lc8—d7.
8. c2—c4.	d5 n. c4.
9. Lb5 n. c4.	Lf8—b4†
10. Sb1—c3.	Sg8—e7,
11. 0—0.	Lb4 n. c3.
12. b2 n. c3.	0-0.

Die Spiele sind ungefähr gleich.

5.	c5 n. d4.
6. c4 n. d5.	Dd8 n. d5.

Weiss.	Schwarz.
7. Dd1 n. d4.	Dd5 n. d4.
8. Sf3 n. d4.	Lf8—c5.
9. Sd4—b3.	Lc5—b6.
10. Lf1—c4.	Sg8—f6.
11. 0—0.	0—0.

Die Spiele stehen ungefähr gleich.

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.
2. **d2—d4.**	c5 n. d4.

Wenn Schwarz 2) e7—e6 spielt, so antwortet Weiss 3) d4—d5.

3. Dd1 n. d4.

Weiss kann auch 3) Sg1—f3 oder Lf1—c4 spielen.

3. Sg1—f3.	e7—e5.

[Schwarz stellt diesen Bauer nur scheinbar ein, denn der feindliche Springer kann ihn nicht nehmen, wegen Dd8—a5†. Schwarz konnte auch 3) e7—e6 spielen, und wir haben dann die in früheren Spielen erörterte Stellung.]

4. Lf1—c4.	Sg8—f6.

(Hier könnte Schwarz auch vortheilhaft Dd8—c7 spielen.)

5. Sf3—g5.	d7—d5.
6. e4 n. d5.	h7—h6.
7. Sg5—f3.	Lc8—g4.
8. h2—h3.	Dd8—c7.
9. h3 n. g4.	Dc7 n. c4.
10. Sf3 n. e5.	Dc4 n. d5.
11. 0—0.	Lf8—d6.
12. Lc1—f4.	0—0.
13. c2—c4.	Dd5—e4.
14. Dd1—f3.	De4 n. f3.
15. g2 n. f3.	Sb8—c6.
16. Se5 n. c6.	Ld6 n. f4 und die

Spiele stehen etwa gleich, denn Weiss darf den Bauer d4 nicht nehmen, wegen Lf4—e5.

oder:

3. Lf1—c4.	e7—e5.

(Schwarz hann hier auch mit Sb8—c6 das Spiel fortsetzen.)

4. f2—f4.	Sb8—c6.
5. Sg1—f3.	Sg8—f6.
6. Dd1—e2.	

[Wenn Weiss 6) f4 n. e5, so spielt Schwarz Sc6 n. e5 und auf 7) Sf3 n. e5, Dd8—a5†.]

6.	Lf8—e7.
7. 0—0.	d7—d6 und

Schwarz hat ein gutes Spiel.

3.	Sb8—c6.
4. Dd4—d1.	Sg8—f6.

Hier kann Schwarz auch f7—f5 ziehen, das Spiel gestaltet sich dann, wie folgt:

4.	f7—f5.
5. e4 n. f5.	Sg8—f6.

(Es kann auch Dd8—a5† und n. f5 geschehen.)

6. g2—g4.	Dd8—a5†
7. Sb1—c3.	

(Auf c2—c3 spielt Schwarz Da5—e5† und auf 8) Lc1—e3, De5—e4.)

7.	h7—h5.
8. g4—g5.	Sf6—e4.
9. Dd1—d3.	Se4 n. c3.
10. b2 n. c3.	d7—d6.
11. Lf1—h3.	Sc6—e5.
12. Dd3—d2.	Lc8—d7 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

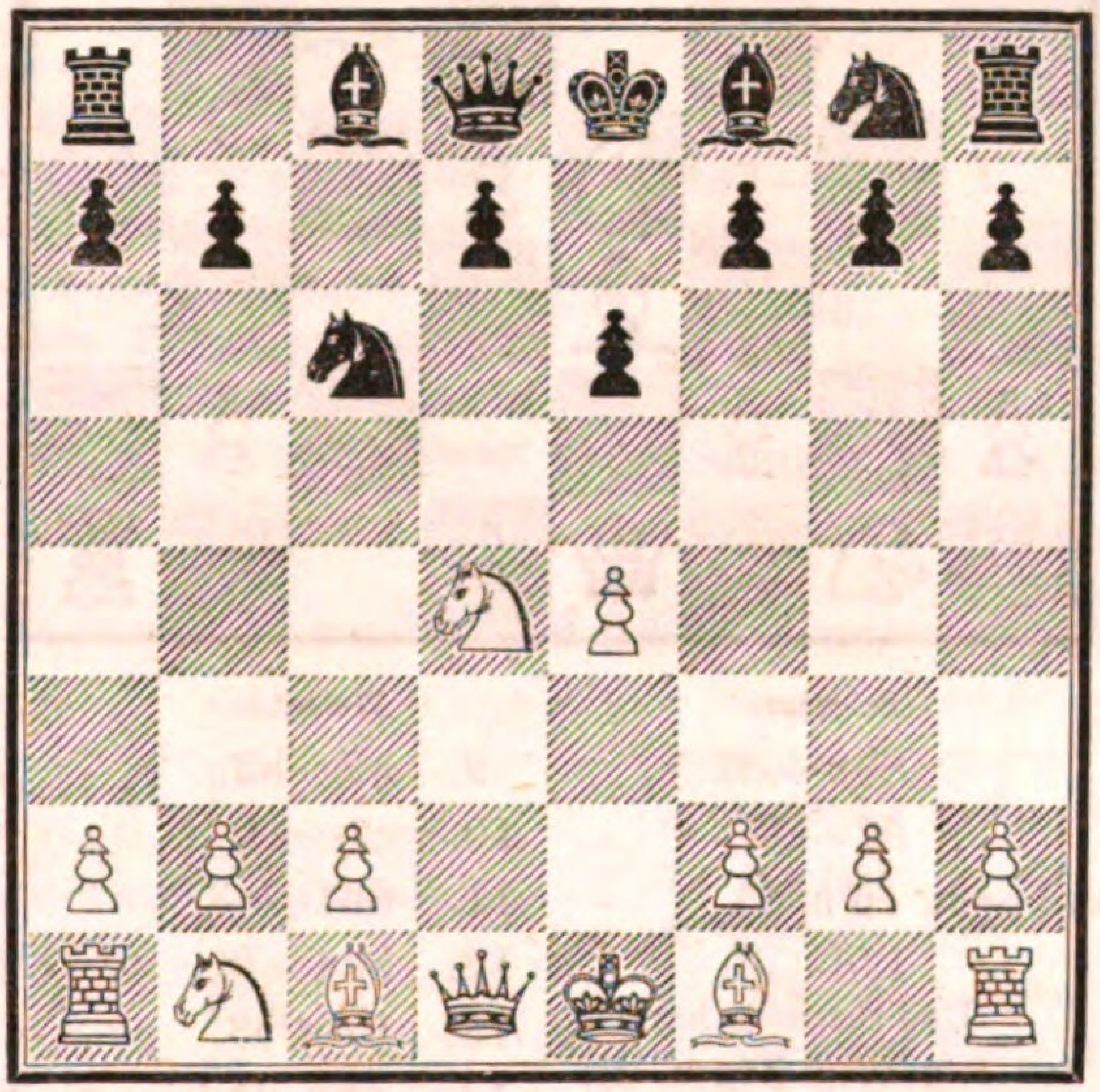
5. Sb1—c3.	e7—e6.
6. Lc1—g5.	Lf8—e7 und

die Spiele stehen etwa gleich.

Drittes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	Sg1—f3.	e7—e6. Am besten.
3.	d2—d4.	c5 n. d4.
4.	**Sf3 n. d4.**	Sg8—f6.

Am besten. Weniger günstig für Schwarz ist 4) Sb8—c6, worauf Weiss, wie folgt, verfährt:



	Weiss.	Schwarz.
5.	Sd4—b5.	a7—a6.

Nicht zu empfehlen wäre d7—d6, weil dann Lc1—f4 folgt, und der Bauer d6 rückständig wird.

6.	Sb5—d6†	Lf8 n. d6.
7.	Dd1 n. d6.	Dd8—e7.
8.	Dd6—g3.	f7—f5.
9.	e4—e5.	Ke8—f7.
10.	Sb1—c3.	De7—c5.
11.	Lc1—f4.	d7—d5.
12.	e5 n. d6.	e6—e5.
13.	0—0—0.	

Mit diesem Zuge giebt Weiss eine Figur für zwei Bauern, bekommt jedoch einen sehr starken Angriff.

	Weiss.	Schwarz.
13.		e5 n. f4.
14.	Dg3 n. f4.	Sg8—f6.
15.	Lf1—c4†	Lc8—e6.
16.	Lc4 n. e6†	Kf7 n. e6.
17.	Th1—e1† und hat ein gutes Spiel.	

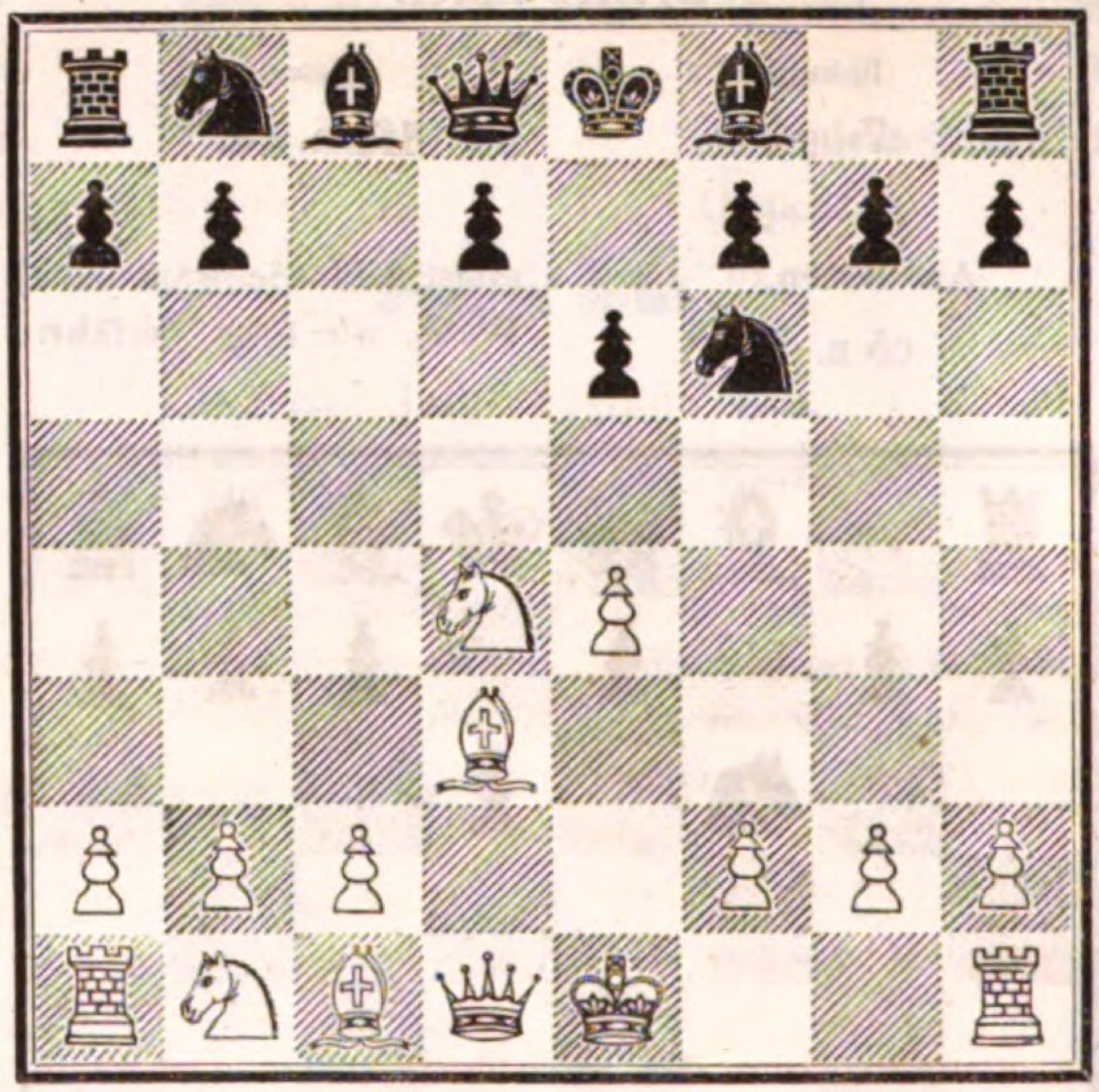
5.	Sb1—c3 oder a.	Lf8—b4.
6.	Sd4—b5.	0—0.

Der Bauer e4 ist wegen Dd1—d4 nicht zu nehmen.

7.	Lc1—g5.	Sb8—c6.
8.	f2—f4.	Lb4—e7.
9.	Sb5—d6.	a7—a6.
10.	e4—e5.	Sf6—e8.
11.	Lg5 n. e7.	Dd8 n. e7.
12.	Sc3—e4.	f7—f5 und

Schwarz hat ein gutes Spiel.

a.



Weiss.	Schwarz.
5. Lf1—d3.	Sb8—c6.
6. Lc1—e3.	d7—d5.
7. e4 n. d5 am besten.	e6 n. d5.
8. 0—0.	Lf8—d6.

Und Schwarz hat ein gutes Spiel, wie aus folgenden Zügen, die in einer Partie zwischen Anderssen und Kolisch geschahen, hervorgeht.

Weiss.	Schwarz.
9. h2—h3.	h7—h6.
10. c2—c4.	0—0.
11. Sb1—c3.	Ld6—e5.
12. Sd4—f3.	Le5 n. c3.
13. b2 n. c3.	Lc8—e6.
14. c4 n. d5.	Sf6 n. d5 u. s. w.

Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.
2. **f2—f4.**	Sb8—c6.
3. Sg1—f3.	e7—e6.
4. Lf1—e2.	

Nicht zu empfehlen ist c2—c3.

4. c2—c3.	d7—d5.
5. e4—e5.	

(Dieser Zug ist mangelhaft. Weiss beabsichtigt ein Centrum mit d2—d4 zu bilden, was jedoch, wie sich gleich ergiebt, unausführbar ist.)

5.	f7—f6 am besten.
6. Sb1—a3.	

(In der Absicht, diesen Springer nach c2 zu bringen, um eine Deckung für den Bauer d4 zu bekommen, der zur Unterstützung von e5 gezogen werden soll.)

6.	Sg8—h6.
7. Sa3—c2.	Dd8—b6.
8. d2—d4.	Lc8—d7.
9. h2—h4.	c5 n. d4.

(Schwarz hat jetzt das besser entwickelte Spiel, und mindestens Gelegenheit den Weissen in einer bedrängten Lage zu halten.)

10. c3 n. d4.	Sh6—f5.
11. Ke1—f2.	h7—h5.
12. g2—g3.	Schwarz hat die bessere Stellung.

Weiss.	Schwarz.
4.	d7—d5.
5. d2—d3.	d5 n. e4.
6. d3 n. e4.	Dd8 n. d1 †
7. Le2 n. d1.	Sg8—f6.
8. Sb1—c3.	Lc8—d7.
9. Lc1—e3.	0—0—0 und

die Spiele stehen ungefähr gleich.

Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.

2. **c2—c4.** Dieser Zug ist nicht vortheilhaft. Der weisse Läufer verliert durch die Stellung des e- und c-Bauern Gelegenheit, vortheilhafte Plätze einzunehmen. Ausserdem kann der schwarze Springer, wenn er nach d4 gelangt, von keinem Bauer verjagt werden.

Weiss.	Schwarz.
2.	e7—e6.
3. Sg1—f3.	Sb8—c6.
4. Sb1—c3.	g7—g6.
5. d2—d3.	Lf8—g7.
6. Lf1—e2.	Sg8—e7.

Schwarz hat das bessere Spiel.

Sechstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.
2. **b2—b4.**	

Dies ist eine Art Gambit, das jedoch für Weiss unvortheilhaft ist.

Weiss.	Schwarz.
2.	c5 n. b4.
3. d2—d4.	d7—d5.

Ebenso gut kann auch Schwarz, wie folgt, spielen:

Weiss.	Schwarz.
3.	e7—e6.
4. a2—a3.	b4 n. a3.
5. Lc1 n. a3.	Lf8 n. a3.
6. Ta1 n. a3.	Sb8—c6.
7. f2—f4.	d7—d5.
8. e4—e5.	Sg8—h6.
8. Sg1—f3.	0—0 u. Schwarz

hat einen Bauer mehr.

Weiss.	Schwarz.
4. e4—e5.	Lc8—f5.
5. a2—a3.	b4 n. a3.
6. Lc1 n. a3.	Sb8—c6 und

Schwarz behält einen Bauer vor.

Siebentes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.
2. **Lf1—c4.**	Sb8—c6.
3. Sb1—c3.	e7—e6.
4. d2—d3.	a7—a6.
5. a2—a4.	Sg8—e7.
6. Lc1—g5 am besten.	Dd8—c7.
7. Lg5—h4.	Se7—g6.
8. Lh4—g3.	Lf8—d6.
9. Sg1—h3.	0—0.
10. 0—0.	

Würde Schwarz jetzt den Läufer g3 nehmen, so nimmt nicht der f-, sondern der h-Bauer wieder.

Weiss.	Schwarz.
10.	f7—f5.

11. f2—f4 und Weiss hat ein gutes Spiel.

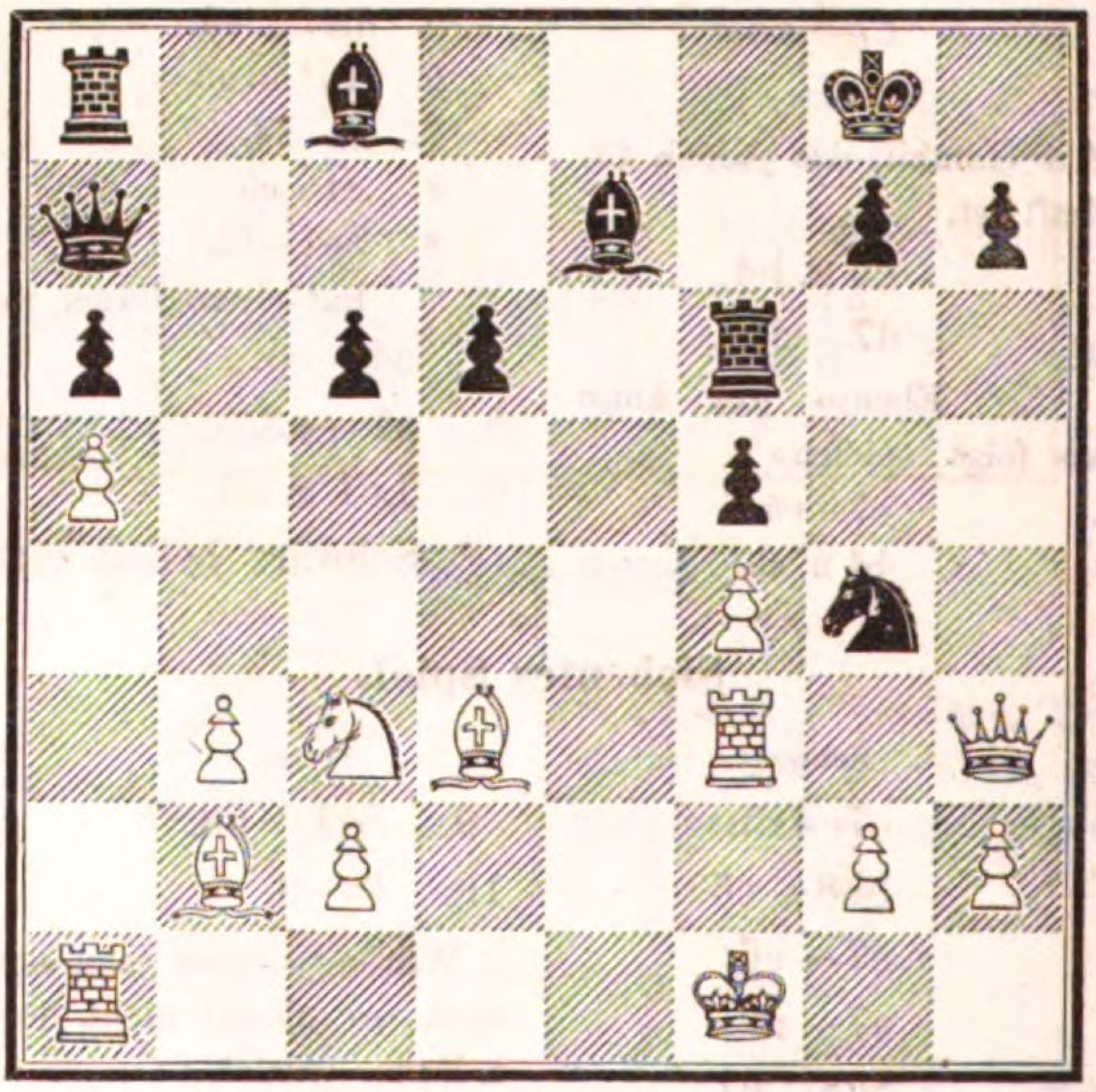
Gespielte Partien.

Erste Partie.

	Kieseritzki. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	b2—b3.	Sb8—c6.
3.	Lc1—b2.	a7—a6.
4.	a2—a4.	e7—e6.
5.	Sg1—f3.	d7—d6.
6.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
7.	Lf1—e2.	Lf8—e7.
8.	0—0.	0—0.
9.	d2—d4.	c5 n. d4.
10.	Sf3 n. d4.	Dd8—b6.
11.	Sd4 n. c6.	b7 n. c6.
12.	a4—a5.	Db6—c7.
13.	f2—f4.	Sf6—e8.
14.	Le2—d3.	f7—f5.
15.	e4 n. f5.	e6 n. f5.
16.	Dd1—h5.	Se8—f6.
17.	Dh5—h3.	Sf6—g4.
18.	Tf1—f3.	

Ein Fehlzug. Weiss scheint das folgende Schach nicht berücksichtigt zu haben.

18.		Dc7—a7 †
19.	Kg1—f1.	Tf8—f6 und gewinnt, indem Weiss den Thurm nicht abhalten kann, im nächsten Zuge nach h6 zu gehen.



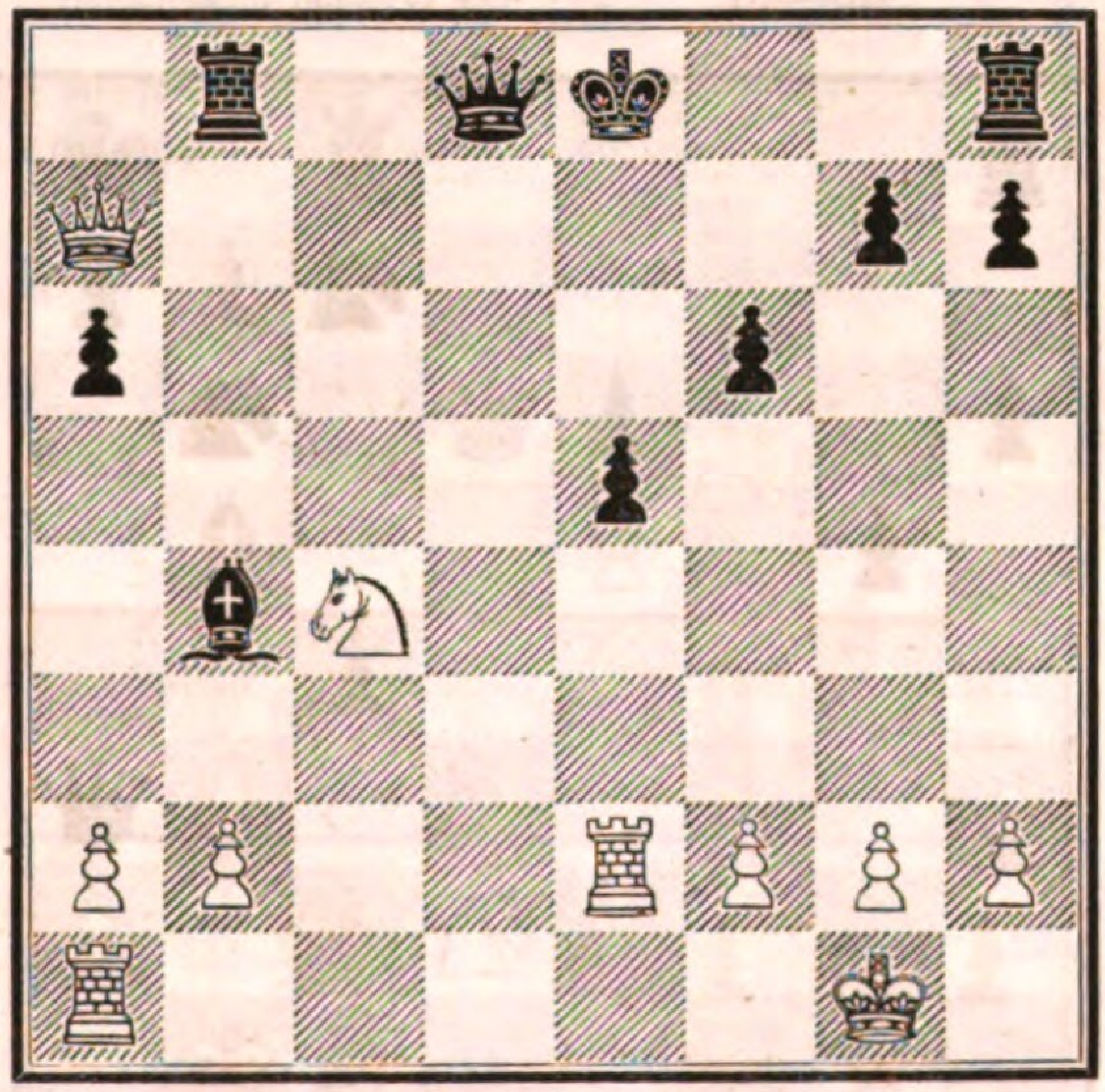
Zweite Partie.

	Szén. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	d2—d4.	c5 n. d4.

	Schwarz.	Weiss.
4.	Sf3 n. d4.	e7—e6.
5.	Sd4—b5.	d7—d6.
6.	Lc1—f4.	e6—e5.
7.	Lf4—e3.	a7—a6.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Sb5—c3.	Lc8—e6.
9.	Sc3—d5.	Le6 n. d5.
10.	Dd1 n. d5.	Sg8—f6.
11.	Dd5—b3.	d6—d5.
12.	Db3 n. b7.	Sc6—b4.
13.	Sb1—a3.	Sf6 n. e4.
14.	c2—c3.	Ta8—b8.
15.	Db7—a7.	d5—d4.
16.	Lf1—c4.	Se4—d6.
17.	c3 n. b4.	Sd6 n. c4.
18.	Sa3 n. c4.	d4 n. e3.
19.	0—0.	e3—e2.
20.	Tf1—e1.	Lf8 n. b4.
21.	Te1 n. e2.	f7—f6.

Ein Fehlzug, durch den Schwarz die Partie verliert. Es musste 0—0 geschehen.



22.	Da7 n. g7.	Th8—f8.
23.	Dg7 n. h7.	Dd8—d5.
24.	Dh7—h5†	Ke8—d8.
25.	Te2—c2.	Kd8—e7.
26.	Sc4—e3.	Dd5—e4.
27.	Tc2—c7†	Ke7—e6.
28.	Tc7—c4.	De4—b7.
29.	Ta1—d1.	f6—f5.
30.	g2—g4.	f5—f4.
31.	Se3—d5.	Schwarz giebt die Partie auf.

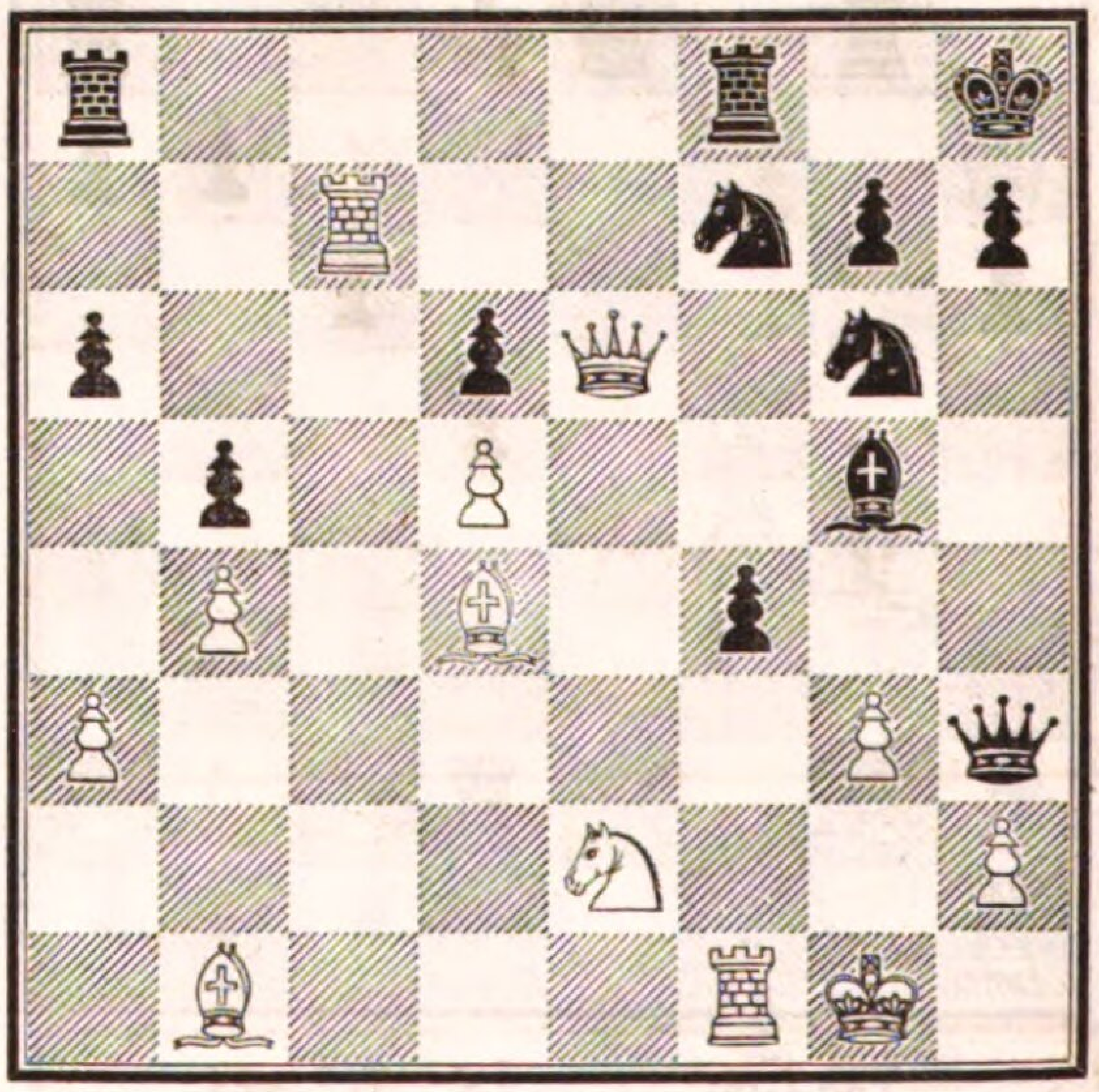
Dritte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Szén. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	Lf1—c4.	Sb8—c6.
3.	Sb1—c3.	e7—e6.
4.	d2—d3.	Sg8—e7.
5.	Lc1—f4.	Se7—g6.
6.	Lf4—g3.	a7—a6.
7.	a2—a3.	Lf8—e7.
8.	Sg1—e2.	0—0.
9.	0—0.	f7—f5.
10.	f2—f3.	b7—b5.
11.	Lc4—a2.	Kg8—h8.
12.	Lg3—f2.	d7—d6.
13.	d3—d4.	c5—c4.

	Weiss.	Schwarz.
14.	d4—d5.	Sc6—a5.
15.	b2—b4.	c4 n. b3.
16.	c2 n. b3.	e6—e5.
17.	Ta1—c1.	Lc8—d7.
18.	Dd1—d3.	Le7—h4.
19.	g2—g3.	Lh4—g5.
20.	Tc1—c2.	f5 n. e4.
21.	Sc3 n. e4.	Ld7—f5.
22.	b3—b4.	Sa5—b7.

	Weiss.	Schwarz.
23.	Tc2—c6.	Lf5 n. e4.
24.	Dd3 n. e4.	Dd8—d7.
25.	La2—b1.	Dd7—h3.
26.	Tc6—c7.	Sb7—d8.
27.	f3—f4.	e5 n. f4.
28.	Lf2—d4.	Sd8—f7.
29.	De4—e6.	

Mit diesem Zuge ist die Partie zu Gunsten des Weissen entschieden.



29.		Dh3 n. e6.
30.	d5 n. e6.	Sf7—e5.
31.	Lb1 n. g6.	Se5 n. g6.
32.	Ld4 n. g7†	Kh8—g8.
33.	Lg7 n. f8.	Ta8 n. f8.
34.	g3 n. f4.	Lg5—f6.
35.	f4—f5.	Sg6—e5.
36.	Se2—g3.	Se5—g4.
37.	Sg3—e4.	Lf6—d4†
38.	Kg1—h1.	d6—d5.
39.	e6—e7.	Tf8—e8.
40.	Se4—d6.	Schwarz giebt die Partie auf.

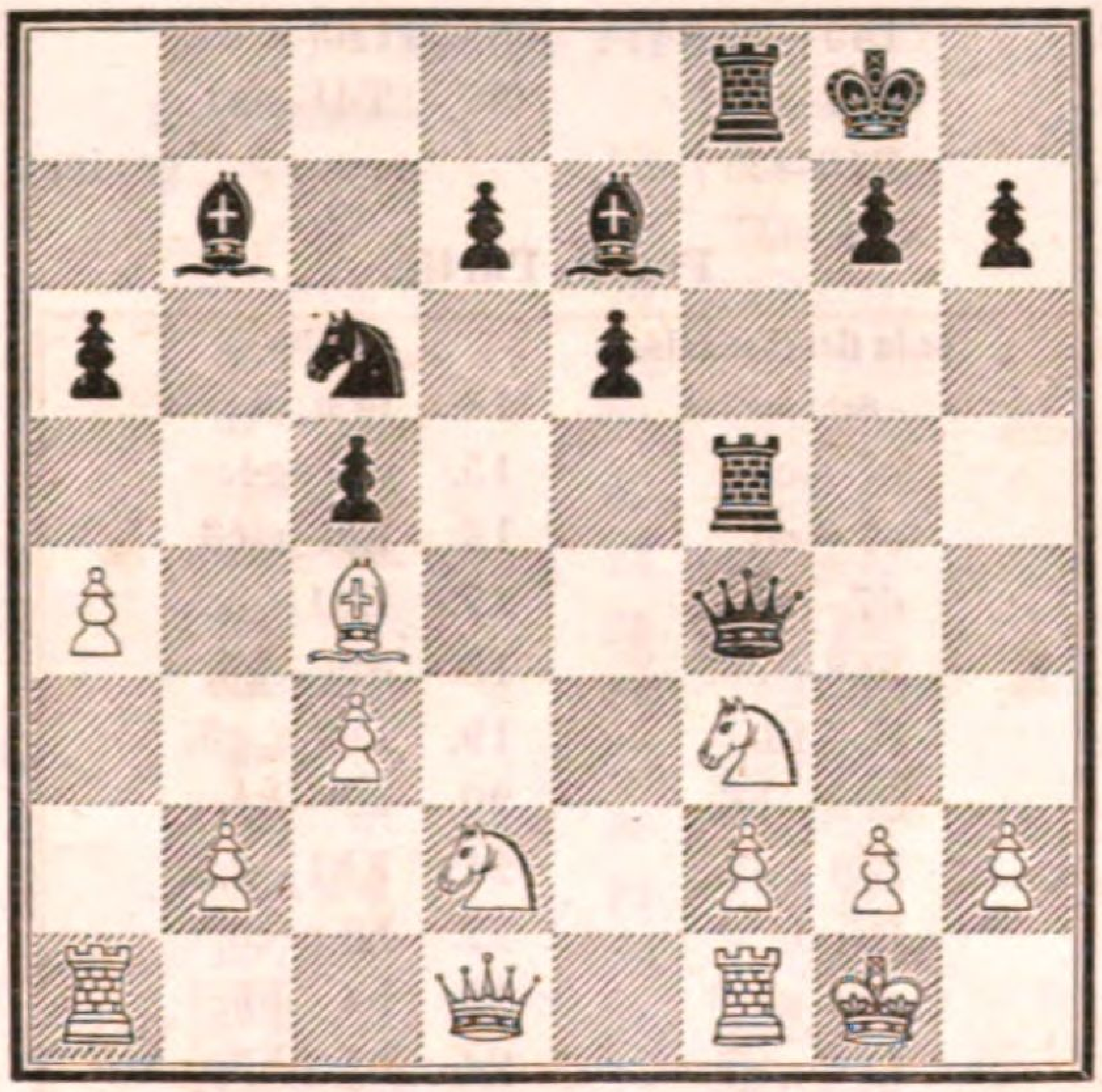
Vierte Partie.

	Szén. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Sb1—c3.	e7—e6.
4.	Lf1—c4.	a7—a6.

	Weiss.	Schwarz.
5.	a2—a4.	Sg8—e7.
6.	Dd1—e2.	Se7—g6.
7.	d2—d3.	Lf8—e7.
8.	Lc1—e3.	0—0.
9.	0—0.	f7—f5.

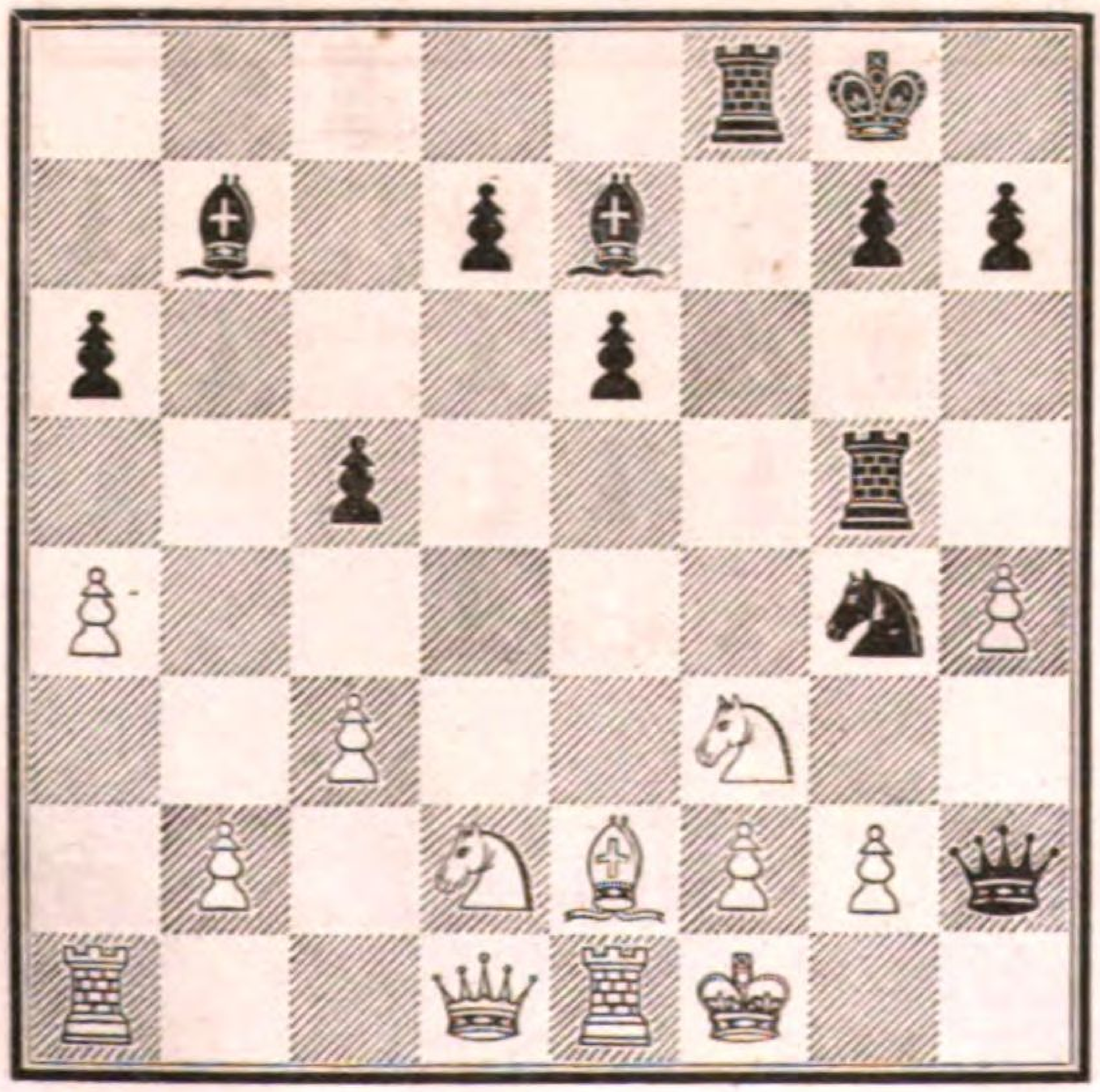
	Weiss.	Schwarz.
10.	e4 n. f5.	Tf8 n. f5.
11.	Sc3—b1.	b7—b6.
12.	c2—c3.	Lc8—b7.
13.	Sb1—d2.	Dd8—c7.
14.	d3—d4.	Sg6—f4.
15.	De2—d1.	Ta8—f8.
16.	d4 n. c5.	b6 n. c5.
17.	Le3 n. f4.	Dc7 n. f4.

Jetzt hat Schwarz eine sehr starke Angriffsstellung.



18.	Tf1—e1.	Sc6—e5.
19.	Lc4—e2.	Tf5—g5.
20.	Kg1—f1.	Se5—g4.
21.	h2—h4.	Df4—h2.

Ein trefflicher Zug. Würde Weiss die Dame nehmen, so sagt Schwarz in wenigen Zügen Matt.

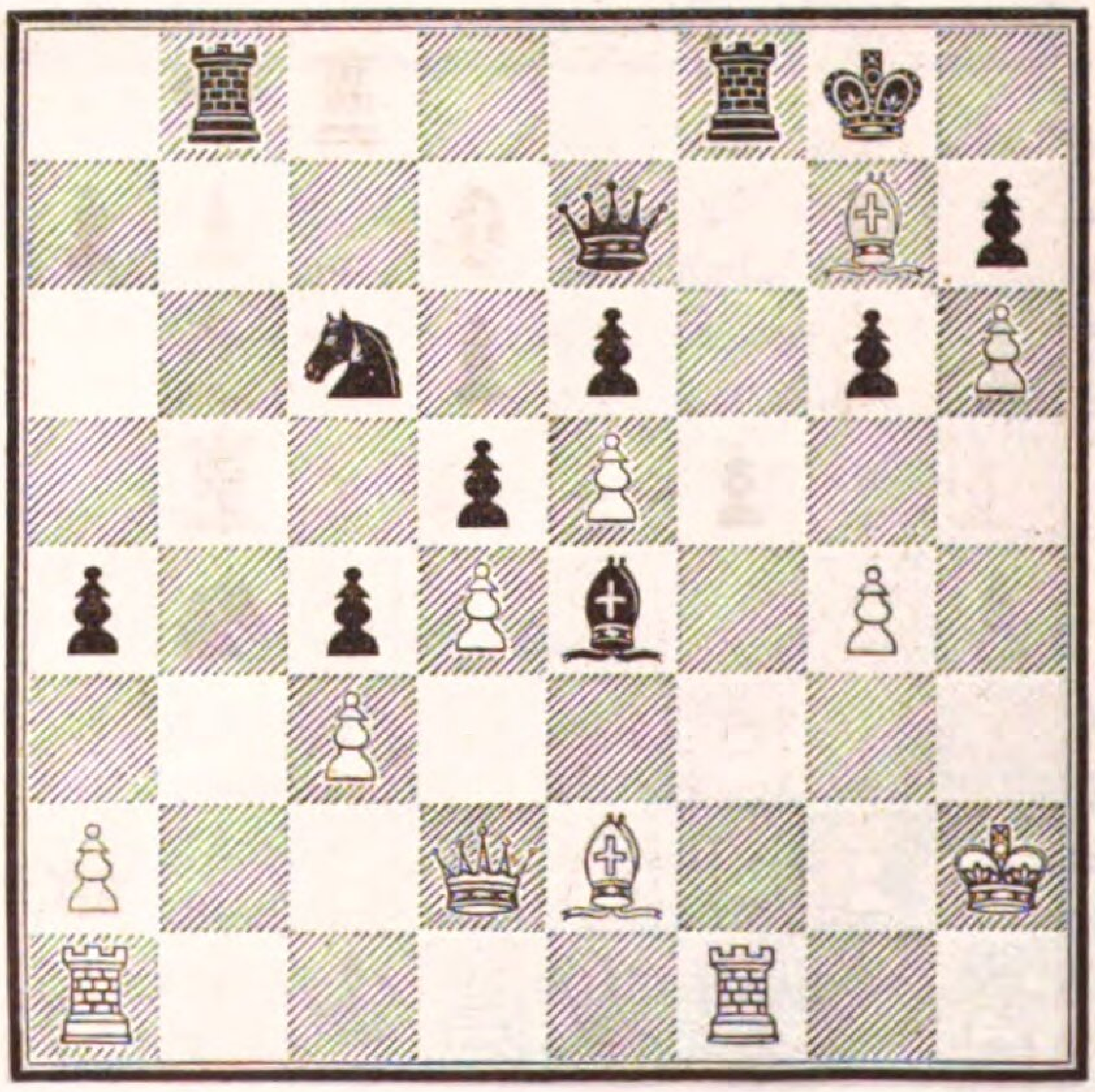


	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
22.	Le2—c4.	Dh2—h1 †	30.	Kc2—b3.	Sf2 n. d1.
23.	Kf1—e2.	Dh1 n. g2.	31.	Ta1 n. d1.	Df5 n. g5.
24.	Sf3 n. g5.	Le7 n. g5.	32.	Lc4—d3.	Tf8—f2.
25.	h4 n. g5.	Dg2 n. f2 †	33.	Sd2—e4.	c5—c4 †
26.	Ke2—d3.	Df2—f5 †	34.	Kb3—a2.	Lb7 n. e4.
27.	Kd3—e2.	Df5—e5 †	35.	Ld3 n. e4.	Dg5—a5.
28.	Ke2—d3.	Sg4—f2 †	36.	Td1—a1.	Da5 n. c3 und gewinnt.
29.	Kd3—c2.	De5—f5 †			

Fünfte Partie.

	Mac Donnell. Weiss.	de la Bourdonnais. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.	14.	f4 n. e5.	Sh6—f5.
2.	f2—f4.	e7—e6.	15.	g2—g4.	Sf5 n. e3.
3.	Sg1—f3.	d7—d5.	16.	Lc1 n. e3.	Ld7—e8.
4.	e4—e5.	Sb8—c6.	17.	Dd1—d2.	Le8—g6.
5.	c2—c3.	f7—f6.	18.	Sf3—g5.	Le7 n. g5.
6.	Sb1—a3.	Sg8—h6.	19.	Le3 n. g5.	Dd8—d7.
7.	Sa3—c2.	Lf8—e7.	20.	h2—h4.	b5—b4.
8.	d2—d4.	0—0.	21.	Kh1—h2.	b4 n. c3.
9.	Lf1—d3.	c5—c4.	22.	b2 n. c3.	a5—a4.
10.	Ld3—e2.	Lc8—d7.	23.	h4—h5.	Lg6—e4.
11.	0—0.	b7—b5.	24.	h5—h6.	g7—g6.
12.	Sc2—e3.	a7—a5.	25.	Lg5—f6.	Ta8—b8.
13.	Kg1—h1.	f6 n. e5.	26.	Lf6—g7.	Dd7—e7.

Es droht Matt in zwei Zügen.

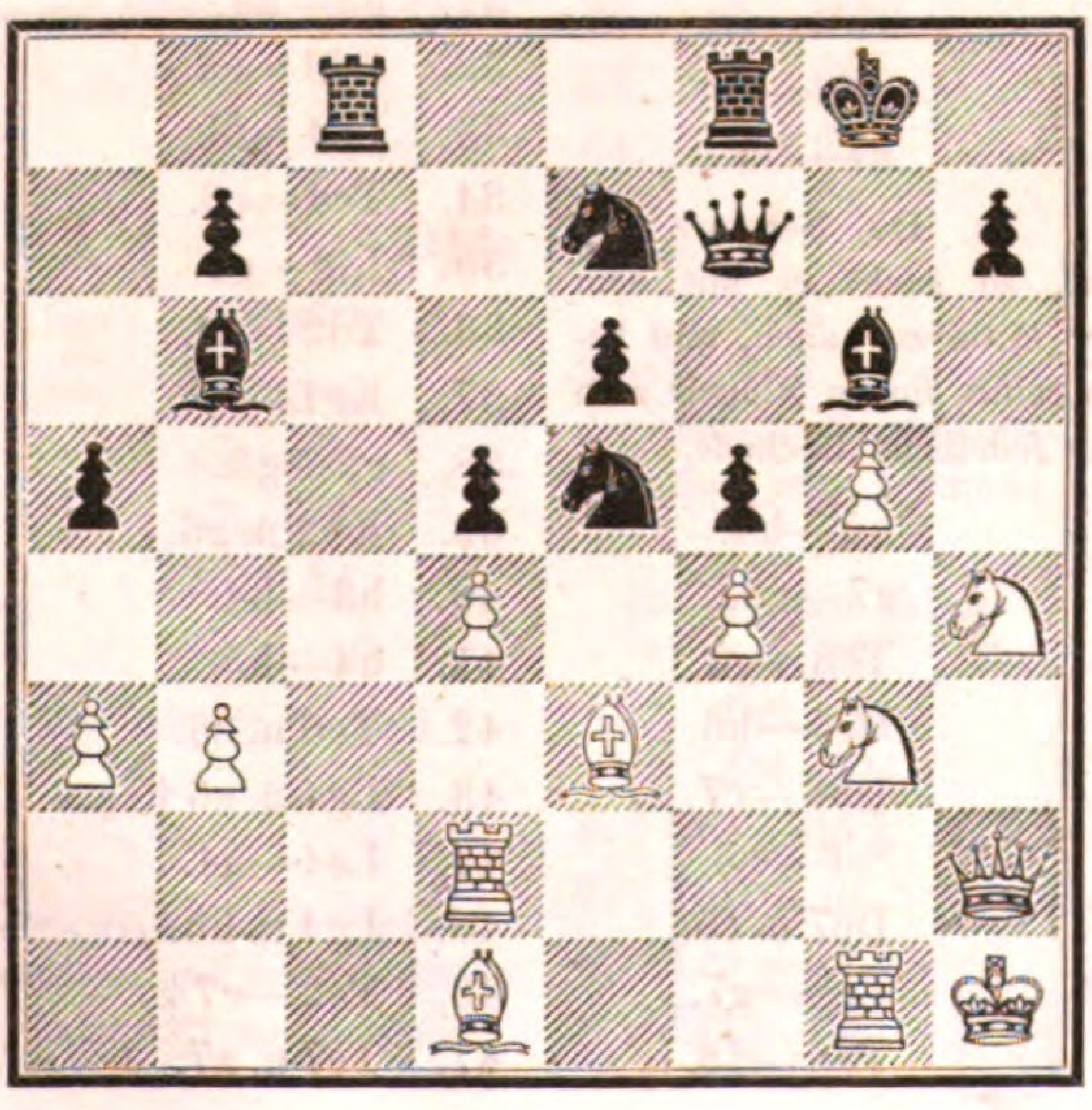


	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
27.	Kh2—g3.	Tf8 n. f1.	32.	Ld1—a4.	Sc1—d3.
28.	Ta1 n. f1.	a4—a3.	33.	Df2—f1.	g6—g5.
29.	Tf1—f6.	Sc6—a5.	34.	La4—c2.	Sd3—c5.
30.	Le2—d1.	Sa5—b3.	35.	d4 n. c5.	Le4 n. c2.
31.	Dd2—f2.	Sb3—c1.		Schwarz gewinnt.	

Sechste Partie.

	Mac Donnell. Weiss.	de la Bourdonnais. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.	18.	Sf3—h2.	Le7—h4.
2.	f2—f4.	e7—e6.	19.	Tf1—g1.	Lh4—g3.
3.	Sg1—f3.	Sb8—c6.	20.	Sh2—f1.	Lg3—h4.
4.	c2—c3.	d7—d5.	21.	Dd2—d3.	Lh5—g6.
5.	e4—e5.	f7—f5.	22.	Sb1—d2.	Lh4—e7.
6.	Lf1—d3.	Lf8—e7.	23.	Dd3—e2.	Dc7—d7.
7.	Ld3—c2.	Dd8—b6.	24.	g2—g4.	Dd7—e8.
8.	0—0.	Sg8—h6.	25.	g4—g5.	Sh6—g8.
9.	Kg1—h1.	0—0.	26.	Lc2—d1.	Le7—d8.
10.	d2—d4.	Lc8—d7.	27.	h3—h4.	Lg6—f7.
11.	a2—a3.	a7—a5.	28.	h4—h5.	g7—g6.
12.	h2—h3.	Ld7—e8.	29.	h5 n. g6.	Lf7 n. g6.
13.	b2—b3.	c5 n. d4.	30.	De2—h2.	Ld8—b6.
14.	c3 n. d4.	Le8—h5.	31.	Sd2—f3.	De8—f7.
15.	Lc1—e3.	Ta8—c8.	32.	Sf1—g3.	Sg8—e7.
16.	Ta1—a2.	Kg8—h8.	33.	Ta2—d2.	Kh8—g8.
17.	Dd1—d2.	Db6—c7.	34.	Sf3—h4.	Sc6 n. e5.

Auch dieser feine Zug



Weiss.		Schwarz.

vermag die ungünstige Lage des schwarzen Spiels nicht zu verbessern.

	Weiss.	Schwarz.
35.	f4 n. e5.	f5—f4.
36.	Sh4 n. g6.	Se7 n. g6.
37.	Sg3—h5.	f4 n. e3.
38.	Sh5—f6†	Kg8—h8.
39.	Td2—d3.	Tf8—g8.
40.	Tg1—g3.	Sg6—f4.
41.	Td3 n. e3.	Tg8—g7.
42.	Te3—f3.	Tc8—c1.
43.	Dh2—d2.	Tc1 n. d1†
44.	Dd2 n. d1.	Sf4—h5.
45.	Tg3—h3.	Sh5 n. f6.
46.	Tf3 n. f6.	Df7—e8.
47.	Dd1—f1.	Kh8—g8.

48. Df1—f4 und gewinnt nach einigen Zügen.

Siebente Partie.

	Morphy. Weiss.	Paulsen. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	Sg1—f3.	e7—e6.
3.	d2—d4.	c5 n. d4.
4.	Sf3 n. d4.	Lf8—c5.
5.	Lc1—e3.	Dd8—b6.
6.	Sd4—b5.	Sg8—f6.

Auf Lc5 n. e3 folgt 7) f2 n. e3 und auf Db6 n. e3† 8) Lf1—e2. Alsdann ist das schwarze Spiel unhaltbar.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Le3 n. c5.	Db6 n. c5.
8.	Sb5—d6†	Ke8—e7.
9.	Sd6 n. c8†	Th8 n. c8.
10.	Lf1—d3.	Sb8—c6.
11.	0—0.	h7—h5.

Da Schwarz die Rochade verloren, so sucht er mit dem König sich in der Mitte zu halten, und benutzt die Bauern seines linken Flügels zum Angriff gegen die feindliche Rochade.

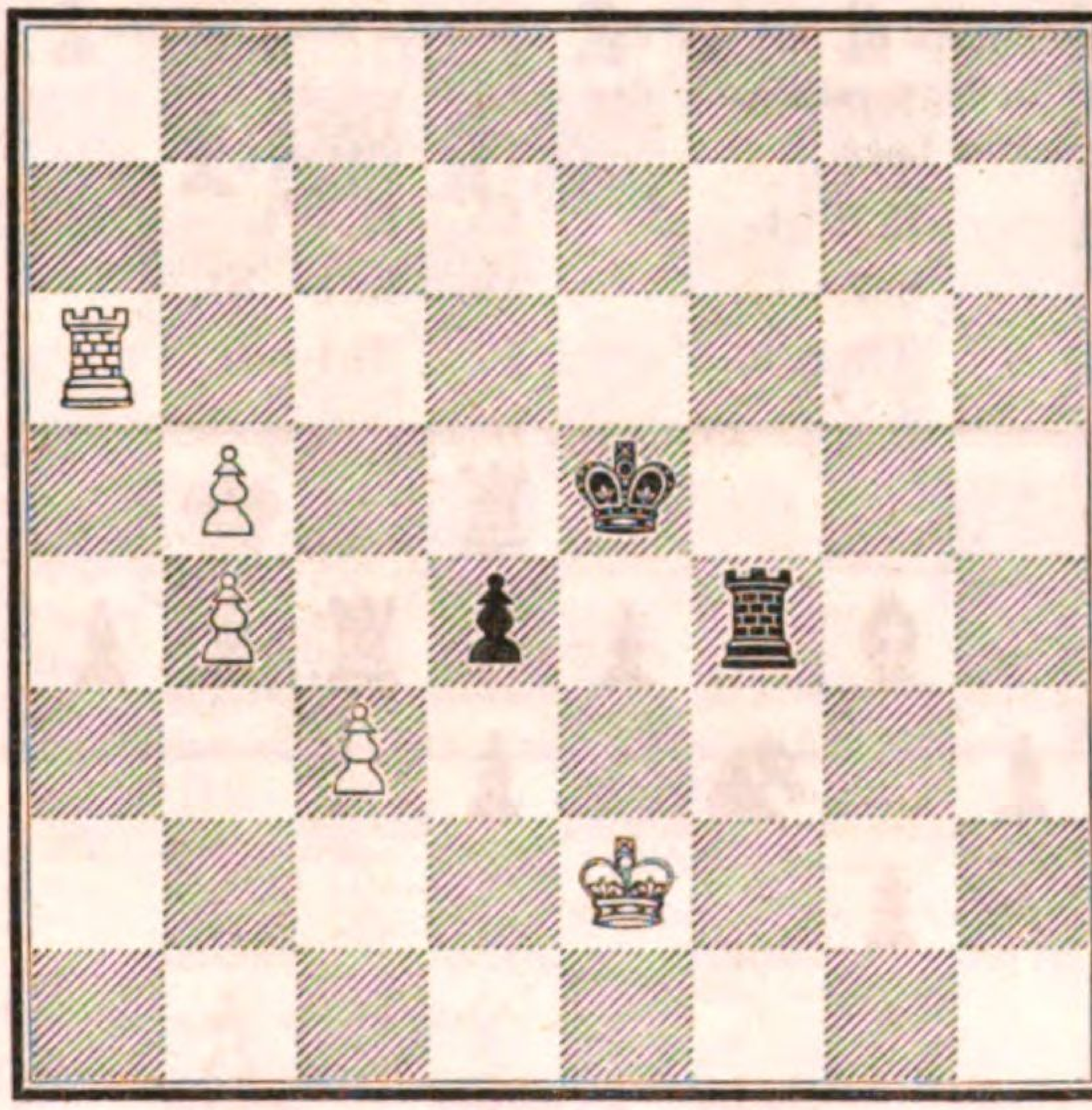
	Weiss.	Schwarz.
12.	Sb1—d2.	h5—h4.
13.	h2—h3.	g7—g5.
14.	a2—a3.	Tc8—g8.
15.	b2—b4.	Dc5—b6.
16.	Sd2—c4.	Db6—c7.
17.	f2—f3.	Sc6—e5.
18.	Sc4 n. e5.	Dc7 n. e5.
19.	Dd1—d2.	Tg8—g7.
20.	Ta1—d1.	Ta8—d8.
21.	Dd2—f2.	b7—b6.
22.	f3—f4.	

Weiss beabsichtigt die Damen zu tauschen.

	Weiss.	Schwarz.
22.		g5 n. f4.
23.	Df2 n. f4.	De5—g5.
24.	Tf1—f2.	Dg5 n. f4.
25.	Tf2 n. f4.	Td8—g8.
26.	Td1—d2.	Tg8—h8.
27.	e4—e5.	Sf6—d5.
28.	Tf4—d4.	f7—f6.
29.	e5 n. f6†	Sd5 n. f6.
30.	Td4—c4.	Ke7—d8.
31.	a3—a4.	Sf6—d5.
32.	Ld3—e4.	Sd5—c7.
33.	Le4—f3.	d7—d5.
34.	Tc4—c6.	Tg7—d7.
35.	Lf3—g4.	Th8—h6.
36.	Td2—e2.	Kd8—e7.
37.	Kg1—h2.	Ke7—f7.
38.	g2—g3.	h4 n. g3†
39.	Kh2 n. g3.	Td7—e7.
40.	h3—h4.	Sc7—e8.
41.	h4—h5.	Se8—f6.
42.	Tc6 n. e6.	Te7 n. e6.
43.	Lg4 n. e6†	Kf7—g7.
44.	Le4—g4.	Sf6 n. h5†
45.	Lg4 n. h5.	Th6 n. h5.
46.	Te2—e7†	Tg7—f6.
47.	Te7 n. a7.	Kf6—e5.

Weiss.	Schwarz.
48. Ta7—a6.	Th5—g5 †
49. Kg3—f3.	Tg5—f5 †
50. Kf3—e2.	b6—b5.
51. a4 n. b5.	Tf5—f4.
52. c2—c3.	d5—d4.

Die Art, in der Schwarz nach dem Verlust der Bauern sich vertheidigt, ist meisterhaft.



53. c3—c4.	Tf4—h4.
54. c4—c5.	Th4—h2 †
55. Ke2—d3.	Th2—h3 †
56. Kd3—c2.	Th3—h2 †

Man sieht, dass auf Kd3—c4 Matt folgen würde.

57. Kc2—b3.	Th2—h3 †
58. Kb3—a4.	Ke5—d5.
59. Ta6—d6 †	Kd5—c4.
60. c5—c6.	Th3—h1.
61. Td6 n. d4 †	Kc4 n. d4.
62. c6—c7.	Th1—h8.
63. b5—b6.	Kd4—d5.
64. b6—b7.	Aufgegeben.

Achte Partie.

Löwenthal.	Anderssen.
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.
2. Sg1—f3.	e7—e6.
3. d2—d4.	c5 n. d4.
4. Sf3 n. d4.	Sb8—c6.

Es könnte auch Lf8—c5 mit Vortheil gezogen werden.

5. Sd4—b5.

In der Absicht, wie später auch geschieht, auf d6 Schach zu geben, und das Vorrücken des rückständigen Bauern d7 zu verhindern.

Weiss.	Schwarz.

Der Vortheil der weissen Position besteht in der offenen Damenlinie, und Weiss nimmt denselben sehr geschickt wahr.

5.	a7—a6.

d7—d5 wäre falsch:

6. e4 n. d5.	e6 n. d5.
7. Dd1 n. d5.	Dd8 n. d5.
8. Sb5—c7 †.	

6. Sb5—d6 †	Lf8 n. d6.
7. Dd1 n. d6.	Sg8—e7.
8. Lc1—e3.	f7—f5.
9. Lf1—d3.	0—0.

	Weiss.	Schwarz.
10.	Sb1—c3.	

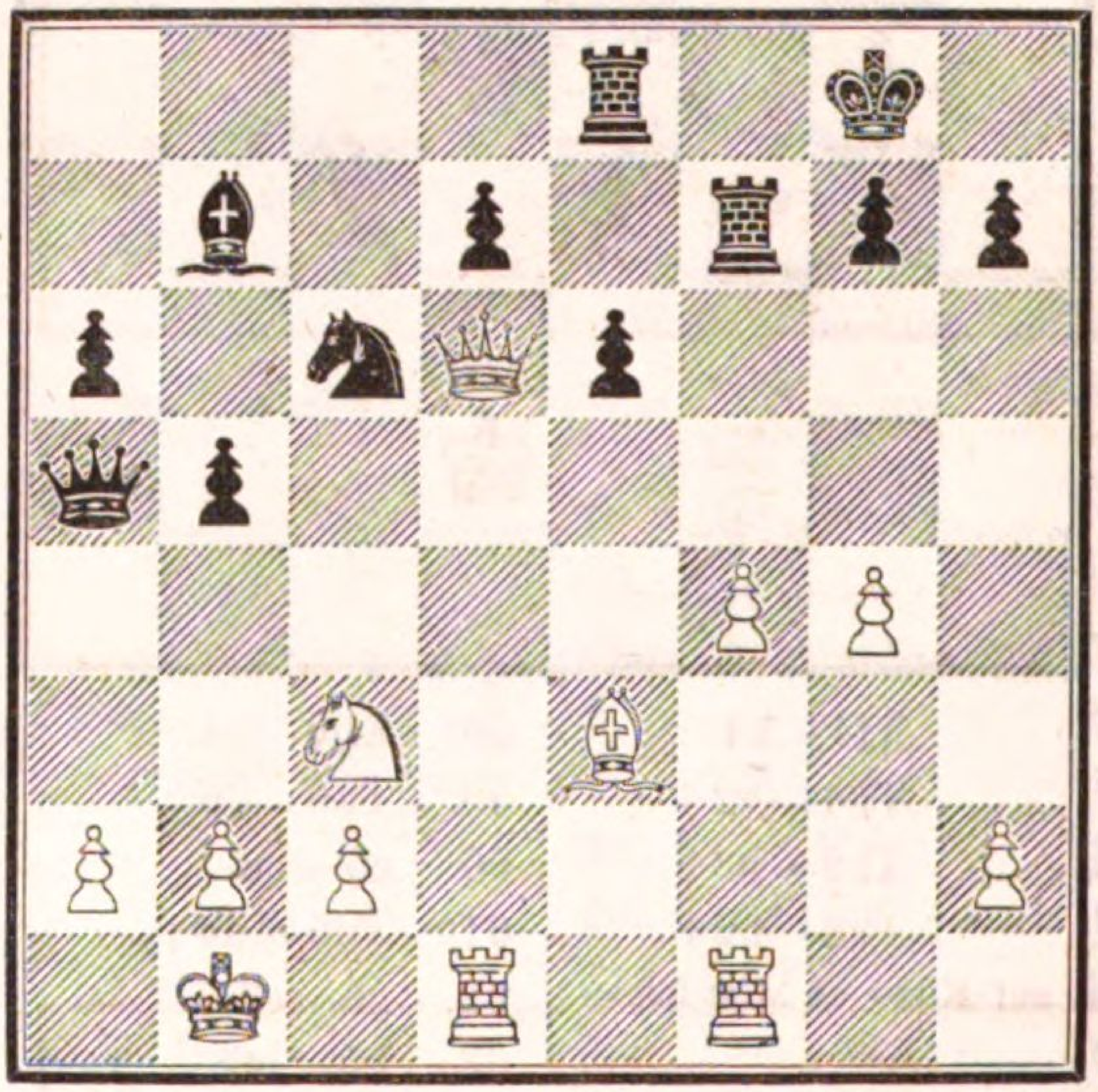
Das weisse Spiel ist jetzt sehr gut entwickelt; alle Figuren stehen auf den zum Angriff geeignetsten Plätzen. Die schwarze Partie hingegen befindet sich wegen der Rückständigkeit des Bauers d7 und der dadurch veranlassten Bewegungslosigkeit des Läufers c8 in gedrückter Lage.

10.		f5 n. e4.
11.	Ld3 n. e4.	Se7—f5.
12.	Le4 n. f5.	Tf8 n. f5.

	Weiss.	Schwarz.
13.	0—0—0.	

Die Rochade nach der langen Seite muss hier als ein guter Zug bezeichnet werden, denn die d-Linie wird nun durch einen neuen, das Vorrücken des Damen-Bauers verhindernden Stein besetzt.

13.		Dd8—a5.
14.	g2—g4.	Tf5—f7.
15.	f2—f4.	b7—b5.
16.	Kc1—b1.	Lc8—b7.
17.	Th1—f1.	Ta8—e8.



18.	Le3—c5.	Da5—d8.
19.	Sc3—e4.	h7—h6.
20.	g4—g5.	Sc6—e7.
21.	Lc5—b6.	Dd8—a8.
22.	Se4—g3.	Se7—c8.
23.	Dd6—d4.	Sc8 n. b6.
24.	Dd4 n. b6.	Lb7—g2.
25.	Tf1—g1.	h6 n. g5.
26.	f4 n. g5.	g7—g6.

Ein Zug, der an dieser Stelle, wie überhaupt in ähnlichen Positionen, oft mit Vortheil gemacht wird, indem der Thurm Spielraum bekommt, und die Angriffsbauern des Gegners dadurch paralysirt werden.

27.	Db6—d6.	Da8—c6.
28.	Dd6—d3.	

Weiss beabsichtigt nicht auf den angebotenen Damentausch einzugehen, in der richtigen Meinung, dass die etwas offene Position der Schwarzen der Dame guten Spielraum gewähren wird.

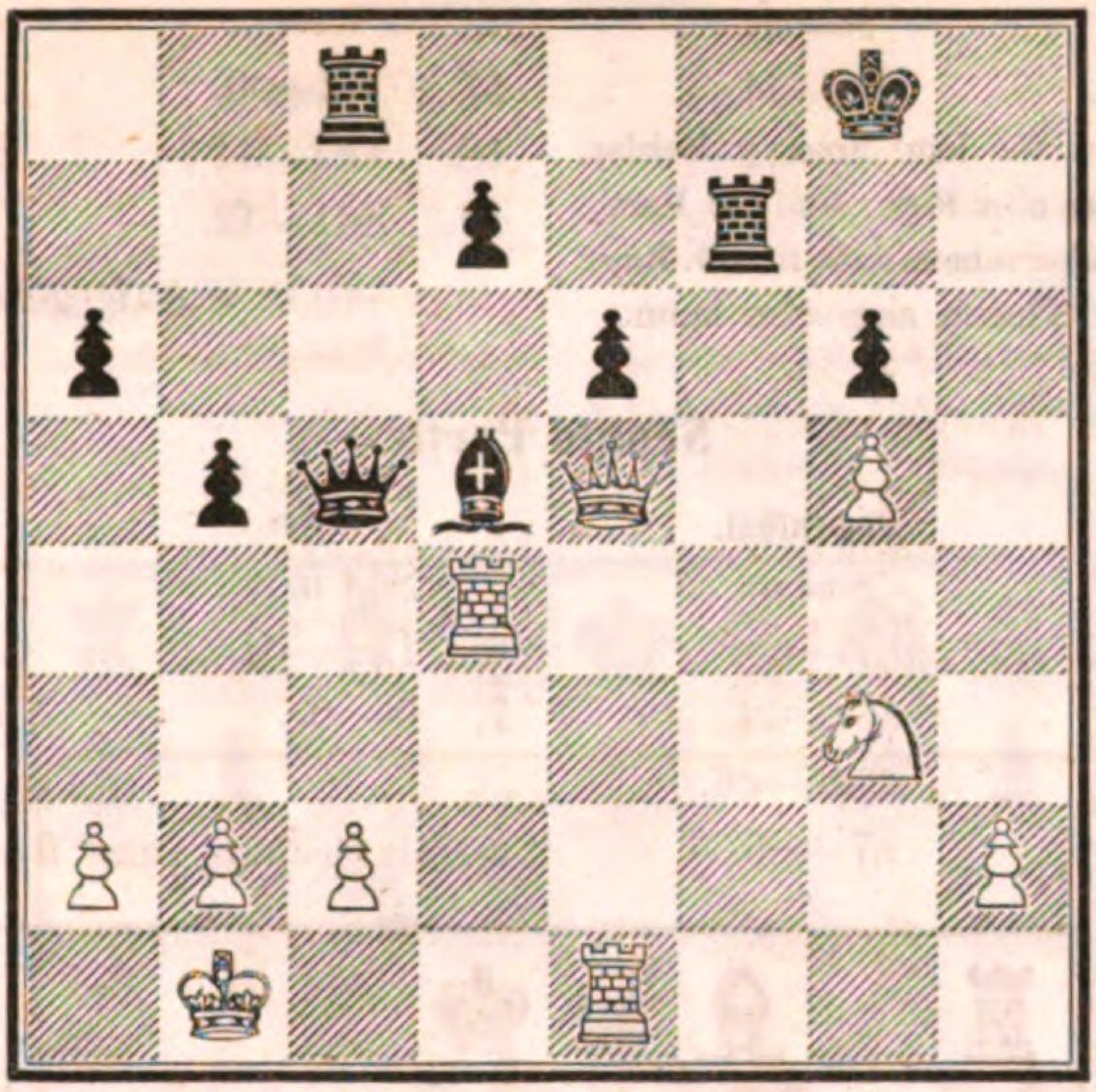
28.		Kg8—g7.
29.	Dd3—e2.	Lg2—d5.

Auf Lg2—f3 würde De2—e5† und Td1—d6 folgen.

30.	De2—e5†	Kg7—g8.
31.	Td1—d4.	Dc6—c5.

In der Absicht durch Ld5 n. a2† die weisse Dame zu erobern.

32.	Tg1—e1.	Te8—c8.



33. Td4—d2. Dc5—c7.

Dc5—b4 ist hier wohl vorzuziehen.

34. b2—b3. Dc7 n. e5.

35. Te1 n. e5.

Die Partie ist jetzt zu einer beiderseitig beinahe gleichen Endstellung gediehen, und musste das Spiel wohl remis werden.

35. Tf7—f4.

36. Sg3—e2. Tf4—f1 †

37. Kb1—b2. Tf1—e1.

38. Te5—e3. Tc8—f8.

39. Te3—d3. Tf8—f7.

Hier wäre vielleicht b5 — b4, Tf8 — f1 drohend, besser gewesen.

40. Se2—c3. Ld5 — c6.

41. a2 — a3. Tf7 — f5.

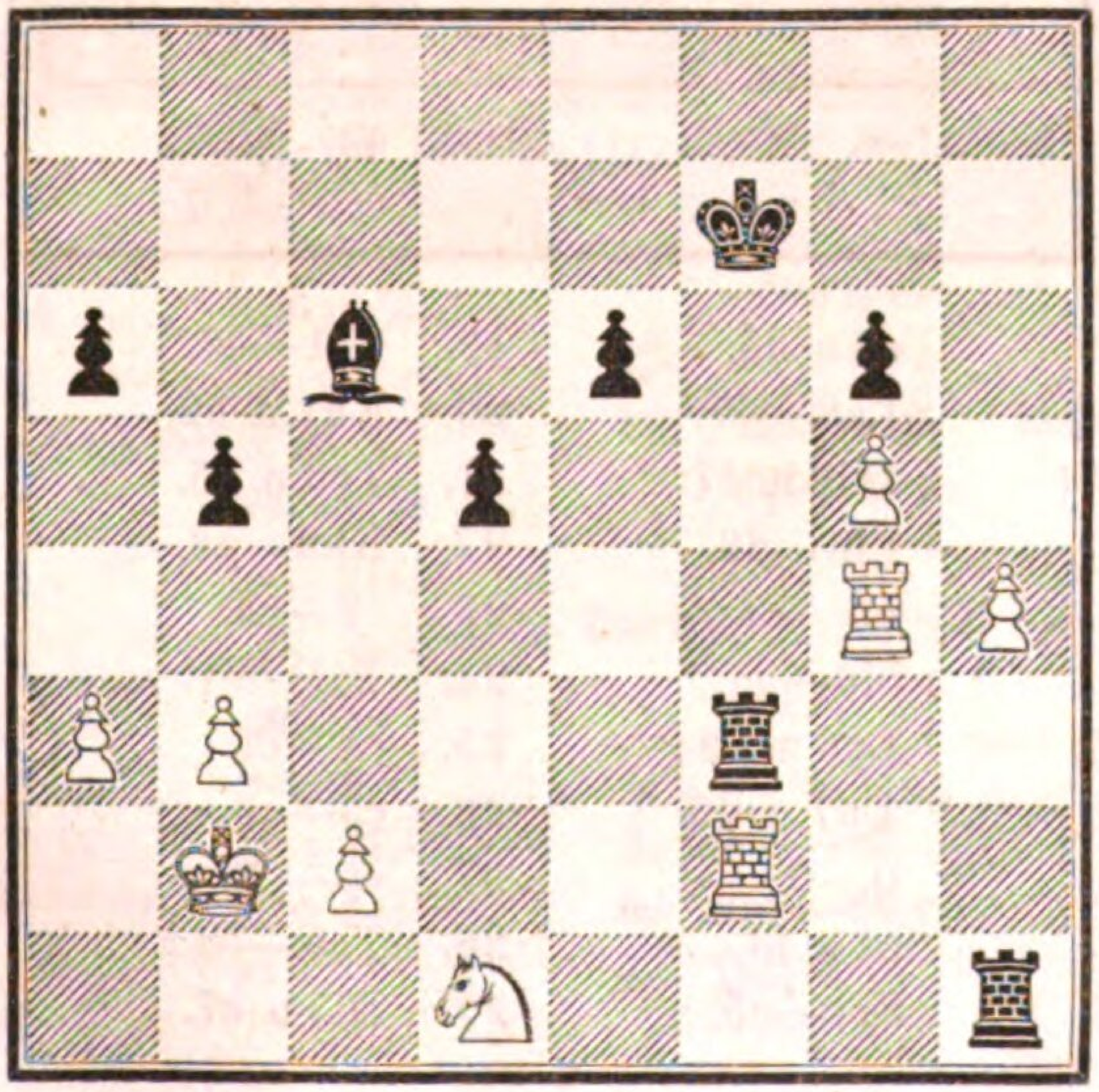
42. h2—h4. Te1—h1.

43. Td3—d4. Kg8—f7.

44. Td4 — g4. d7—d5.

45. Sc3 — d1. Tf5—f3.

46. Td2—f2.



	Weiss.	Schwarz.
46.		d5 — d4.

Ein grosser Fehler, durch den Schwarz eine Figur und die Partie verliert. Er hat übersehen, dass im 49. Zuge der Springer den Thurm angreifen kann.

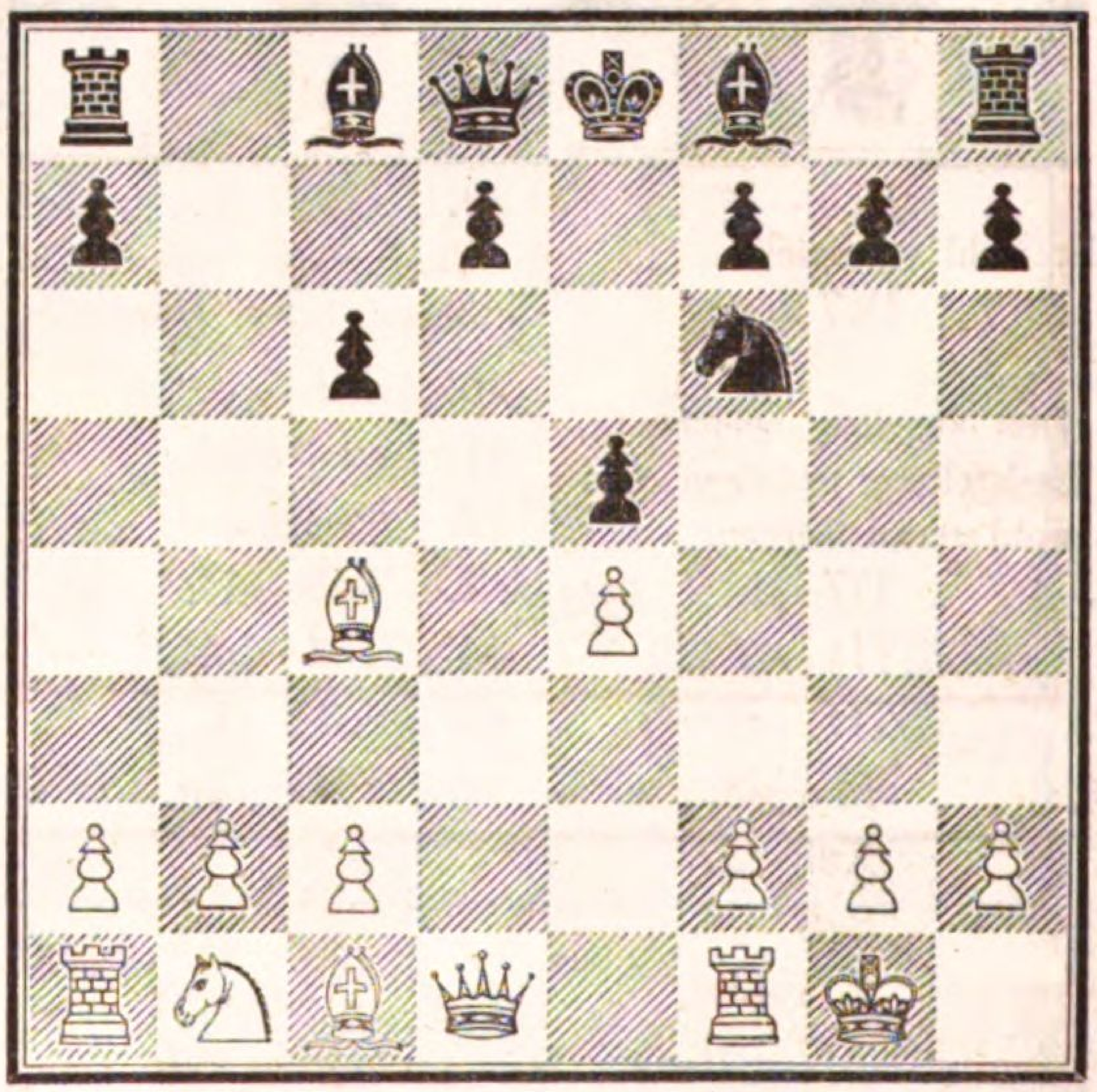
	Weiss.	Schwarz.
47.	Tf2 n. f3 †	Lc6 n. f3.
48.	Tg4—f4 †	Kf7—e7.
49.	Sd1—f2.	

Aufgegeben.

Neunte Partie.

	Morphy. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	d2—d4.	c5 n. d4.
3.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
4.	Sf3 n. d4.	e7—e5.
5.	Sd4 n. c6.	b7 n. c6.
6.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
7.	0—0.	d7—d5.

Durch diesen Zug verliert Schwarz einen Bauer.

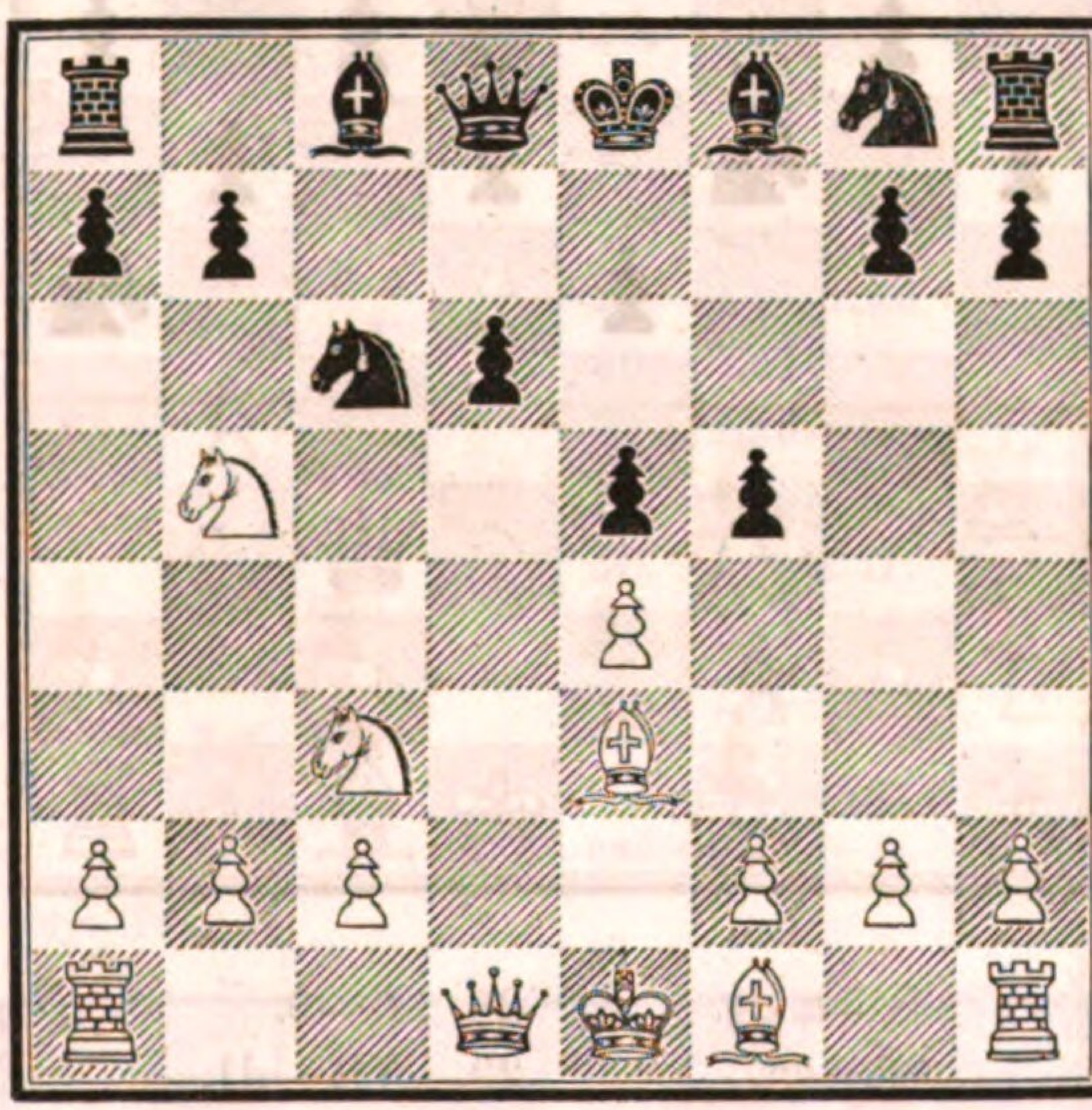


8.	e4 n. d5.	c6 n. d5.
9.	Lc4—b5 †	Lc8—d7.
10.	Lb5 n. d7 †	Dd8 n. d7.
11.	Tf1—e1.	Lf8—d6.
12.	Sb1—c3.	e5—e4.
13.	Lc1—g5.	Sf6—g4.
14.	Dd1 n. d5.	Ld6 n. h2 †
15.	Kg1—h1.	Dd7 n. d5.
16.	Sc3 n. d5.	0—0.
17.	f2—f3.	e4 n. f3.
18.	g2 n. f3.	Sg4—e5.
19.	Te1—e3.	f7—f6.
20.	Kh1 n. h2.	Ta8—d8.
21.	Te3 n. e5.	f6 n. g5.
22.	Kh2—g3.	h7—h6.
23.	c2 — c4.	Tf8—f7.
24.	Ta1—e1.	Kg8—f8.
25.	c4—c5.	g7—g6.
26.	c5—c6.	Td8—c8.
27.	c6—c7.	Tc8 n. c7.
28.	Te5—e8 †	Kf8 — g7.
29.	Sd5 n. c7.	Aufgegeben.

Zehnte Partie.

	Morphy. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	d2—d4.	c5 n. d4.
3.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
4.	Sf3 n. d4.	e7—e6.
5.	Sd4—b5.	d7—d6.
6.	Lc1—f4.	e6—e5.
7.	Lf4—e3.	f7—f5.
8.	Sb1—c3.	f5—f4.

Ein Fehlzug, durch den das schwarze Spiel verloren geht. Auf a7—a6 würde Sc3—d5 und demnächst Le3—b6 ebenfalls gewinnen.



9.	Sc3—d5.	f4 n. e3.
10.	Sb5—c7†	Ke8—f7.
11.	Dd1—f3†	Sg8—f6.
12.	Lf1—c4.	Sc6—d4.
13.	Sd5 n. f6†	Kf7—g6.
14.	Df3—h5†	Kg6 n. f6.
15.	f2 n. e3.	

Auf Sc7—e8† folgt Dd8 n. e8.

Dh5 n. e8.	Sd4 n. c2†
Ke1—f1.	Sc2 n. a1.
h2—h4.	d6—d5.
g2—g4.	g7—g5.
h4 n. g5†	Kf6 n. g5.
Th1—h5†	Kg5 n. g4.
Lc4—e2†	Kg4—f4.
De8 n. e5† und Matt.	

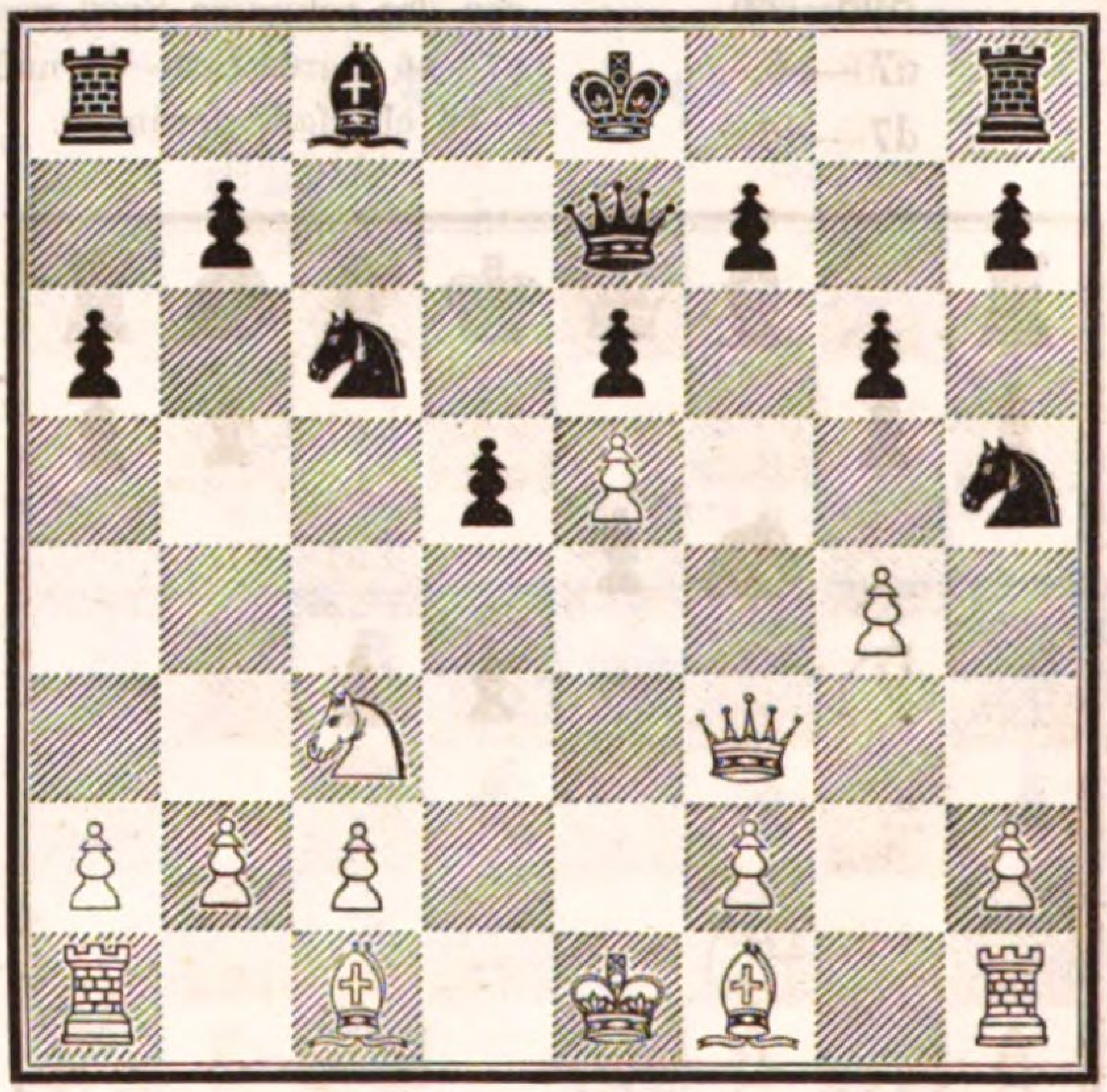
15.		Sd4 n. c2†
16.	Ke1—e2.	Schwarz giebt das Spiel auf.

Eilfte Partie.

	Löwenthal. Weiss.	Morphy. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	d2—d4.	c5 n. d4.
3.	Sg1—f3.	e7—e6.
4.	Sf3 n. d4.	Sb8—c6.
5.	Sd4—b5.	a7—a6.
6.	Sb5—d6†	Lf8 n. d6.
7.	Dd1 n. d6.	Dd8—e7.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Dd6—g3.	Sg8—f6. Besser wäre vielleicht f7—f5.
9.	Sb1—c3.	d7—d5.
10.	e4—e5.	Sf6—h5.
11.	Dg3—f3.	g7—g6.
12.	g2—g4.	Sc6 n. e5.

Auf Sh5—g7 folgt Df3—f6.



13.	Df3—e2.	Se5 n. g4.
14.	De2 n. g4.	e6—e5.
15.	Dg4—a4 †	Lc8—d7.
16.	Da4—b3.	d5—d4.
17.	Db3 n. b7.	0—0.
18.	Sc3—d5.	De7—d6.
19.	Lf1—g2.	e5—e4.
20.	c2—c4.	f7—f5.
21.	Db7—b4.	Dd6—e5.
22.	Db4—e7.	Ld7—e6.
23.	De7—c7.	

Weiss hat seinen Zweck, die Damen abzutauschen erreicht, um den Mehrbesitz einer Figur geltend machen zu können.

23.		De5—g7.
24.	Dc7 n. g7 †	Sh5 n. g7.
25.	Sd5—b6.	Ta8—b8.
26.	c4—c5.	Sg7—h5.
27.	b2—b4.	Kg8—f7.
28.	0—0.	g6—g5.
29.	Tf1—d1.	Tf8—d8.
30.	Lc1 n. g5.	Td8—g8.
31.	h2—h4.	Tg8—g6.
32.	Td1 n. d4.	Tb8—g8.
33.	Sb6—d7.	Tg6 n. g5.
34.	h4 n. g5.	Tg8 n. g5.
35.	Kg1—h2.	Sh5—f4.
36.	Lg2—f1.	Tg5—h5 †
37.	Kh2—g3.	Sf4—d5.
38.	f2—f4.	e4 n. f3.
39.	Sd7—e5 †	Kf7—f6.
40.	Se5 n. f3.	Th5—h6.
41.	Ta1—e1.	Th6—g6 †
42.	Kg3—f2.	Sd5—c3.
43.	Lf1—d3.	Le6—d5.
44.	Ld3 n. f5.	Tg6—g7.
45.	Td4—f4.	Aufgegeben.

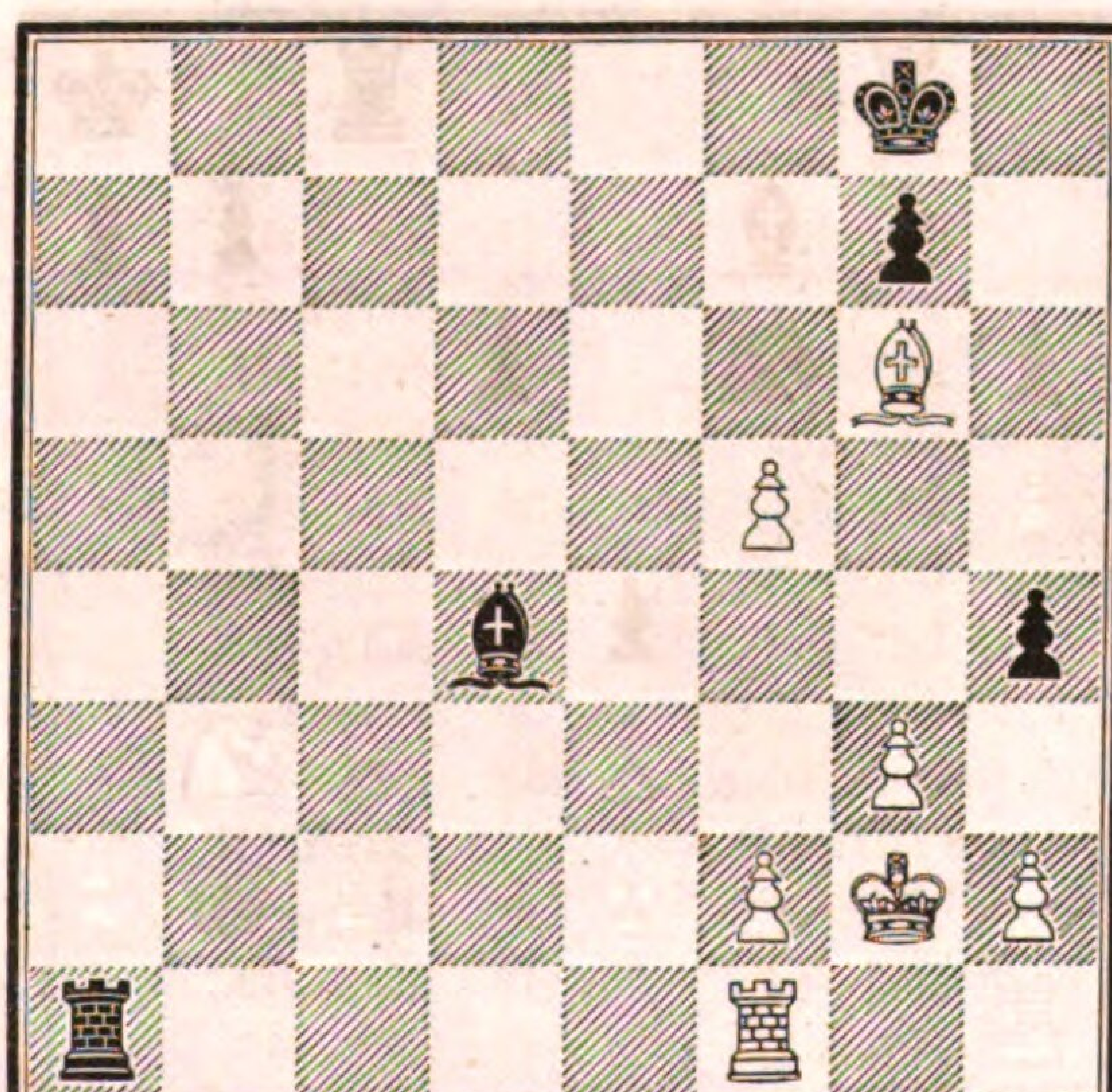
Zwölfte Partie.

	Morphy. Weiss.	Paulsen. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	Sg1—f3.	e7—e6.
3.	d2—d4.	c5 n. d4.
4.	Sf3 n. d4.	Lf8—c5.
5.	Sd4—b3.	Lc5—b6.
6.	Sb1—c3.	Sb8—c6.
7.	Lc1—f4.	e6—e5.
8.	Lf4—g3.	Sg8—e7.
9.	Lf1—c4.	0—0.
10.	Sc3—b5.	a7—a6.
11.	Sb5—d6.	Lb6—c7.
12.	a2—a4.	Se7—g6.
13.	Dd1—d2.	Dd8—f6.
14.	Ta1—d1.	Sg6—f4.
15.	0—0.	h7—h5.
16.	Sd6 n. c8.	Ta8 n. c8.
17.	Dd2 n. d7.	Sc6—d4.
18.	Sb3 n. d4.	e5 n. d4.
19.	Dd7—f5.	

Auf Td1 n. d4 folgt Tc8—d8.

	Weiss.	Schwarz.
19.		Df6 n. f5.
20.	e4 n. f5.	Lc7—e5.
21.	Lg3 n. f4.	Le5 n. f4.
22.	Td1 n. d4.	Lf4—e5.
23.	Td4—e4.	Le5 n. b2.
24.	Tf1—b1.	Tf8—d8.
25.	g2—g3.	Td8—d4.
26.	Lc4—d3.	Td4 n. e4.
27.	Ld3 n. e4.	Tc8—c4.
28.	Le4 n. b7.	Tc4 n. c2.
29.	Lb7 n. a6.	Lb2—d4.
30.	Tb1—f1.	Tc2—a2.
31.	La6—b5.	Kg8—h7.
32.	Lb5—c4.	Ta2 n. a4.
33.	Lc4 n. f7.	h5—h4.
34.	Kg1—g2.	Ta4—a1.
35.	Lf7—g6†	Kh7—g8.

Auf Kh7—h6 gewinnt Weiss mit Tf1 n. a1 und dann f2—f4.



36. Tf1 n. a1. Ld4 n. a1. Remis.

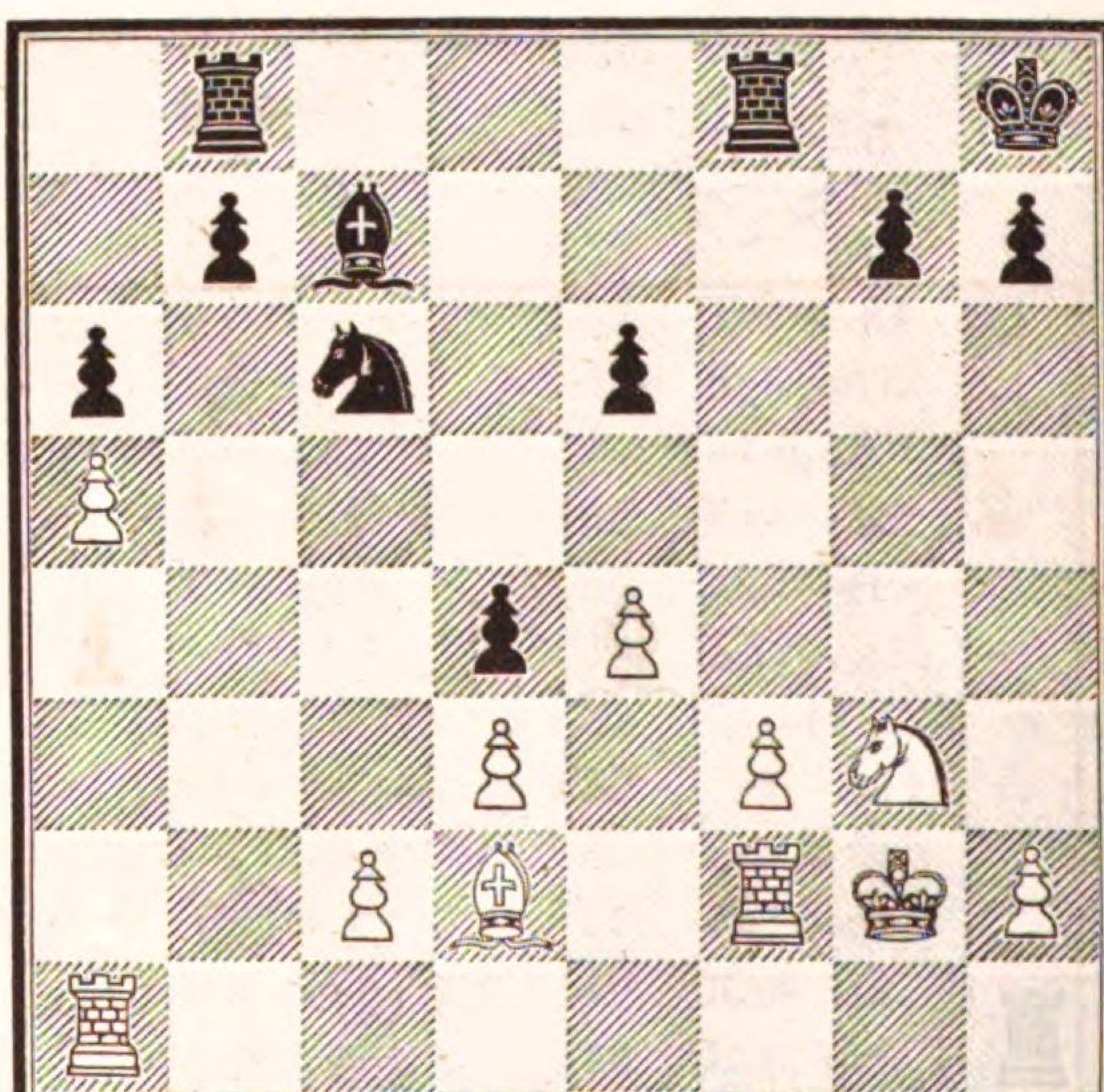
Dreizehnte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Kolisch. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	Lf1—c4.	e7—e6.
3.	Sb1—c3.	a7—a6.
4.	a2—a4.	Sb8—c6.
5.	d2—d3.	Sg8—e7.
6.	Lc1—f4.	

Besser ist Lc1—g5.

	Weiss.	Schwarz.
6.		d7—d5.
7.	Lc4—a2.	Se7—g6.
8.	Lf4—g3.	Sc6—b4.
9.	La2—b3.	Lf8—d6.
10.	Sg1—e2.	0—0.
11.	0—0.	Ld6—b8.
12.	f2—f3.	Kg8—h8.
13.	a4—a5.	d5—d4.
14.	Sc3—b1.	f7—f5.
15.	Sb1—d2.	f5—f4.
16.	Lg3—e1.	Lb8—c7.
17.	Sd2—c4.	Sb4—c6.
18.	Le1—d2.	Dd8—g5.
19.	Kg1—h1.	Lc8—d7.
20.	Tf1—f2.	Tf8—f6.
21.	Dd1—g1.	Dg5—h5.
22.	g2—g3.	f4 n. g3.
23.	Se2 n. g3.	Dh5—h3.
24.	Dg1—f1.	Dh3—h4.
25.	Df1—g1.	Ta8—f8.
26.	Ta1—f1.	Dh4—h3.
27.	Lb3—a4.	Sc6—e5.
28.	La4 n. d7.	Se5 n. d7.
29.	b2—b4.	Sd7—e5.
30.	Sc4 n. e5.	Sg6 n. e5.
31.	Dg1—g2.	Dh3 n. g2.
32.	Kh1 n. g2.	c5 n. b4.
33.	Ld2 n. b4.	Tf8—c8.
34.	Tf1—b1.	Se5—c6.
35.	Lb4—d2.	Tc8—b8.
36.	Tb1—a1.	Tf6—f8.

Die Stellung bietet jetzt beiderseitig wenig Aussicht auf Gewinn.



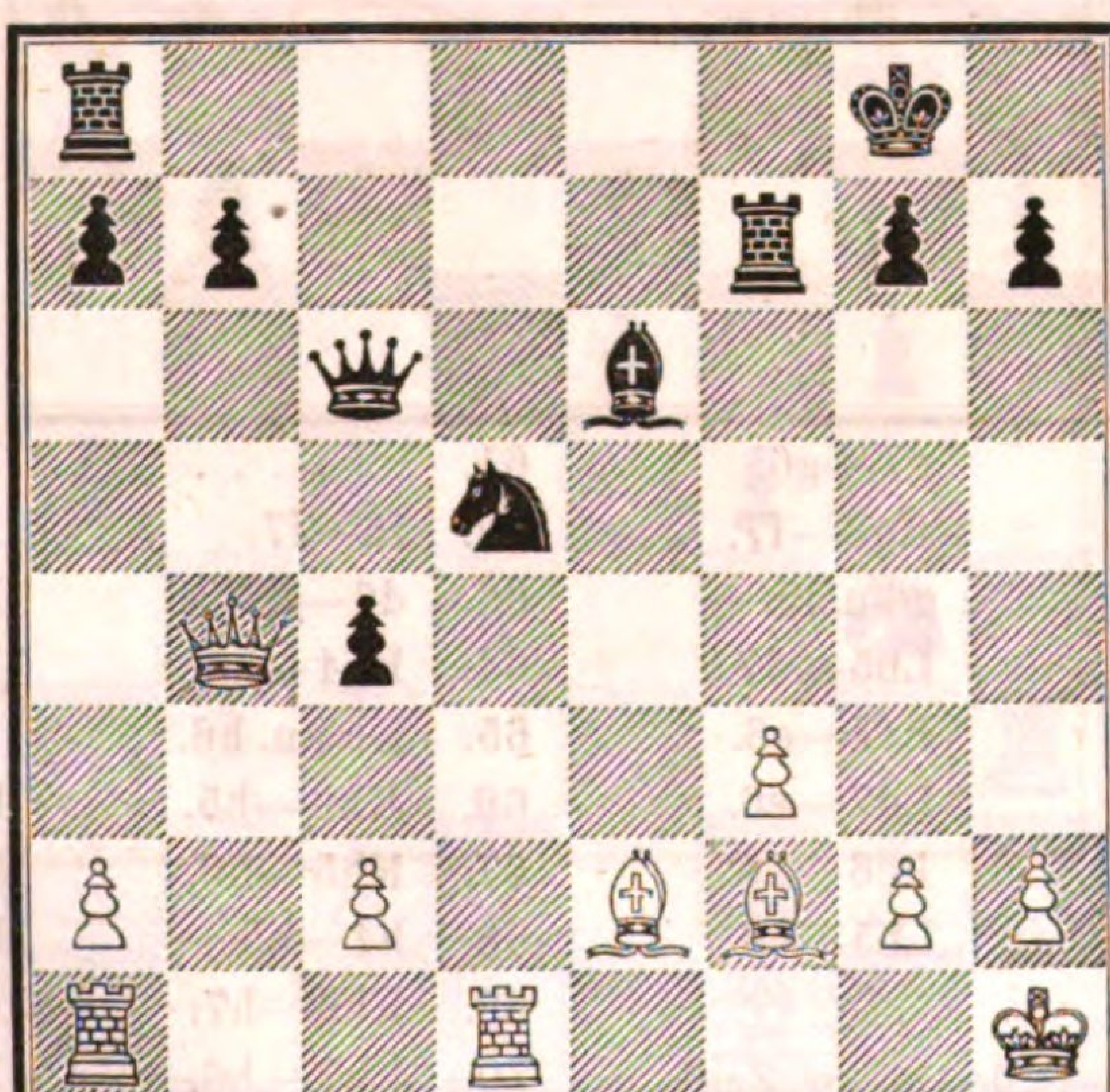
	Weiss.	Schwarz.
37.	f3—f4.	g7—g6
38.	c2—c3.	d4 n. c3.
39.	Ld2 n. c3 †	Kh8—g8.
40.	Sg3—e2.	Tf8—f7.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
41.	d3—d4.	Tb8—f8.	49.	Sa4—c5.	Kg8—f7.
42.	e4—e5.	Tf8—d8.	50.	Tf2—b2.	b7—b5.
43.	Kg2—f3.	Kd8—d5.	51.	Sc5 n. a6.	Sa5—c6.
44.	Kf3—e4.	Lc7 n. a5.	52.	Tb2—d2.	b5—b4.
45.	Lc3 n. a5.	Td5 n. a5.	53.	Sa6—c5.	Sc6 n. d4.
46.	Ta1 n. a5.	Sc6 n. a5.	54.	Td2 n. d4.	Tc4 n. c5.
47.	Se2—c3.	Tf7—c7.	55.	Td4 n. b4.	Als remis abgebrochen.
48.	Sc3—a4.	Tc7—c4.			

Vierzehnte Partie.

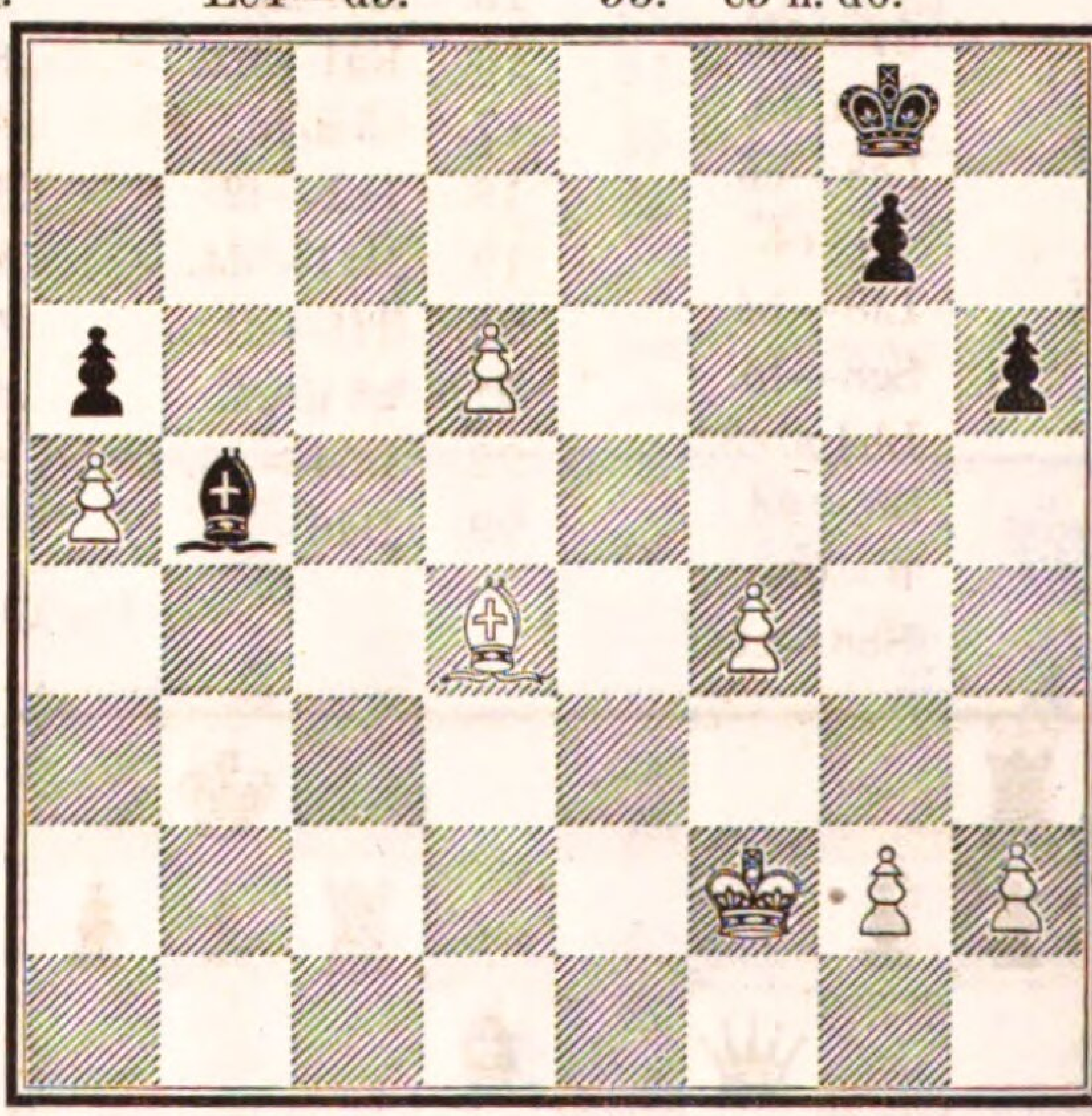
	Paulsen. Weiss.	Kolisch. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.	13.	Sf3—e5.	Sc6 n. e5.
2.	Sg1—f3.	e7—e6.	14.	d4 n. e5.	f7—f6.
3.	Sb1—c3.	d7—d5.	15.	f2—f3.	Dd8—b6 †
4.	e4 n. d5.	e6 n. d5.	16.	Kg1—h1.	Se4—c5.
5.	d2—d4.	Lc8—e6.	17.	e5 n. f6.	Tf8 n. f6.
6.	Lc1—e3.	c5—c4.	18.	Le1—f2.	Db6—c6.
7.	Lf1—e2.	Lf8—b4.	19.	Dd1—d4.	Sc5—d7.
8.	Le3—d2.	Sg8—f6.	20.	Tf1—d1.	Tf6—f7.
9.	0—0.	Lb4 n. c3.	21.	b3 n. c4.	d5 n. c4.
10.	Ld2 n. c3.	Sf6—e4.	22.	Dd4—d6.	Sd7—b6.
11.	Lc3—e1.	0—0.	23.	Dd6—b4.	Sb6—d5.
12.	b2—b3.	Sb8—c6.			

Um Td1—d6 zu hindern.



	Weiss.	Schwarz.
24.	Db4 n. c4.	Sd5—c3.
25.	Dc4 n. c6.	b7 n. c6.
26.	Td1—d6.	Le6—d5.
27.	Le2—f1.	Ta8—b8.
28.	Lf2—d4.	Sc3—b5.
29.	Lf1 n. b5.	Tb8 n. b5.
30.	Td6—d8 †	Tf7—f8.
31.	Td8 n. f8 †	Kg8 n. f8.
32.	a2—a4.	Tb5—b7.
33.	a4—a5.	a7—a6.
34.	Ld4—b6.	Kf8—f7.
35.	Kh1—g1.	Tb7—e7.
36.	Kg1—f2.	Ld5—c4.
37.	Lb6—e3.	Te7—b7.
38.	Ta1—a4.	Lc4—d5.

	Weiss.	Schwarz.
39.	Ta4—f4 †	Kf7—g8.
40.	Le3—c5.	Tb7—f7.
41.	Tf4—b4.	h7—h6.
42.	Tb4—b6.	Tf7—f5.
43.	Lc5—e3.	Ld5—c4.
44.	Tb6 n. c6.	Lc4—b5.
45.	Tc6—c8 †	Tf5—f8.
46.	Tc8—c5.	Tf8—f6.
47.	c2—c4.	Lb5—a4.
48.	Tc5—d5.	Tf6—c6.
49.	c4—c5.	La4—b5.
50.	Le3—d4.	Tc6—c7.
51.	Td5—d6.	Tc7—d7.
52.	f3—f4.	Td7 n. d6.
53.	c5 n. d6.	



53.		g7—g6.
54.	g2—g4.	Kg8—f7.
55.	f4—f5.	g6 n. f5.
56.	g4 n. f5.	Lb5—d7.
57.	f5—f6.	Kf7—e6.
58.	Ld4—e5.	Ld7—c6.
59.	Kf2—g3.	Lc6—b5.
60.	Kg3—g4.	Lb5—e8.
61.	h2—h4.	

Hier wäre Kg4—f4 der bessere Zug.

61.		Ke6 n. e5.
62.	f6—f7.	Le8 n. f7.
63.	d6—d7.	Lf7—e6 †
64.	Kg4—h5.	Le6 n. d7.
65.	Kh5 n. h6.	Ke5—f6.
66.	Kh6—h5.	Ld7—f5.
67.	Kh5—h6.	Lf5—g6.
68.	h4—h5.	Lg6—e8.
69.	Kh6—h7.	Le8 n. h5.
70.	Kh7—h6.	Lh5—f7.

	Weiss.	Schwarz.
71.	Kh6—h7.	Kf6—g5.
72.	Kh7—g7.	Lf7—a2.
73.	Kg7—h7.	La2—b1 †
74.	Kh7—g7.	Lb1—c2.
75.	Kg7—f7.	Kg5—f5.
76.	Kf7—e7.	Kf5—e5.
77.	Ke7—f7.	Kc5—d6.

	Weiss.	Schwarz.
78.	Kf7—f6.	Kd6—c5.
79.	Kf6—e5.	Kc5—b5.

Besser wäre Lc2—d3 u. s. w.

80.	Ke5—d4.	Kb5 n. a5.
81.	Kd4—c4.	Ka5—a4.
82.	Kc4—c3.	Remis.

Fünfzehnte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Wyvill. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	d2—d4.	c5 n. d4.
3.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
4.	Sf3 n. d4.	e7—e6.
5.	Lc1—e3.	

Besser ist Sd4—b5.

5.		Sg8—f6.
6.	Lf1—d3.	Lf8—e7.
7.	0—0.	0—0.
8.	Sb1—d2.	d7—d5.
9.	Sd4 n. c6.	b7 n. c6.
10.	e4—e5.	Sf6—d7.
11.	f2—f4.	f7—f5.
12.	Tf1—f3.	c6—c5.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Tf3—h3.	Tf8—f7.

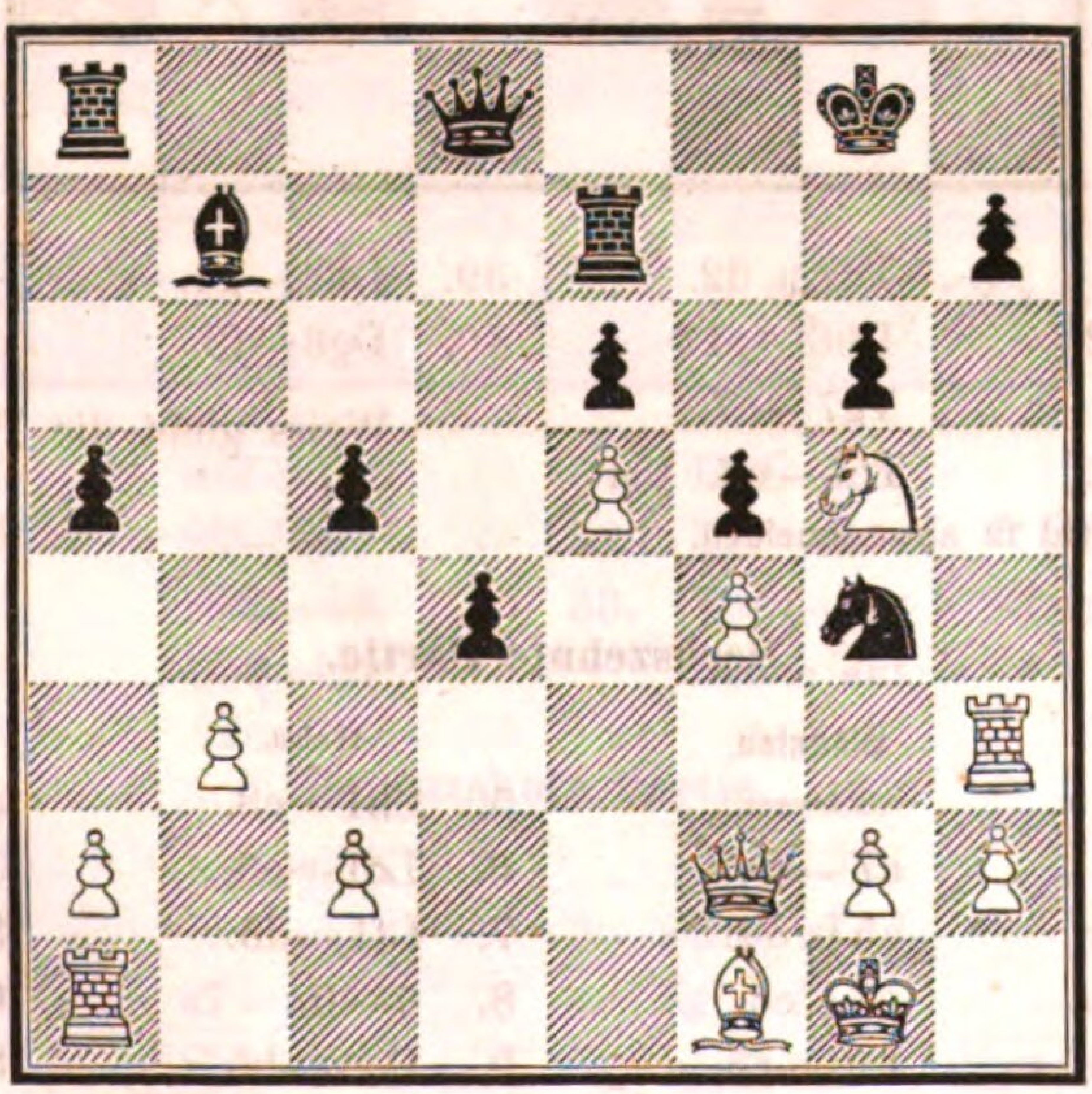
Um mit g7—g6 den Punkt h7 zu decken.

14.	b2—b3.	g7—g6.
15.	Sd2—f3.	Sd7—b6.
16.	Le3—f2.	d5—d4.

Um dem Läufer auf b7 eine Linie zu öffnen, und auch, um den Springer nach d5 zu bringen.

17.	Lf2—h4.	Sb6—d5.
18.	Dd1—d2.	a7—a5.
19.	Lh4 n. e7.	Tf7 n. e7.
20.	Sf3—g5.	Sd5—e3.
21.	Dd2—f2.	Lc8—b7.
22.	Ld3—f1.	Se3—g4.

Schwarz ist es ge-



Weiss.	Schwarz.

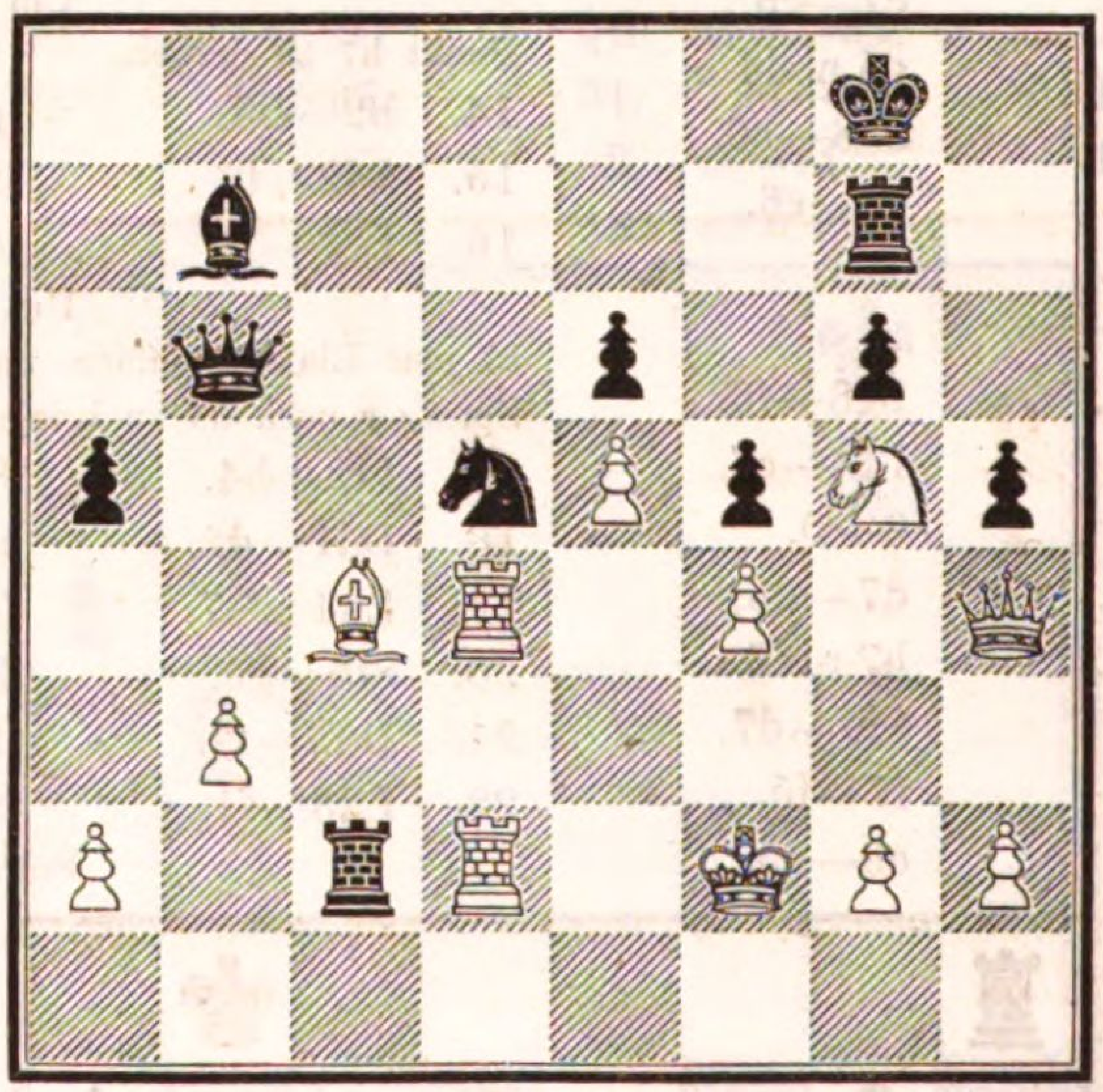
lungen, den Angriff zurückzuschlagen, und nimmt jetzt eine gute Stellung ein.

23.	Df2—h4.	Dd8—d7.
24.	Ta1—d1.	Ta8—c8.
25.	Lf1—e2.	h7—h5.
26.	Th3—g3.	Dd7—e8.
27.	Td1—d2.	Te7—g7.
28.	c2—c3.	Sg4—e3.
29.	c3 n. d4.	c5 n. d4.
30.	Td2 n. d4.	

Weiss gewinnt hiermit zwar einen Bauer, kommt jedoch in eine sehr gefährliche Stellung.

Weiss.		Schwarz.
30.		Tc8—c1 †
31.	Kg1—f2.	Se3—d5.
32.	Tg3—d3.	De8—c6.
33.	Td3—d2.	Dc6—b6.
34.	Le2—c4.	Tc1—c2.

Der zu Gunsten des Schwarzen entscheidende Zug. Weiss hätte im vorigen Zuge statt Le2—c4, Dh4—g3 spielen müssen.



35.	Kf2—e1.	Tc2 n. d2.
36.	Td4 n. d2.	Db6—g1 †
37.	Lc4—f1.	Tg7—c7.
38.	Td2—d1.	Tc7—c2.

Um der Dame das Feld f2 abzuschneiden.

39.	Dh4—g3.	Lb7—a6.
40.	Dg3—f3.	La6 n. f1.

Weiss giebt die Partie auf.

Sechszehnte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Staunton. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	d2—d4.	c5 n. d4.
3.	Sg1—f3.	e7—e6.
4.	Sf3 n. d4.	Lf8—c5.
5.	Sb1—c3.	a7—a6.
6.	Lc1—e3.	Lc5—a7.
7.	Lf1—d3.	Sg8—e7.
8.	0—0.	0—0.
9.	Dd1—h5.	Se7—g6.

Weiss.		Schwarz.
10.	e4—e5.	Dd8—c7.
11.	Ta1—e1.	b7—b5.
12.	f2—f4.	Lc8—b7.
13.	Sc3—e4.	Lb7 n. e4.
14.	Ld3 n. e4.	Sb8—c6.
15.	Sd4 n. c6.	d7 n. c6.
16.	g2—g4.	Ta8—d8.
17.	Kg1—h1.	c6—c5.
18.	Tf1—f3.	Dc7—a5.
19.	Te1—f1.	Da5—a4.
20.	Le4—d3.	Da4 n. a2.

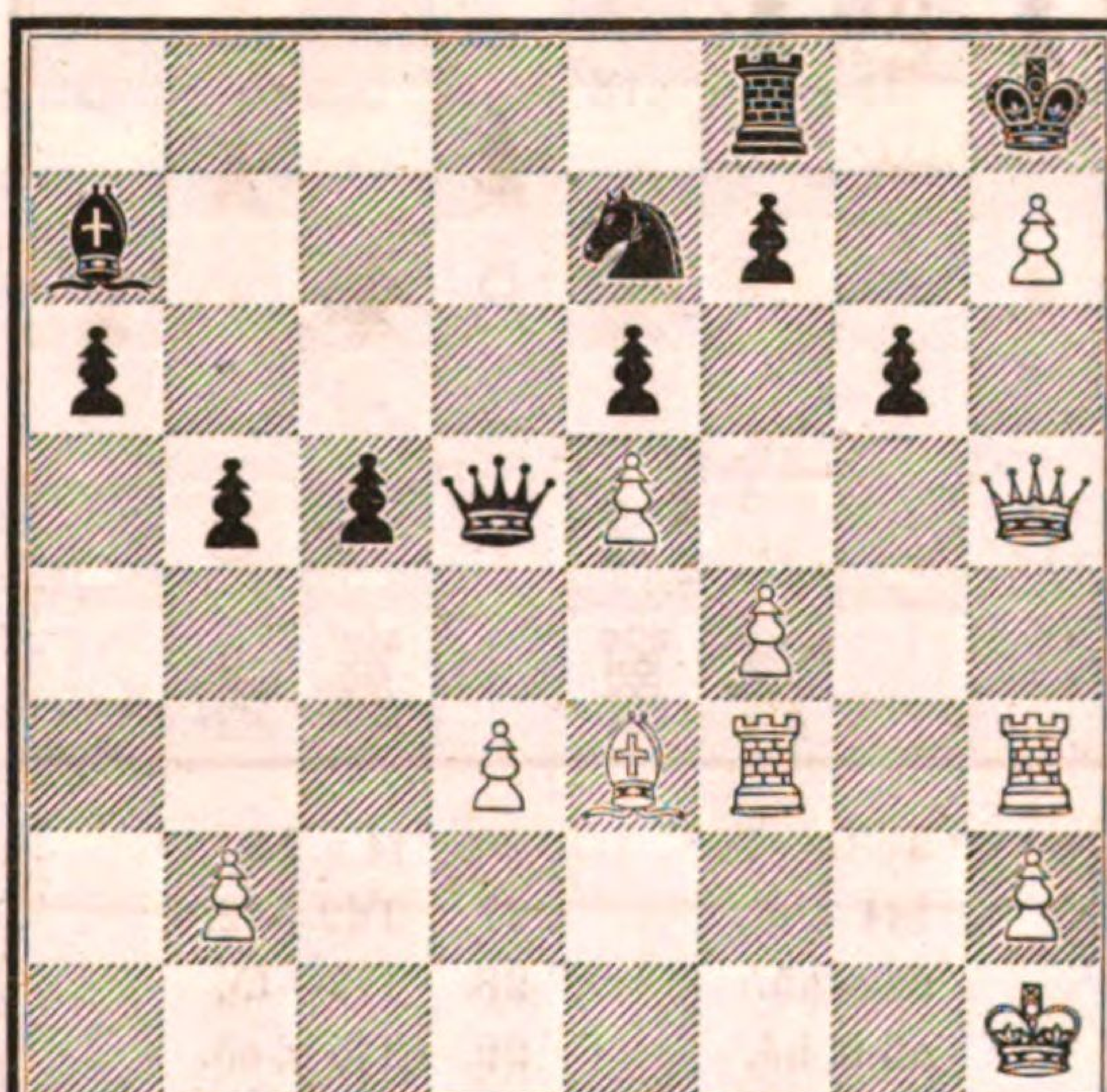
Indem Schwarz auf Eroberung dieses Bauern spielt, entfernt er die Dame von den wichtigsten Stellen des Spiels.

Weiss.		Schwarz.
21.	Tf3—h3.	h7—h6.
22.	g4—g5.	Td8 n. d3.

Die Stellung ist bereits so schlecht geworden, dass Schwarz die Qualität zu geben, genöthigt ist, ohne jedoch damit die Gewalt des Angriffs brechen zu können.

23.	c2 n. d3.	Da2—d5 †
24.	Tf1—f3.	Sg6—e7.
25.	g5 n. h6.	g7—g6.
26.	h6—h7 †	Kg8—h8.

In dieser Stellung ist das Spiel für Schwarz nicht mehr zu halten.



27.	Dh5—g5.	Se7—f5.
28.	Dg5—f6 †	Sf5—g7.
29.	f4—f5.	Dd5—b3.
30.	Le3—h6.	Db3—d1 †
31.	Kh1—g2.	Dd1—e2 †
32.	Tf3—f2.	De2—g4 †
33.	Th3—g3.	Schwarz giebt die Partie auf.

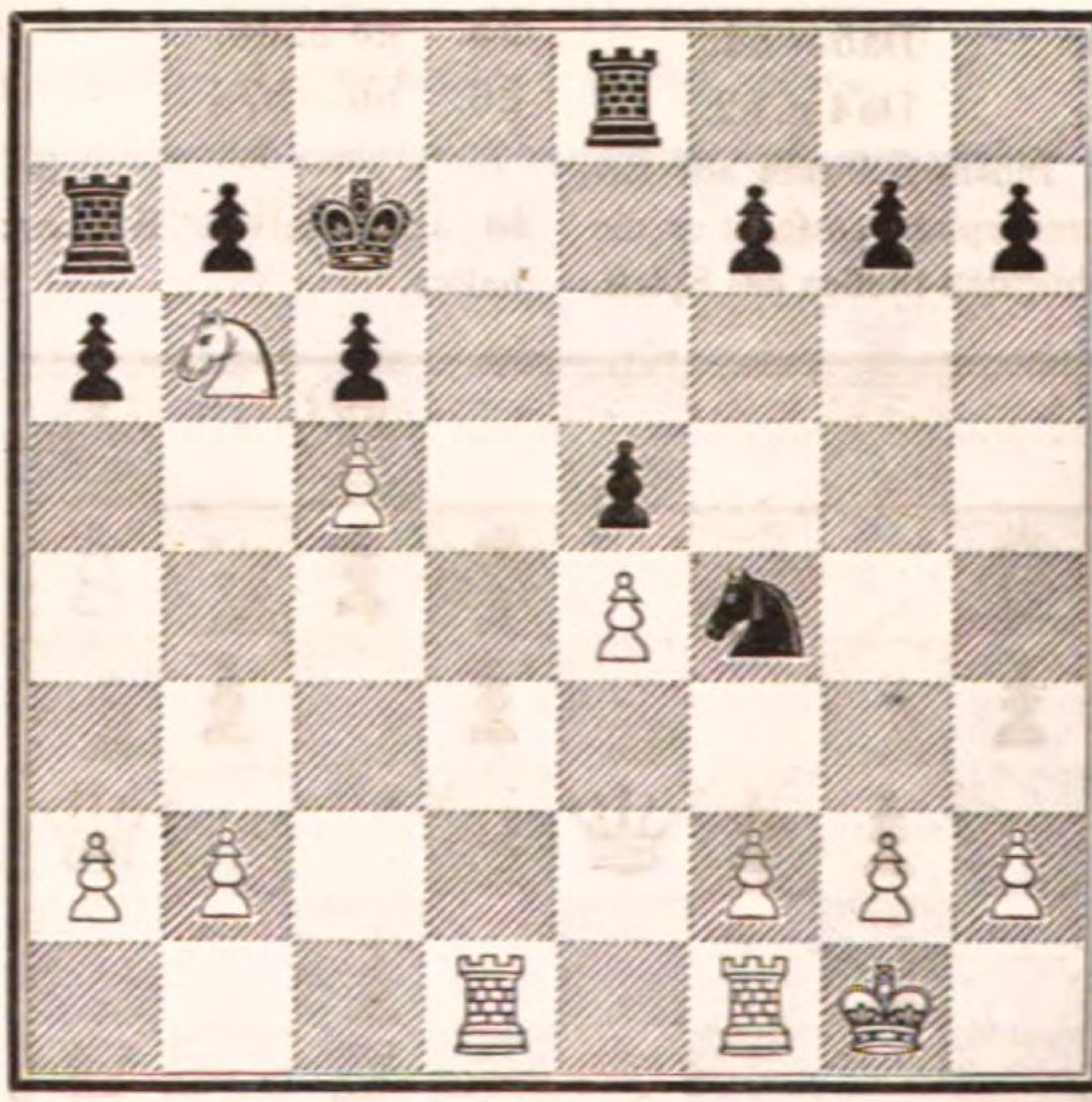
Siebenzehnte Partie.

Suhle.		Anderssen.
Weiss.		Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	c2—c4.	Sb8—c6.
3.	Sb1—c3.	a7—a6.
4.	Sg1—f3.	e7—e6.
5.	Lf1—e2.	Sg8—e7.

	Weiss.	Schwarz.
6.	d2—d4.	c5 n. d4.
7.	Sf3 n. d4.	Se7—g6.
8.	0—0.	Lf8—c5.
9.	Lc1—e3.	Lc5—a7.
10.	Sd4 n. c6.	d7 n. c6.

Auf b7 n. c6 würden die Läufer getauscht werden, und dann Dd1—d4 geschehen.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Dd1 n. d8†	Ke8 n. d8.
12.	Le3 n. a7.	Ta8 n. a7.
13.	c4—c5.	e6—e5.
14.	Sc3—a4.	Sg6—f4.
15.	Le2—c4.	Lc8—e6.
16.	Sa4—b6.	Kd8—c7.
17.	Ta1—d1.	Le6 n. c4.
18.	Sb6 n. c4.	Th8—e8.
19.	Sc4—b6.	



19.		Te8—e7.
20.	Td1—d2.	Sf4—e6.
21.	b2—b4.	a6—a5.
22.	a2—a3.	a5 n. b4.
23.	a3 n. b4.	f7—f6.
24.	Tf1—d1.	Se6—d4.
25.	f2—f4.	Ta7—a3.
26.	f4 n. e5.	f6 n. e5.
27.	Td2—f2.	Sd4—e6.
28.	Tf2—f5.	Te7—e8.
29.	Tf5 n. e5.	Te8—d8.
30.	Td1 n. d8.	Se6 n. d8.
31.	Te5—e7†	Kc7—b8.
32.	Te7 n. g7 und gewinnt.	

Achtzehnte Partie.

	Suhle. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	Sg1—f3.	e7—e6.
3.	d2—d4.	c5 n. d4.
4.	Sf3 n. d4.	a7—a6.
5.	Lf1—d3.	Sb8—c6.
6.	Lc1—e3.	Sg8—f6.
7.	0—0.	Lf8—e7.
8.	f2—f4.	d7—d5.
9.	e4—e5.	Sf6—d7.

Weiss.	Schwarz.
10. Sb1—d2.	Le7—c5.
11. c2—c3.	Dd8—b6.
12. Sd2—f3.	f7—f5.

Schwarz könnte hier auch den Bauer b2 nehmen; hierdurch würde jedoch Weiss Gelegenheit zur Verbesserung seiner Stellung bekommen.

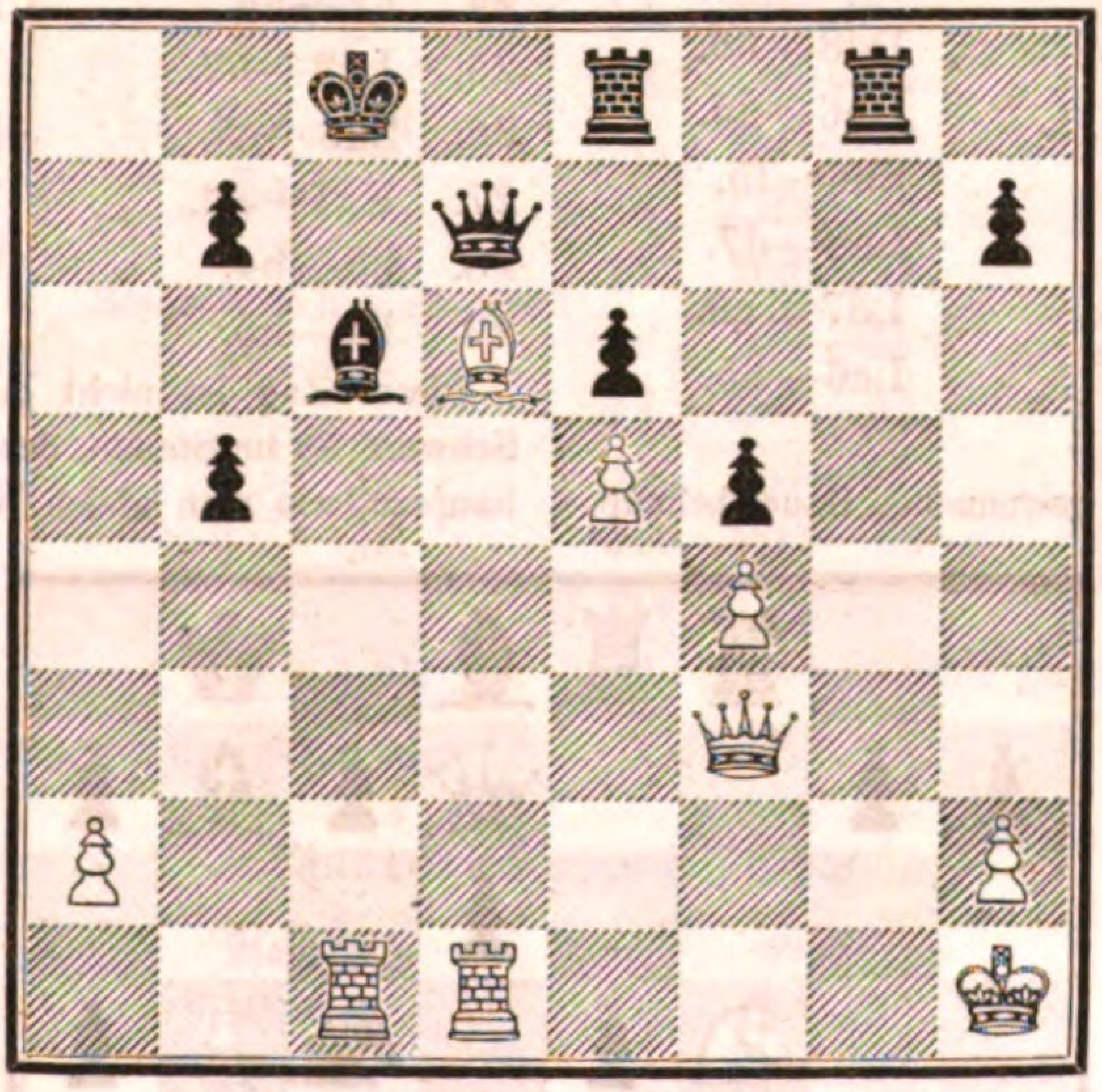
13. b2—b4.	Lc5 n. d4.
14. Sf3 n. d4.	Sc6 n. d4.
15. Le3 n. d4.	Db6—c7.
16. g2—g4.	Sd7—f8.
17. Ld4—c5.	g7—g6.
18. g4 n. f5.	g6 n. f5.
19. Kg1—h1.	Dc7—f7.

Schwarz bereitet die Rochade nach der langen Seite vor.

Weiss.	Schwarz.
20. Dd1—e1.	Sf8—g6.
21. c3—c4.	d5 n. c4.
22. Ld3 n. c4.	Lc8—d7.

Stärker wäre b7—b6, weil hierdurch der Läufer zurückgedrängt und der weisse König mit Df7—b7† bedroht würde.

23. Lc4—e2.	Ld7—c6†
24. Le2—f3.	Df7—d7.
25. De1—g3.	0—0—0.
26. Ta1—c1.	Th8—g8.
27. Dg3—f2.	Sg6—h4.
28. Lc5—d6.	Sh4 n. f3.
29. Df2 n. f3.	Td8—e8.
30. b4—b5.	a6 n. b5.
31. Tf1—d1.	



Weiss.	Schwarz.
31.	Dd7—c7.
32. Td1—d5.	Dc7—b6.
33. Td5—d3.	Tg8—g1†
34. Tc1 n. g1.	Lc6 n. f3†
35. Td3 n. f3.	Db6—c6.
36. Tg1—g3.	b5—b4.
37. Kh1—g2.	h7—h5.

Weiss.	Schwarz.
38. Ld6 n. b4.	h5—h4.
39. Tg3—g7·	Kc8—b8.
40. Lb4—d6†	Kb8—a7.
41. Tg7—c7.	Dc6—e4.
42. Tc7—c3.	b7—b5.
43. Tc3—a3†	Ka7—b6.
44. Kg2—h3.	Te8—c8.

	Weiss.	Schwarz.
45.	Ta3—e3.	De4—d5.
46.	a2—a4.	Tc8—c2.
47.	a4 n. b5.	Dd5—a2.
48.	Kh3 n. h4.	Tc2 n. h2 †
49.	Kh4—g5.	Da2—a8 und gewinnt.

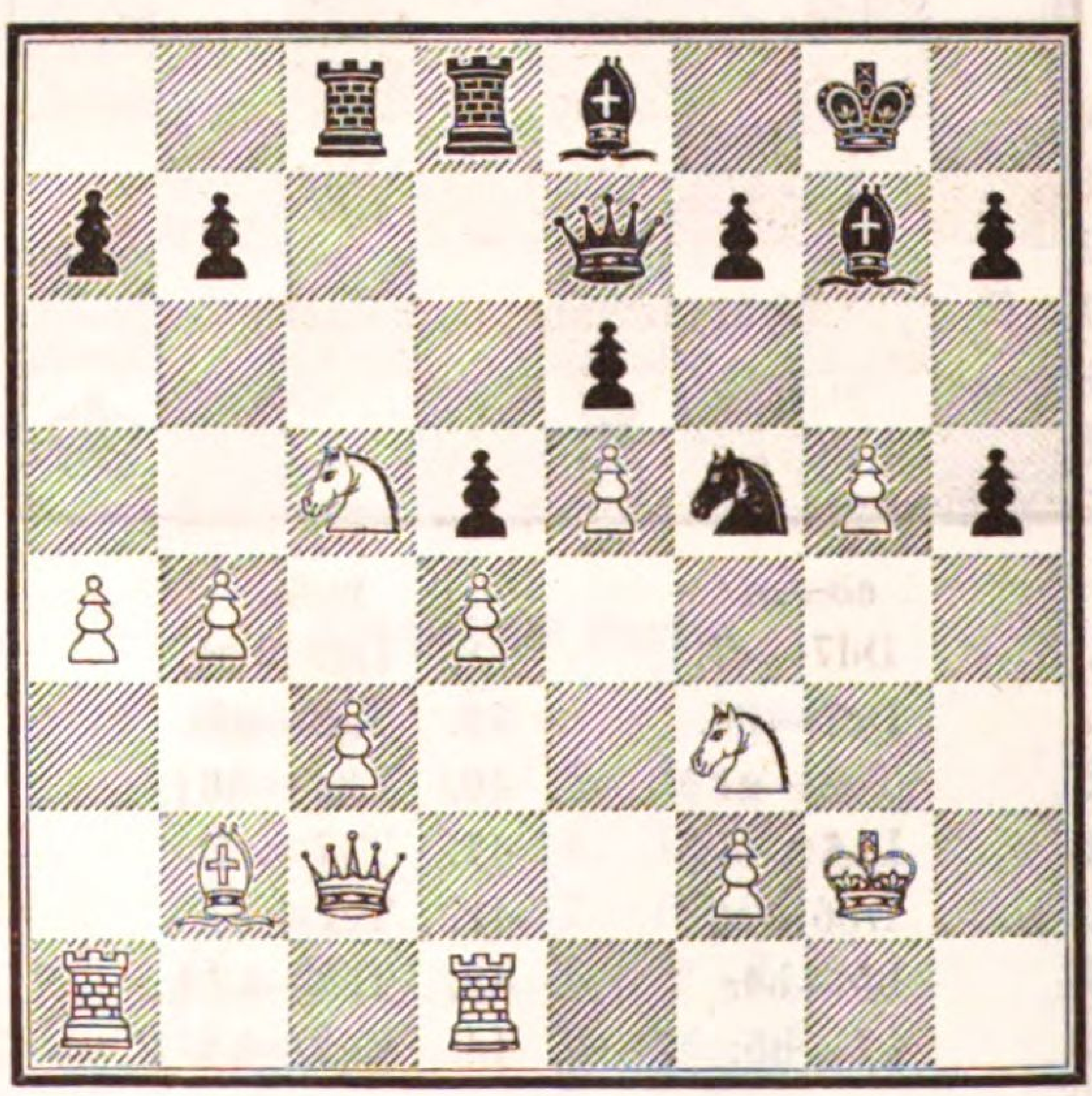
Neunzehnte Partie.

	Steinitz. Weiss.	Paulsen. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	Sg1—f3.	g7—g6.
3.	Sb1—c3.	Lf8—g7.
4.	Lf1—c4.	Sg8—f6.
5.	e4—e5.	Sf6—g8.
6.	0—0.	Sb8—c6.
7.	Dd1—e2.	Sg8—h6.
8.	Sc3—e4.	0—0.
9.	Se4 n. c5.	d7—d5.
10.	Lc4—b5.	Dd8—b6.
11.	Sc5—a4.	Db6—a5.
12.	d2—d4.	Sh6—f5.
13.	c2—c3.	Lc8—d7.
14.	Lb5 n. c6.	Ld7 n. c6.
15.	Sa4—c5.	Lc6—b5.
16.	Sc5—d3.	

Weiss hat den gewonnenen Bauer behauptet, und musste bei richtigem Spiel die Partie gewinnen.

	Weiss.	Schwarz.
16.		Da5—a6.
17.	Tf1—d1.	e7—e6.
18.	g2—g4	Sf5—e7.
19.	g4—g5.	Se7—f5.
20.	De2—c2.	Ta8—c8.
21.	a2—a4.	Lb5—e8.
22.	b2—b3.	Le8—d7.
23.	Lc1—a3.	Tf8—d8.
24.	h2—h4.	Da6—c6.
25.	La3—b2.	Dc6—b6.
26.	Sd3—c5.	Ld7—e8.
27.	Kg1—g2.	Db6—c7.
28.	b3—b4.	Dc7—e7.
29.	h4—h5.	

Dieser Zug ist nicht ganz richtig, denn Schwarz ist im Stande, den h-Bauer zu behaupten, wie man gleich sehen wird.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
29.	g6 n. h5.	40. b4—b5.	Df6—h6.
30. Td1—h1.	h5—h4.	41. Lb2—c1.	Dh6—f6.
31. Dc2—d2.	h7—h6.	42. Sg5—h3.	Tf8—c8.
32. Ta1—g1.	h6 n. g5.	43. Sh3—f4.	Lh5—e8.
33. Kg2—f1.		44. Lc1—b2.	Sf5—d6.
Sehr gekünstelt. Hier hätte Weiss die Dame tauschen müssen.		45. Th2—g2.	Df6—f5.
		46. Dd2—e3.	Df5—b1 †
33.	b7—b6.	47. Lb2—c1.	Sd6—f5.
34. Sc5—d3.	f7—f6.	48. De3—d2.	Tc7 n. c3.
35. e5 n. f6.	De7 n. f6.	49. Tg2 n. g7 †	Sf5 n. g7.
36. Sd3—e5.	Le8—h5.	50. Tg1 n. g7 †	Kg8 n. g7.
37. Sf3 n. g5.	Tc8—c7.	51. Sf4 n. e6 †	Kg7—g8 und gewinnt.
38. Kf1—e1.	Td8—f8.		
39. Th1—h2.	a7—a5.		

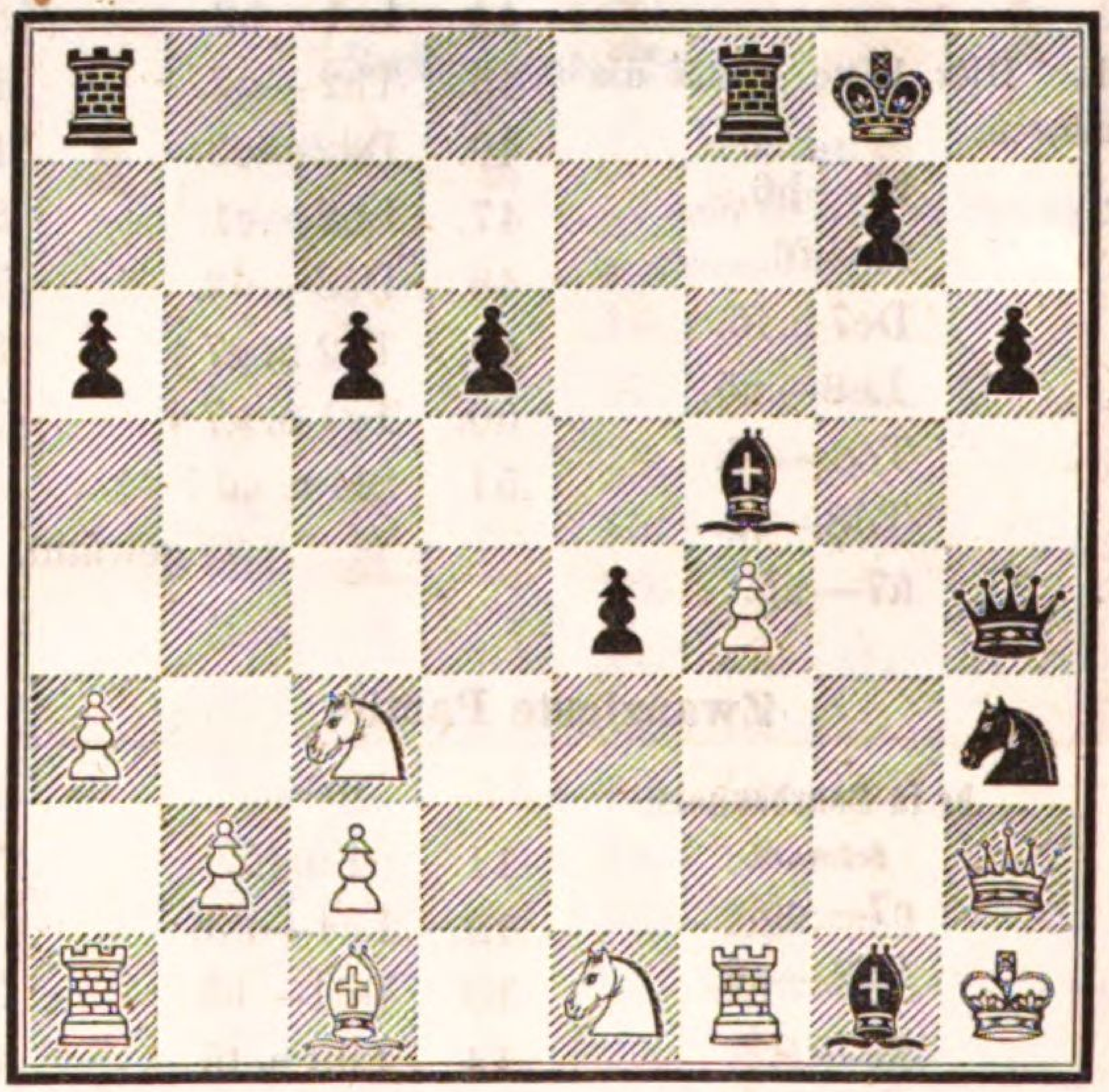
Zwanzigste Partie.

Mac Donnell. Weiss.	de la Bourdonnais. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.	11. e4 n. f5.	Tf8 n. f5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	12. Lc4—d3.	Tf5—f8.
3. d2—d4.	c5 n. d4.	13. Dd1—h5.	Tf8—f5.
4. Sf3 n. d4.	Sc6 n. d4. Besser wäre hier e7—e6.	14. Ld3 n. f5.	e6 n. f5.
5. Dd1 n. d4.	e7—e6.	15. Dh5 n. f5.	d7—d6.
6. Lf1—c4.	Sg8—e7.	16. Df5—d5 †	Kg8—h8.
7. Sb1—c3.	Se7—c6.	17. Lc1—g5.	Dd8—f8.
8. Dd4—d1.	Lf8—c5.	18. Sc3—e4.	Sc6—b4.
9. 0—0.	0—0.	19. Dd5—b3.	Lc8—f5.
10. Kg1—h1.	f7—f5. Eine Verrechnung, wie sich gleich zeigt.	20. Ta1—e1.	Lf5—d7.
		21. a2—a3 und gewinnt.	

Einundzwanzigste Partie.

Cochrane. Weiss.	Staunton. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.	9. a2—a3.	a7—a6.
2. d2—d4.	c5 n. d4.	10. Lc4—d5.	d7—d6.
3. Dd1 n. d4.	Sb8—c6.	11. Ld5 n. c6.	b7 n. c6.
4. Dd4—d1.	e7—e5.	12. Sf3—e1.	Sf6—g4.
5. Lf1—c4.	Sg8—f6.	13. h2—h3.	Sg4—f6.
6. Sg1—f3.	Lf8—c5.	14. Kg1—h1.	Sf6—h7.
7. 0—0.	0—0.	15. Se1—d3.	Lc5—a7.
8. Sb1—c3.	h7—h6.	16. f2—f4.	Dd8—h4.
		17. Dd1—f3.	f7—f5.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
18.	e4 n. f5.	Lc8 n. f5.	22.	Dh2—g2.	Dg4—h4.
19.	g2—g4.	Sh7—g5.	23.	Dg2—h2.	e5—e4.
20.	Df3—g2.	Sg5 n. h3.	24.	Sd3—e1.	La7—g1.
21.	Dg2—h2.	Dh4 n. g4.			



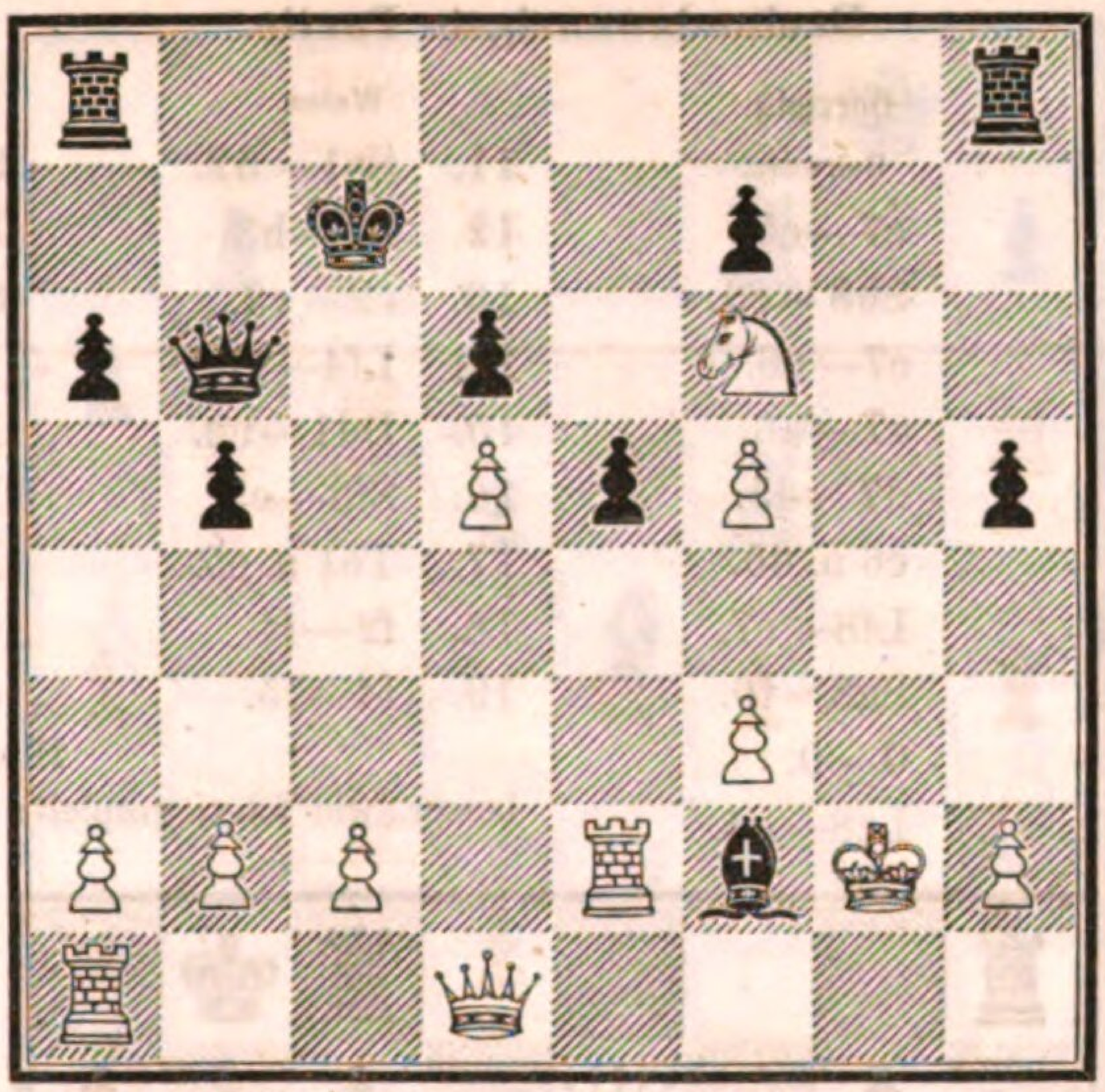
25.	Tf1 n. g1.	Sh3—f2 †	26.	Kh1—g2.	Lf5—h3 † und gewinnt.

Zweiundzwanzigste Partie.

	v. d. Lasa. Weiss.	Hirschfeld. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	d2—d4.	c5 n. d4.
3.	Lf1—c4.	e7—e6.
4.	Dd1 n. d4.	Sb8—c6.
5.	Dd4—d1.	Sg8—f6.
6.	f2—f3.	Lf8—c5.
7.	Sb1—c3.	a7—a6.
8.	Sg1—e2.	b7—b5.
9.	Lc4—d3.	Dd8—b6.
10.	Lc1—f4.	Lc5—f2 †
11.	Ke1—f1.	Lf2—c5.
12.	g2—g4.	d7—d6.
13.	Kf1—g2.	e6—e5.
14.	Lf4—g5.	Lc8—e6.
15.	Lg5 n. f6.	g7 n. f6.
	Weiss.	**Schwarz.**
16.	Se2—g3.	Ke8—d7.
17.	Sc3—d5.	Le6 n. d5.
18.	e4 n. d5.	Sc6—e7.
19.	Sg3—h5.	f6—f5.
20.	Sh5—f6 †	Kd7—c7.
21.	Ld3 n. f5.	Se7 n. f5.
22.	g4 n. f5.	h7—h5.
23.	Th1—e1.	Lc5—f2.
24.	Te1—e2.	Lf2—h4.

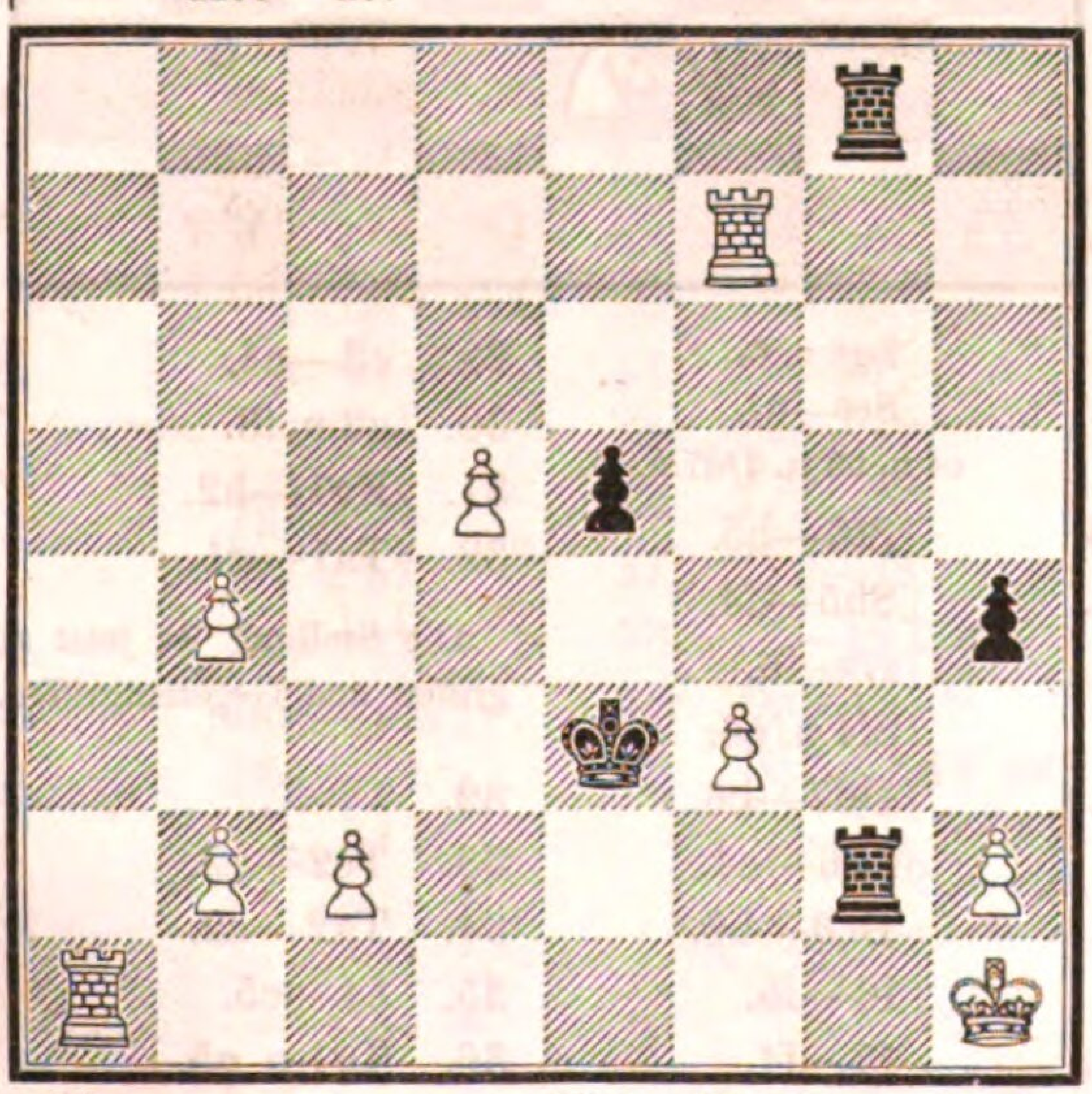
Hier kann auch, wie folgt, gespielt werden:

24.		Ta8—g8 †
25.	Sf6 n. g8.	Th8 n. g8 †
26.	Kg2—h3.	Tg8—g1.
27.	Dd1—d2.	Tg1 n. a1.
28.	Te2 n. f2.	Ta1—a2 und die Spiele stehen gleich.



25.	Sf6—e4.	Ta8—g8 †
26.	Kg2—h1.	Tg8—g7.
27.	Dd1—d2.	Th8—g8.
28.	Dd2—e3.	Db6 n. e3.
29.	Te2 n. e3.	b5—b4.
30.	a2—a3.	Lh4—g5.
31.	Se4 n. g5.	Tg7 n. g5.
32.	a3 n. b4.	Tg5—g2.
33.	Te3—c3 †	Kc7—d7.
34.	Tc3—c6.	h5—h4.
35.	Tc6 n. a6.	Kd7—e7.
36.	f5—f6 †	Ke7 n. f6.
37.	Ta6 n. d6 †	Kf6—f5.
38.	Td6—h6.	Kf5—f4.
39.	Th6—f6 †	Kf4—e3.
40.	Tf6 n. f7.	

Ein Fehler, der zu Gunsten des Schwarzen entscheidet.



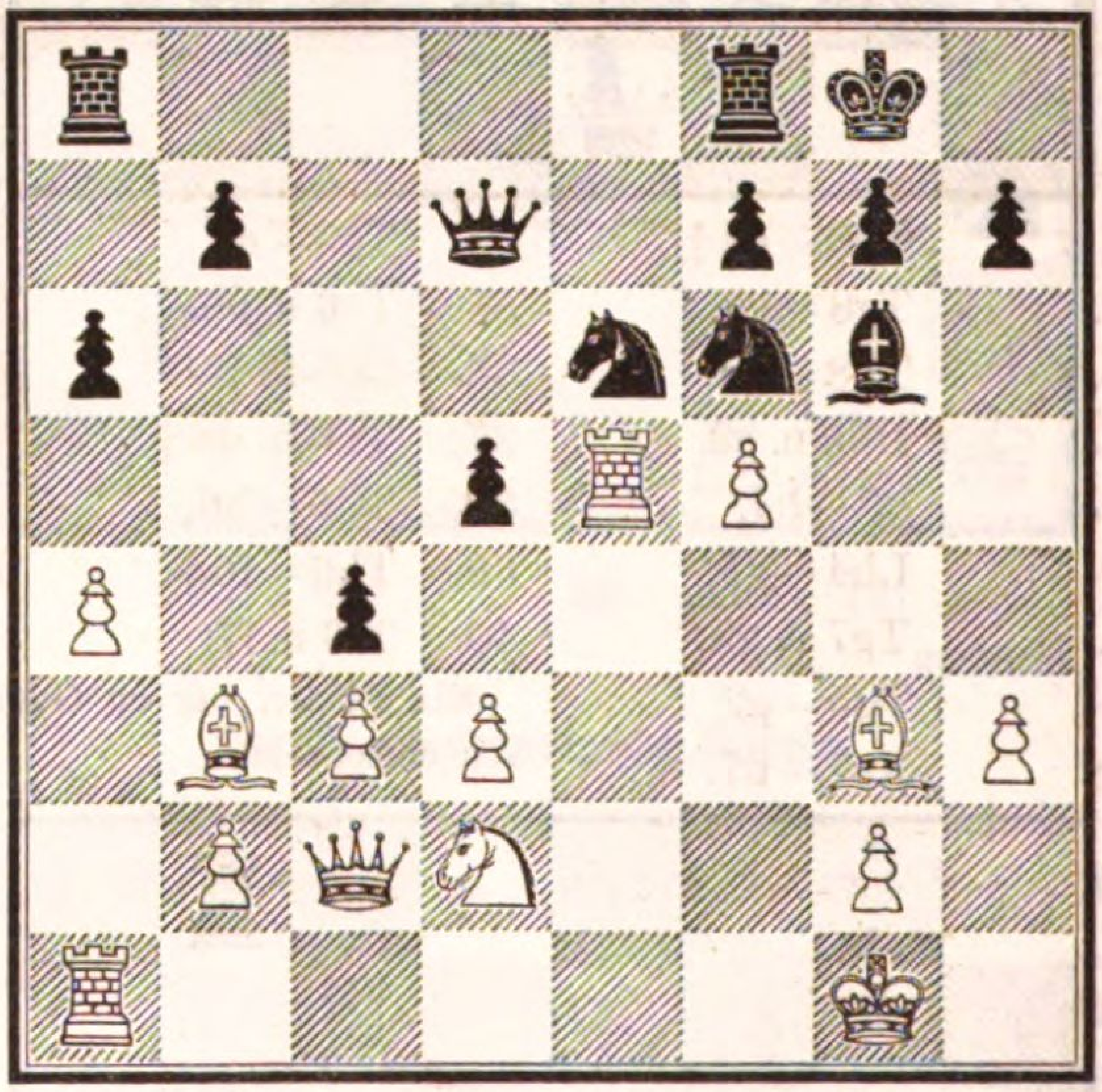
40. Ke3—f2 und gewinnt.

Dreiundzwanzigste Partie.

	Hampe. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
1.	e2—e4.	c7—c5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	e7—e6.
4.	0—0.	a7—a6.
5.	a2—a4.	d7—d5.
6.	e4 n. d5.	e6 n. d5.
7.	Tf1—e1 †	Lf8—e7.
8.	Lc4—b3.	Sg8—f6.
9.	d2—d3.	0—0.
10.	Lc1—f4.	Lc8—g4.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Sb1—d2.	Sc6—d4.
12.	h2—h3.	Lg4—h5.
13.	c2—c3.	Sd4—e6.
14.	Lf4—g3.	Dd8—d7.
15.	Dd1—c2.	Le7—d6.
16.	Sf3—e5.	Ld6 n. e5.
17.	Te1 n. e5.	Lh5—g6.
18.	f2—f4.	c5—c4.
19.	f4—f5.	c4 n. b3.

Hier hätte Schwarz besser, wie folgt, gespielt:

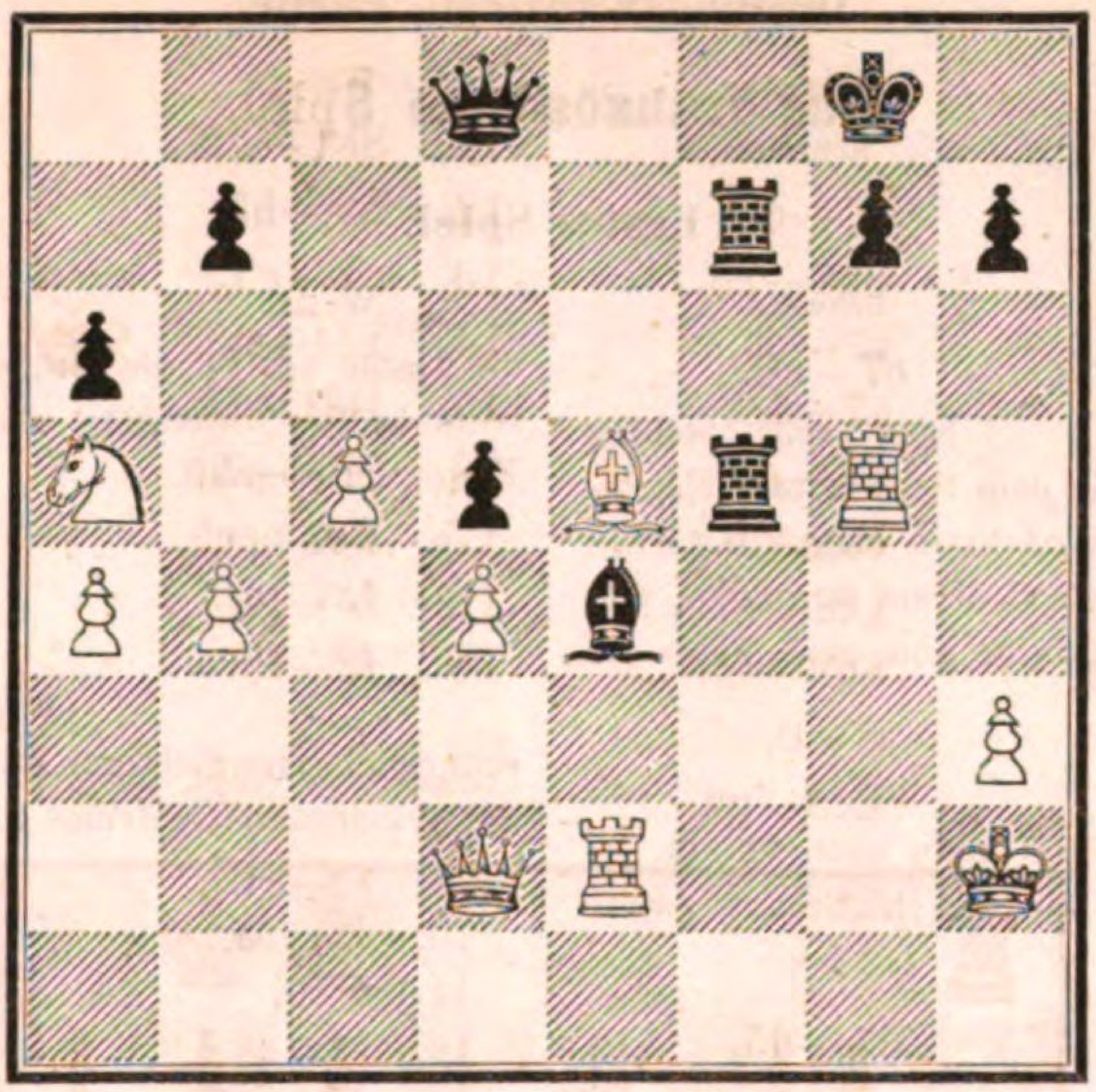


19.		Lg6 n. f5.
20.	Te5 n. f5.	Se6—d4.
21.	c3 n. d4.	c4 n. b3 u. Dd7 n. f5.

20.	Sd2 n. b3.	Sf6—h5.
21.	Lg3—h2.	Sh5—f4.
22.	Dc2—d2.	f7—f6.
23.	f5 n. e6.	Sf4 n. e6.
24.	Te5—e2.	Dd7—c6.
25.	d3—d4.	Lg6—e4.
26.	Sb3—a5.	Dc6—b6.
27.	b2—b4.	f6—f5.
28.	Lh2—e5.	f5—f4.
29.	c3—c4.	f4—f3.
30.	g2 n. f3.	Tf8 n. f3.
31.	Kg1—h2.	Ta8—f8.
32.	Ta1—g1.	

Die Stellung ist jetzt sehr reich an Angriffen und Gegenangriffen.

32.		Tf8—f7.
33.	Te2—g2.	Tf3—f5.
34.	Tg2—e2.	Db6—d8.
35.	c4—c5.	Se6—g5.
36.	Tg1 n. g5.	Tf5 n. g5.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Durch Dd8 n. g5 hätte Schwarz das Spiel gewinnen können:		42. Dd2—c1.	h7—h6.
36.	Dd8 n. g5.	43. Tc3—g3.	g7—g6.
37. Dd2 n. g5.	Tf5 n. g5.	44. Tg3—c3.	Le4—f5.
38. Le5—g3 (sonst folgt Tf7—f3 und das Matt wäre nicht mehr zu hindern).		45. Tc3—c7.	Th5 n. h3 †
38.	Tf7—f3.	46. Kh2—g1.	Lf5—e4.
39. Te2—g2.	Tf3—f1.	47. Tc7 n. d7.	Th3—h1 †
40. h3—h4.	Tg5—g4.	48. Kg1—f2.	Th1 n. c1.
41. Kh2—h3.	h7—h5.	49. Td7—d6.	Tc1—b1.
42. Sa5 n. b7.	Le4 n. g2 †	50. Td6 n. a6.	Tb1 n. b4.
43. Kh3 n. g2.	Tf1—b1.	51. Ta6—a8 †	Kg8—f7.
44. c5—c6.	Tb1—b3.	52. a4—a5.	g6—g5.
45. c6—c7.	Tg4 n. g3 †	53. a5—a6.	Tb4—a4.
46. Kg2—f2.	Tg3—c3 und gewinnt.	54. a6—a7.	Ta4—a6.
		55. Le5—c7.	h6—h5.
37. c5—c6.	Tg5—h5.	56. Lc7—b6.	Ta6 n. b6.
38. c6 n. b7.	Tf7 n. b7.	57. Ta8—f8 †	Kf7 n. f8.
39. Sa5 n. b7.	Dd8—c8.	58. a7—a8 D †	Kf8—f7.
40. Te2—e3.	Dc8 n. b7.	59. Da8—a7 †	Kf7—f6.
41. Te3—c3.	Db7—d7.	60. Da7 n. b6 † und gewinnt.	

Das französische Spiel.

Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	**e7—e6.**

Eine sehr sichere Vertheidigung, die dem Schwarzen Gelegenheit giebt, in den nächsten Zügen mit d7—d5 einen Bauer in's Centrum zu stellen, und den feindlichen Läufer von dem Felde c4 abzuhalten.

2. d2—d4.

Am besten. Weiss kann auch f2—f4, jedoch minder gut spielen. Siehe das zweite Spiel.

2.	d7—d5.

3. e4 n. d5.

Am besten. Auf 3) e4—e5 bekommt Schwarz das bessere Spiel.

3. e4—e5.	c7—c5.
4. Lf1—b5† oder a.	Sb8—c6.
5. Lb5 n. c6.	

(Weiss könnte auch hier c2—c3 spielen, jedoch ebenfalls ohne guten Erfolg.)

5.	b7 n. c6.
6. c2—c3.	Dd8—b6.
7. Sg1—f3.	

[Auch mit 7) f2—f4 würde Weiss in Nachtheil kommen.]

7.	Lc8—a6.
8. Sb1—d2.	c5 n. d4.
9. c3 n. d4.	c6—c5.
10. Sd2—b3.	c5 n. d4.
11. Sf3 n. d4.	Lf8—b4†
12. Lc1—d2.	Sg8—e7.
13. Sd4—e2.	Se7—c6.
14. f2—f4.	Db6—e3.
15. Sb3—c1.	0—0 und muss gewinnen.

a.

4. c2—c3.	Sb8—c6.
5. f2—f4.	Dd8—b6.

(Dieser Zug der Dame ist in der französischen u. in der sicilianischen Partie von der grössten Wichtigkeit, weil die Dame auf b6 die Angriffe auf das Centrum kräftig unterstützt und gleichzeitig den Bauer b2 angreift.)

6. Sg1—f3.	Lc8—d7.
7. Lf1—e2.	Ta8—c8.
8. a2—a3.	f7—f6.

(Ein ebenfalls in diesem Spiel sehr wichtiger Zug zur Sprengung des feindlichen Centrums.)

9. b2—b4.	c5 n. d4.
10. c3 n. d4.	Lf8—e7.
11. 0—0.	f6 n. e5.
12. f4 n. e5.	Sc6 n. e5.
13. Sf3 n. e5.	Tc8 n. c1.
14. Dd1 n. c1.	Db6 n. d4†
15. Kg1—h1.	Dd4 n. c5 und Schwarz hat das bessere Spiel.

3.	e6 n. d5.
4. c2—c4.	Lf8—b4†

Wenn Schwarz 4) d5 n. c4 spielt, so gelangen wir zu einer bereits im Damen-Gambit erörterten Stellung. Schwarz könnte jedoch das Spiel auch gut fortsetzen mit:

4.	Sg8—f6.
5. Sb1—c3.	Lf8—e7.
6. Sg1—f3.	0—0.
7. Lf1—e2 und die Spiele sind ungefähr gleich.	

5. Lc1—d2.

Weniger vortheilhaft wäre die Deckung des Schachs mit dem Damen-Springer.

5. Sb1—c3.	Sg8—f6.
6. Dd1—b3.	Sb8—c6.
7. Sg1—f3.	Lc8—e6.
8. Lc1—d2.	0—0.
9. a2—a3.	d5 n. c4.
10. Lf1 n. c4.	Le6 n. c4.
11. Db3 n. c4.	Tf8—e8†
12. Ld2—e3.	Lb4 n. c3†
13. b2 n. c3.	Sf6—d5 und Schwarz hat das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.
5.	Dd8—e7 †
6. Dd1—e2.	Lc8—e6.
7. c4 n. d5.	Lb4 n. d2 †
8. Sb1 n. d2.	Le6 n. d5 und

Schwarz hat ein etwas besseres Spiel.

Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e6.
2. **f2—f4.**	d7—d5.
3. e4 n. d5.	

Weniger zu empfehlen ist e4—e5.

3. e4—e5.	c7—c5.
4. Sg1—f3.	Sb8—c6.
5. c2—c3.	f7—f6.
6. Lf1—d3.	Sg8—h6.
7. Ld3—c2.	Dd8—b6.
8. d2—d3.	Sh6—f7,
9. Dd1—e2.	Db6—c7.
10. d3—d4.	Dc7—b6.
11. De2—e3.	Lc8—d7 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

3.	e6 n. d5.
4. Sg1—f3.	c7—c5.
5. d2—d4.	Sb8—c6.
6. c2—c3.	Sg8—f6.
7. Lc1—e3.	Dd8—b6.
8. Dd1—b3.	Sc6—a5.
9. Db3 n. b6.	

Weiss kann auch spielen:

9. Lf1—b5†	Lc8—d7.
10. Lb5 n. d7†	Sf6 n. d7 und

Schwarz hat ein etwas besseres Spiel.

9.	a7 n. b6.
10. Lf1—b5 †	Lc8—d7.
11. Lb5 n. d7 †	Ke8 n. d7 und

die Spiele stehen ungefähr gleich.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

Anderssen, Kling, Horwitz.	Staunton, Kipping, Boden.
Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e6.
2. d2—d4.	g7—g6.

Staunton bemerkt hier, dass seine Partei gegen Spieler, die in den gewöhnlichen Varianten der französischen Eröffnung so erfahren seien, mit Absicht eine weniger gebräuchliche Spielart angewandt habe.

3. Lc1—e3.	Lf8—g7.
4. Sb1—d2.	Sg8—e7.
5. Lf1—d3.	b7—b6.
6. Sg1—e2.	Lc8—b7.
7. 0—0.	d7—d6.
8. c2—c3.	Sb8—d7.
9. Dd1—b3.	

Bei diesem Zuge weichen die Urtheile der Herren Löwenthal und Staunton von einander ab. Herr Staunton wundert sich darüber, dass ein Schachspieler von Anderssen's Scharfblick die Dame auf einen Platz stelle, der sie auf geraume Zeit aus dem Spiel entferne. Herr Löwenthal dagegen hält den Zug für den besten auf dem Brett, weil jetzt der Augenblick gekommen sei, in dem die Dame in's Spiel gebracht werden müsse, der ihr angewiesene Platz aber sehr vortheilhaft sei.

Weiss.	Schwarz.
9.	0—0.
10. f2—f4.	d6—d5.
11. e4—e5.	Ta8—b8.

Zur Deckung des Läufers, um später c7—c5 spielen zu können.

12. Ta1—c1.	

In der Absicht, gelegentlich c3—c4 zu

Weiss.		Schwarz.

ziehen, wodurch dem Thurm eine Linie geöffnet und der Dame die Bewegung nach der Königsseite erleichtert würde.

12.		c7—c5.
13.	Db3—a3.	c5—c4.
14.	Ld3—c2.	a7—a6.

Nicht etwa zur Deckung des Thurmbauers, denn, wenn die Dame diesen nähme, so würde sie durch spätere Angriffe des Thurms und der leichten Figuren in's Gedränge kommen. Der Zug geschieht vielmehr, um die mögliche Absicht des Weissen, seinen Königsläufer gegen den feindlichen Damenspringer auszutauschen, zu vereiteln.

15.	g2—g4.	b6—b5.
16.	Se2—g3.	Tf8—e8.

Um dem Königsläufer einen Angriffspunkt zu eröffnen.

17. b2—b4.

Um der etwaigen Bewegung des Läufers nach f8 zuvorzukommen.

17. c4 n. b3.

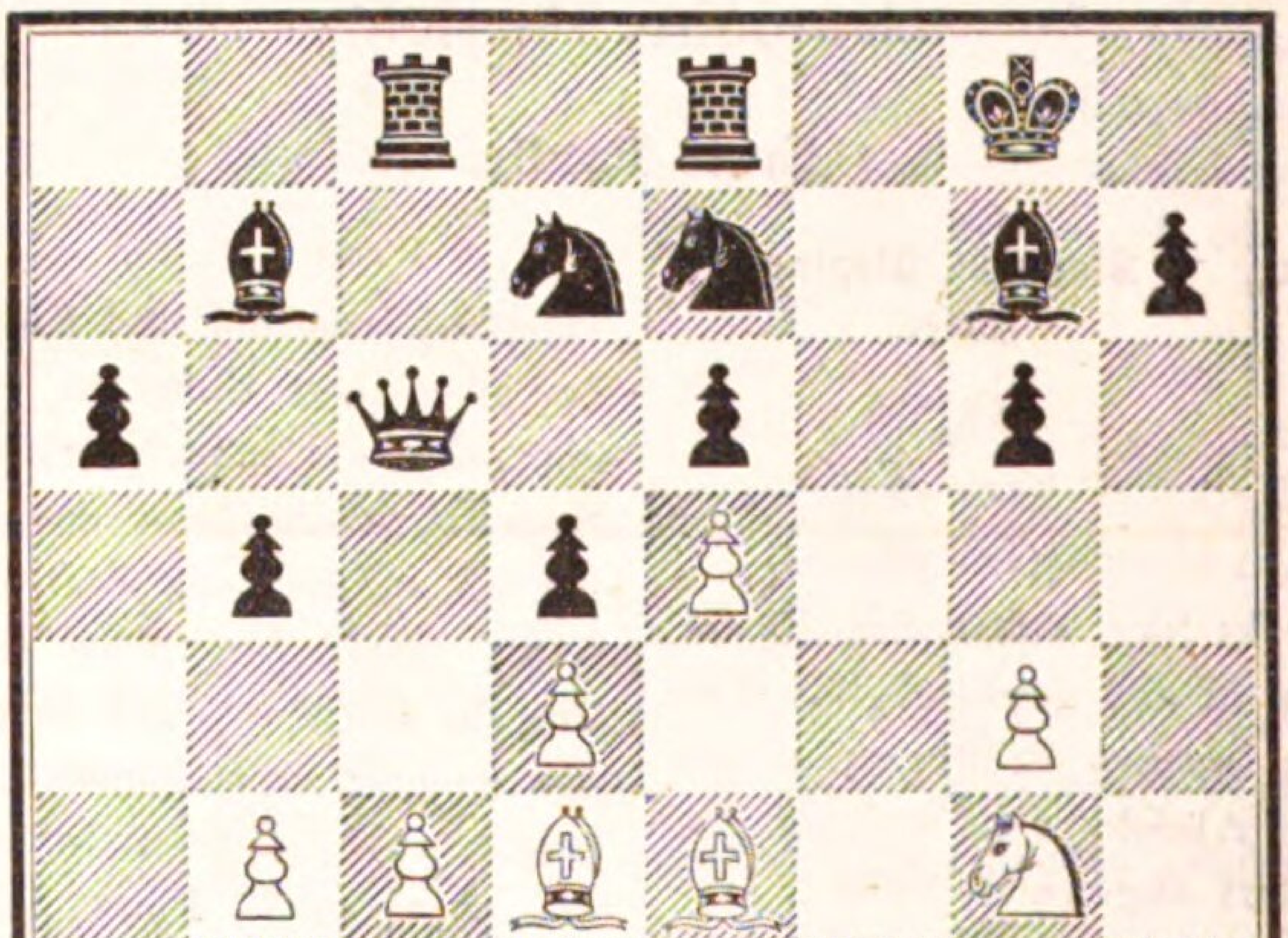
Die Stärke des schwarzen Spiels, sagt Herr Löwenthal, bestand in der Stellung der Bauern auf der Seite der Königin; dadurch, dass der Bauer b4 en passant genommen werde, wird dieser Vortheil aufgegeben. Hätte Schwarz seinem Spiel eine andere Richtung gegeben, so würden die Bauern später auf dieser Seite von grosser Wirkung gewesen sein, und gegen den Angriff des Weissen ein Gegengewicht ausgeübt haben.

18.	a2 n. b3.	Tb8—c8.
19.	Lc2—d3.	Dd8—b6.

Hierdurch wird f4—f5 verhindert.

20.	Da3—b2.	f7—f6.
21.	Tc1—e1.	Db6—c6.
22.	Sd2—b1.	f6 n. e5.
23.	f4 n. e5.	Lg7 n. e5.

Mit diesem Zuge beginnt die Krisis der Partie. Schwarz giebt eine Figur für zwei Bauern und eine Verbesserung seiner eingeengten Stellung. Das Opfer ist geistreich und wohl begründet.



24.	d4 n. e5.	Sd7 n. e5.
25.	Ld3—c2.	

Nach der Meinung des Herrn Löwenthal der sicherste Zug, statt dessen konnte jedoch auch Te1—d1 geschehen. Es ist zu bemerken, dass der für Schwarz mögliche

Weiss.	Schwarz.

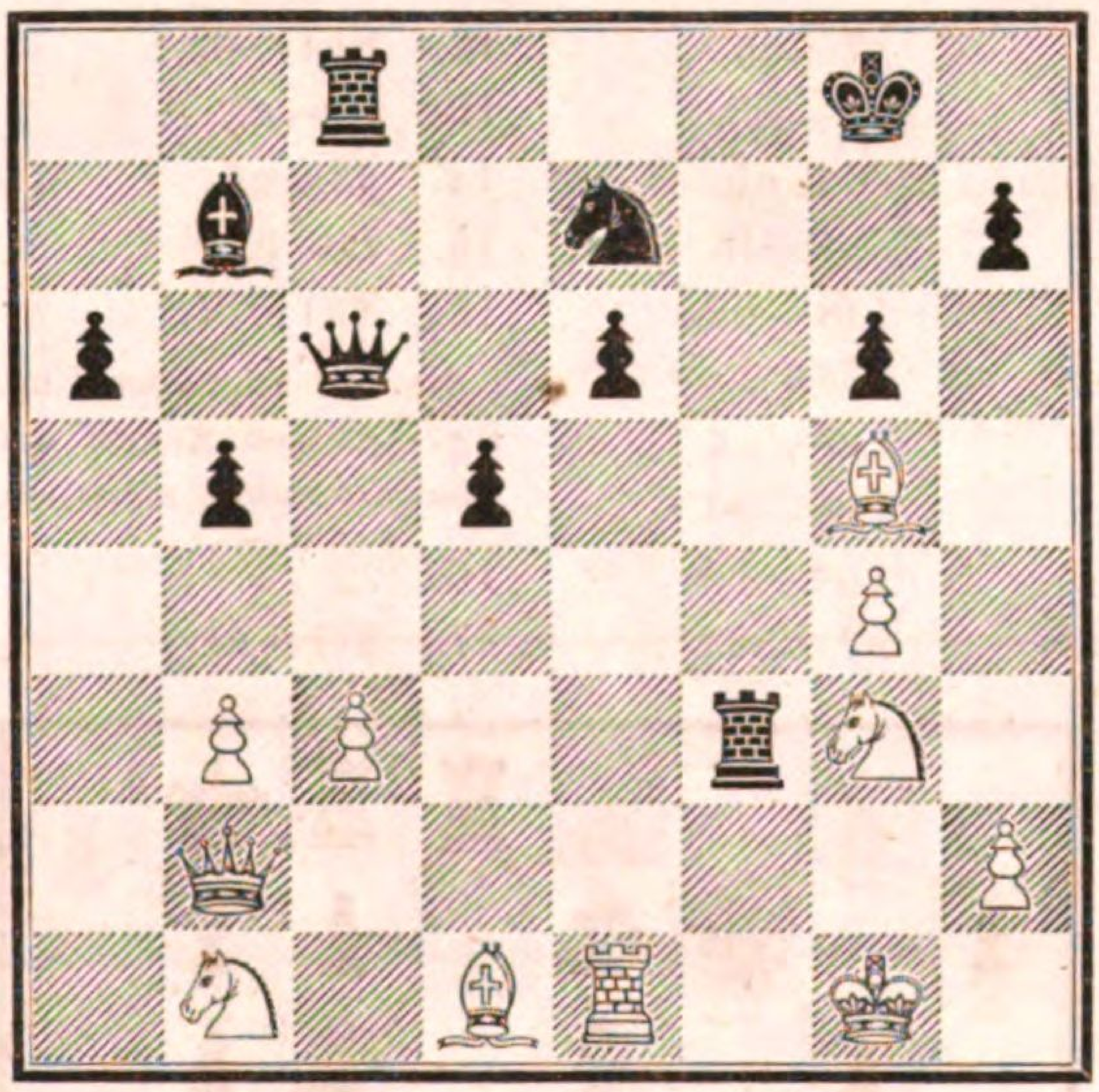
Zug d5—d4 die Seele der augenblicklichen Combination ist, indem mit demselben nicht nur der Läufer e3 angegriffen, sondern auch je nach Umständen ein Matt auf g2 oder h1 drohen würde.

25.		Te8—f8.
26.	Le3—g5.	

Ein Fehler, durch Herrn Kling verursacht, der aus Versehen den Läufer berührte. Offenbar geht jetzt die Qualität für Weiss verloren, und behält somit Schwarz einen Thurm und zwei Bauern gegen zwei kleine Figuren nebst einer vortheilhaften Stellung. Dass der Springer e7 späterhin durch Läufer g5 nicht genommen werden kann, zeigt sich bald.

26.		Se5—f3 †
27.	Tf1 n. f3.	Tf8 n. f3.
28.	Lc2—d1.	

Jetzt zeigt sich die Verrechnung des Zuges Le3—g5, denn geschähe 28) Lg5 n. e7, so folgt Dc6—b6 †, 29) Db6—f2, später Tf3 n. g3 und d5—d4, womit die schwarze Partie gewonnen wäre.



28.		Dc6—c5 †
29.	Kg1—g2.	Tf3—f7.
30.	Kg2—h3.	Dc5—d6.
31.	Db2—e2.	Tc8—c6.
32.	De2—e3.	Lb7—c8.
33.	Kh3—g2.	Tc6—c7.
34.	b3—b4.	Se7—c6.
35.	De3—d2.	

Sg3—e4 drohend.

35.		Tc7—d7.
36.	Ld1—b3.	Sc6—e5.

Ein sehr guter Zug, der, wie die Folge zeigt, den Springer e5 keineswegs compromittirt, vielmehr denselben auf's Vortheilhafteste in's Spiel bringt.

37.	Lg5—f4.	Tf7 n. f4.
38.	Dd2 n. f4.	Se5—d3.

Dieser eben so feine, als entscheidende Zug ist der Schlüssel der vorangegangenen Combination.

39.	Df4—e3.	Sd3 n. e1.
40.	De3 n. e1 †	Td7—c7.
41.	De1—e3.	Kg8—g7.
42.	Sb1—d2.	e6—e5.
43.	De3—g5.	Dd6—e7.
44.	Sg3—h5 †	Kg7—h8.

Weiss.		Schwarz.
45.	Sh5—f6.	Lc8—b7.

Die Herren Boden und Kipping empfahlen diesen Zug, ihr College jedoch zog Kh8—g7 vor.

46.	Kg2—g1.	Tc7 n. c3.
47.	h2—h4.	Kh8—g7.
48.	Sf6—h5 †	Kg7—f7.
49.	Dg5—h6.	Kf7—e8.

Schwarz hätte hier ruhig den Springer nehmen können.

50.	Sh5—g7 †	Ke8—d7.
51.	Dh6 n. h7.	Tc3—g3 †
52.	Kg1—f2.	Tg3 n. g4.
53.	Kf2—e2.	Tg4—g2 †

Weiss giebt die Partie auf.

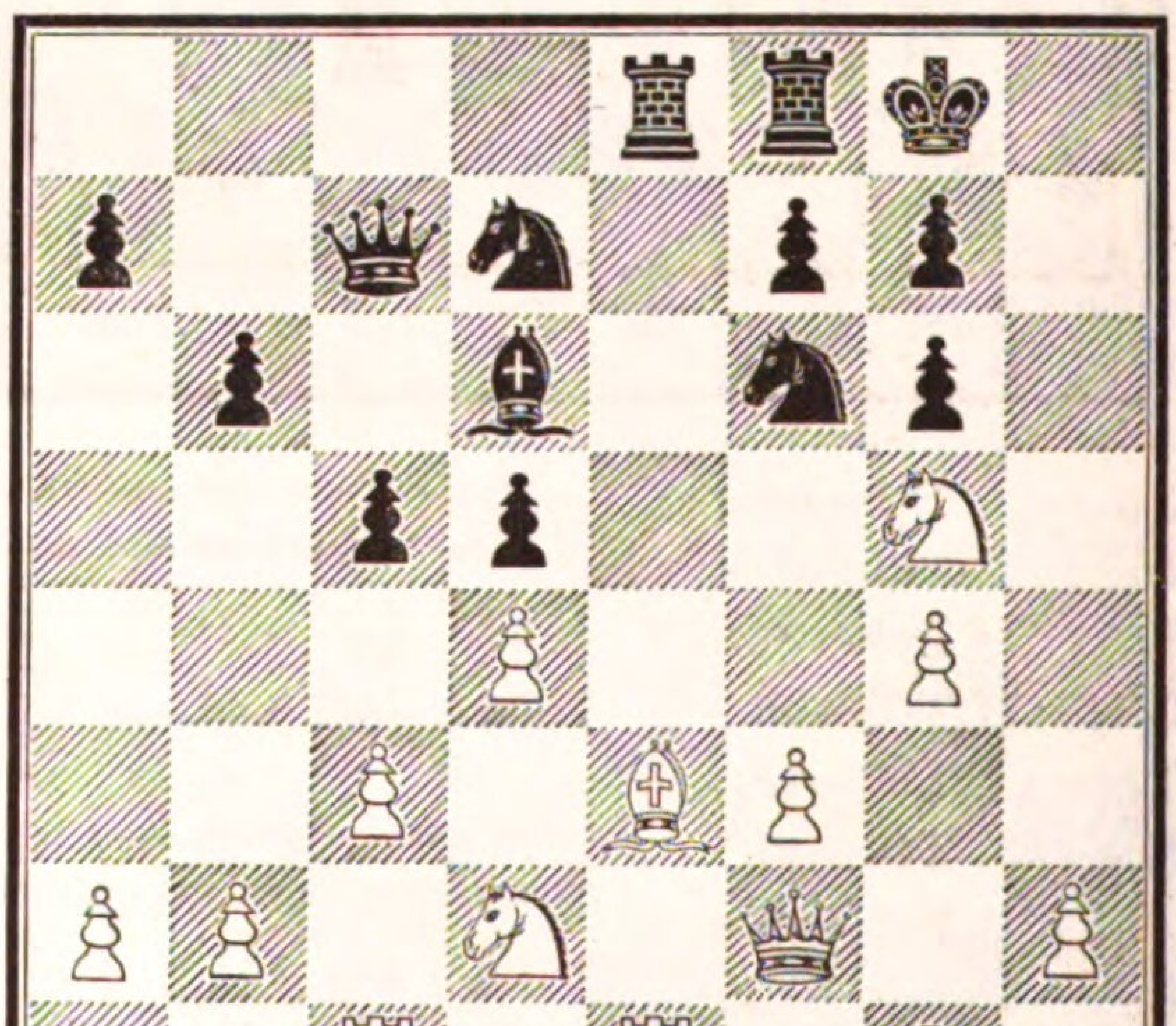
Zweite Partie.

Löwenthal, Cunningham. — **Staunton, Barnes.**

Weiss.		Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e6.
2.	d2—d4.	d7—d5.
3.	e4 n. d5.	e6 n. d5.
4.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
5.	Lc1—e3.	Lf8—d6.
6.	Lf1—d3.	0—0.
7.	0—0.	Lc8—e6.
8.	Sf3—g5.	Le6—g4.
9.	f2—f3.	Lg4—h5.
10.	Dd1—d2.	b7—b6.
11.	Dd2—f2.	Sb8—d7.
12.	Sb1—d2.	c7—c5.
13.	c2—c3.	Dd8—c7.
14.	g2—g4.	Lh5—g6.
15.	Ld3 n. g6.	h7 n. g6.
16.	Ta1—c1.	

Nur ein schwacher Zug; Weiss hätte mit Kg1—g2 den Angriff auf dem Flügel des Königs formiren müssen.

16.		Ta8—e8.
17.	Tf1—e1.	



17.		Te8 n. e3.
18.	Te1 n. e3.	c5 n. d4.
19.	Te3—d3.	

Der einzige Zug; Te3—e1 durfte nicht

Weiss.	Schwarz.

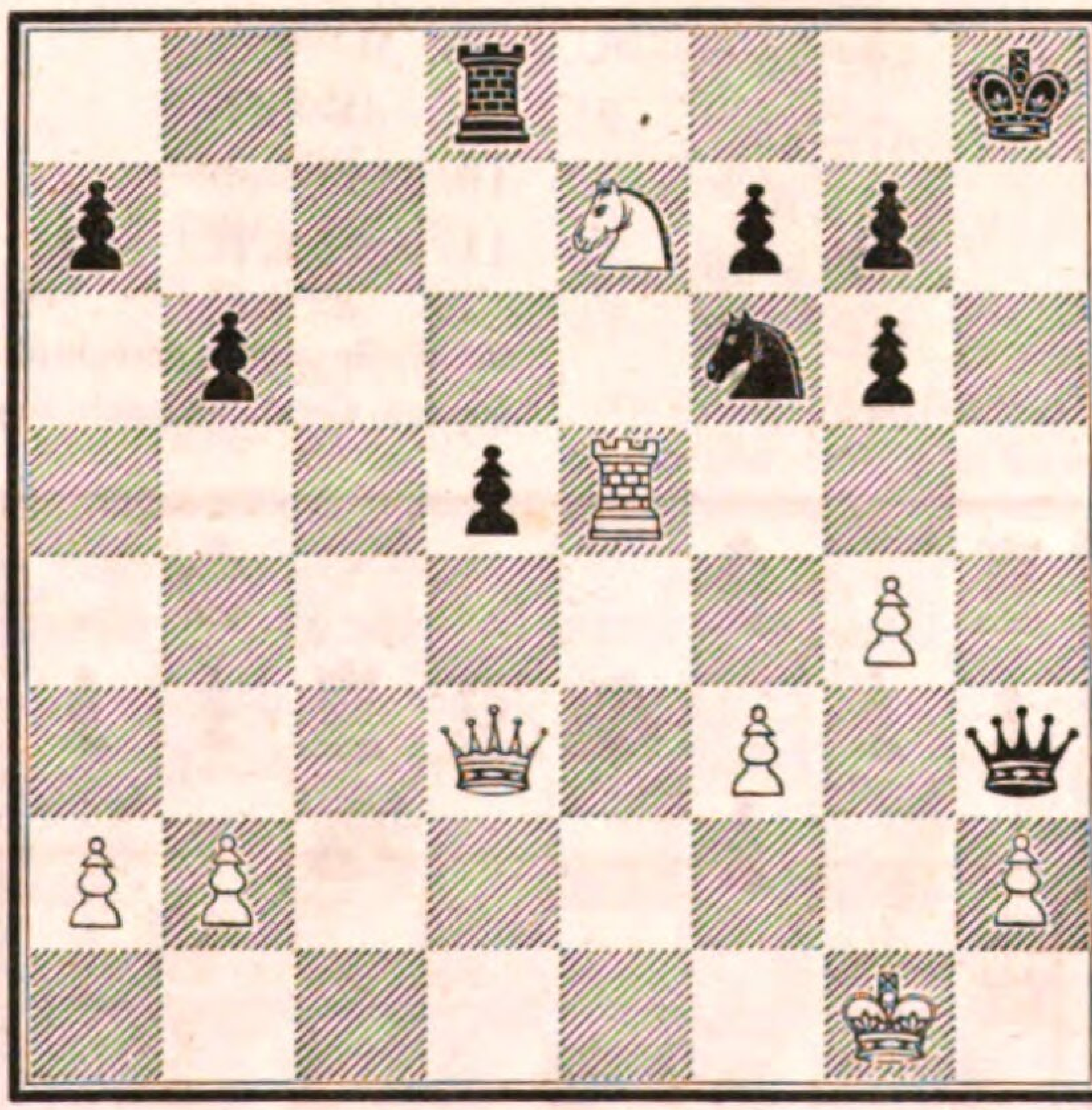
geschehen, da Schwarz d4 n. c3, und dann Ld6—c5 spielen würde.

	Weiss.	Schwarz.
19.		Sd7—e5.
20.	Td3 n. d4.	Ld6—c5.
21.	Df2—f1.	

Hiermit gewinnt Schwarz die Qualität zurück und schliesslich noch einen Bauer.

	Weiss.	Schwarz.
21.		Se5—c6.
22.	Sd2—b3.	Sc6 n. d4.
23.	c3 n. d4.	Lc5 n. d4 †
24.	Sb3 n. d4.	Dc7—f4.
25.	Sd4—c6.	Df4 n. g5.
26.	Sc6—e7 †	Kg8—h8.
27.	Tc1—e1.	Dg5—h4.
28.	Te1—e5.	Tf8—d8.
29.	Df1—d3.	Dh4—h3.

Ein sehr geistreicher Zug. Schwarz droht Sf6 n. g4.



	Weiss.	Schwarz.
30.	g4—g5.	Sf6—g4.
31.	Te5—e2.	d5—d4.
32.	Te2—g2.	Sg4—e3.

Dies ist nicht der beste Zug für Schwarz. Durch Sg4—e5 hätte er den Angriff behalten, der ihm nun entrissen wird.

	Weiss.	Schwarz.
33.	Tg2—g3.	Dh3—e6.
34.	Dd3—e4.	

Dies ist der entscheidende Zug.

	Weiss.	Schwarz.
34.		Se3—f5.
35.	Tg3—h3 †	Sf5—h6.
36.	De4 n. e6.	f7 n. e6.
37.	Kg1—f2.	Kh8—h7.
38.	Kf2—e1.	Td8—d7.
39.	Se7—c6.	Td7—c7.
40.	Sc6—e5.	

Dies ist der richtige Zug. Zieht Weiss statt dessen Sc6 n. d4, so antwortet Schwarz mit e6—e5 und Tc7—c2, gewinnt die Bauern auf der Damenseite und hat mit seinen zwei Freibauern Aussicht auf Remis.

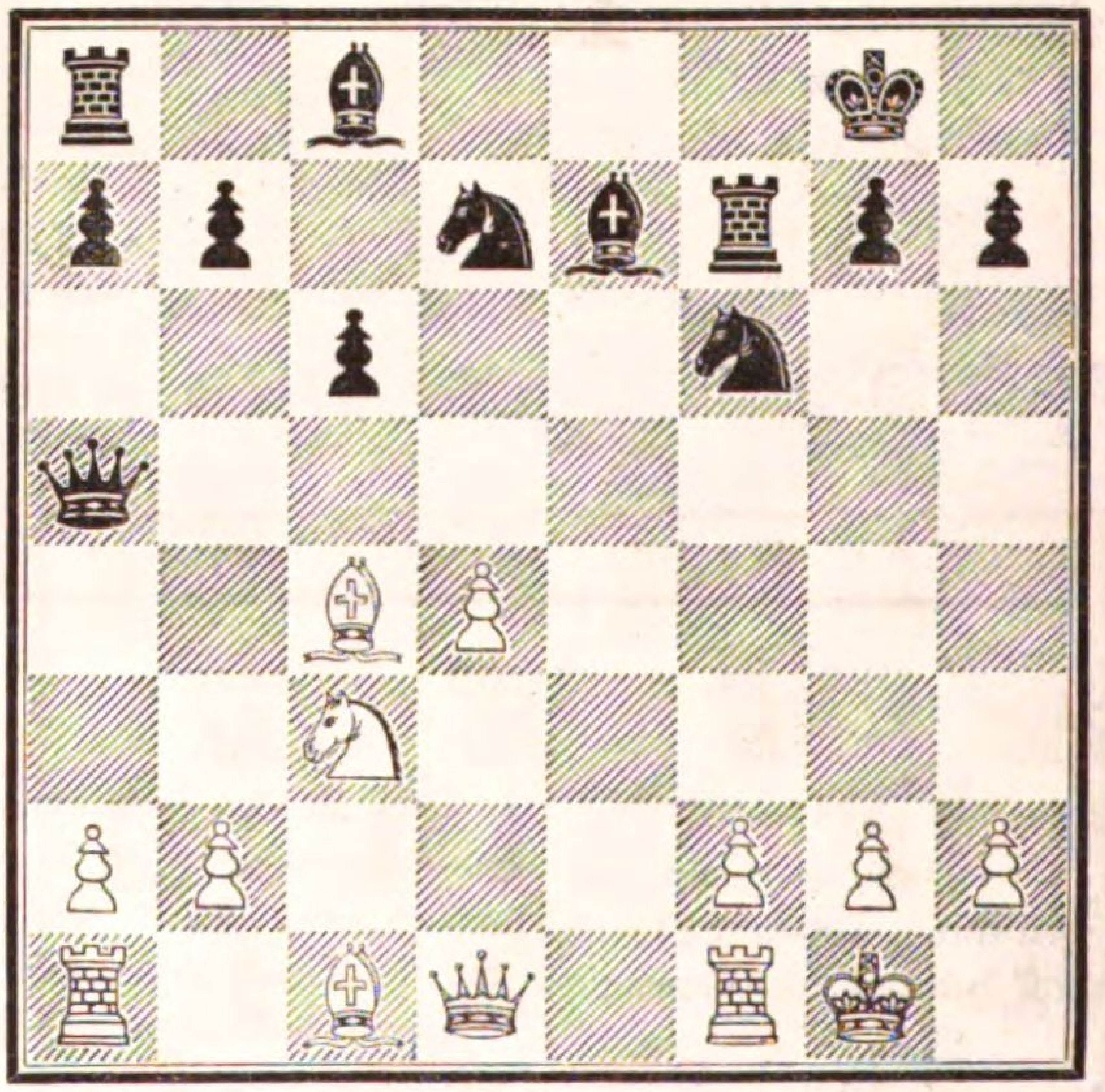
	Weiss.	Schwarz.
40.		Tc7—c2.
41.	Se5—d3.	a7—a5.
42.	f3—f4.	b6—b5.
43.	Ke1—d1.	Tc2—g2.
44.	Kd1—c1.	b5—b4.
45.	g5 n. h6.	g7 n. h6.
46.	Sd3—c5.	Tg2—e2.
47.	Th3—d3.	e6—e5.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
48.	f4 n. e5.	Te2 n. h2.	54.	Sd3—e5.	b4—b3.
49.	Td3 n. d4.	Th2—e2.	55.	a2 n. b3.	Tg2 n. b2.
50.	Sc5—d3.	g6—g5.	56.	Se5—g6 †	Kf8—e8.
51.	Kc1—d1.	Te2—g2.	57.	Te4—c4.	Ke8—d8.
52.	e5—e6.	Kh7—g7.	58.	e6—e7 †.	Schwarz giebt die Partie auf.
53.	Td4—e4.	Kg7—f8.			

Dritte Partie.

	Paulsen. Weiss.	Kolisch. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e6.
2.	c2—c4.	d7—d5.
3.	e4 n. d5.	e6 n. d5.
4.	c4 n. d5.	Dd8 n. d5.
5.	Sb1—c3.	Dd5—a5.
6.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
7.	Lf1—c4.	Lf8—e7.
8.	0—0.	0—0.
9.	d2—d4.	c7—c6.
10.	Sf3—e5.	Sb8—d7.
11.	Se5 n. f7.	Tf8 n. f7.

Das Opfer ist an dieser Stelle nicht gerechtfertigt, wie die folgenden Combinationen zeigen.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
12.	Dd1—b3.	Da5—h5. Am besten.	18.	f2—f3.	Sd5 n. c3.
13.	Lc1—f4.	Sd7—b6.	19.	b2 n. c3.	Sf6—d5.
14.	Lc4 n. f7 †	Dh5 n. f7.	20.	Tf1—c1.	Le7—a3.
15.	Db3 n. f7 †	Kg8 n. f7.	21.	Tc1—b1.	Sd5 n. c3.
16.	Lf4—e5.	Sb6—d5.	22.	Tb1—b3.	Sc3—b5.
17.	h2—h3.	h7—h5.	23.	g2—g4.	Lc8—e6.

	Weiss.	Schwarz.
24.	Tb3—e3.	Le6—d5.
25.	Ta1—d1.	a7—a5.
26.	Td1—d3.	La3—f8.
27.	a2—a4.	Sb5—d6.
28.	Le5—g3.	Sd6—c4.
29.	Te3—e2.	Sc4—b6.
30.	Te2—e5.	Sb6 n. a4.
31.	Te5 n. h5.	b7—b5.

Aufgegeben.

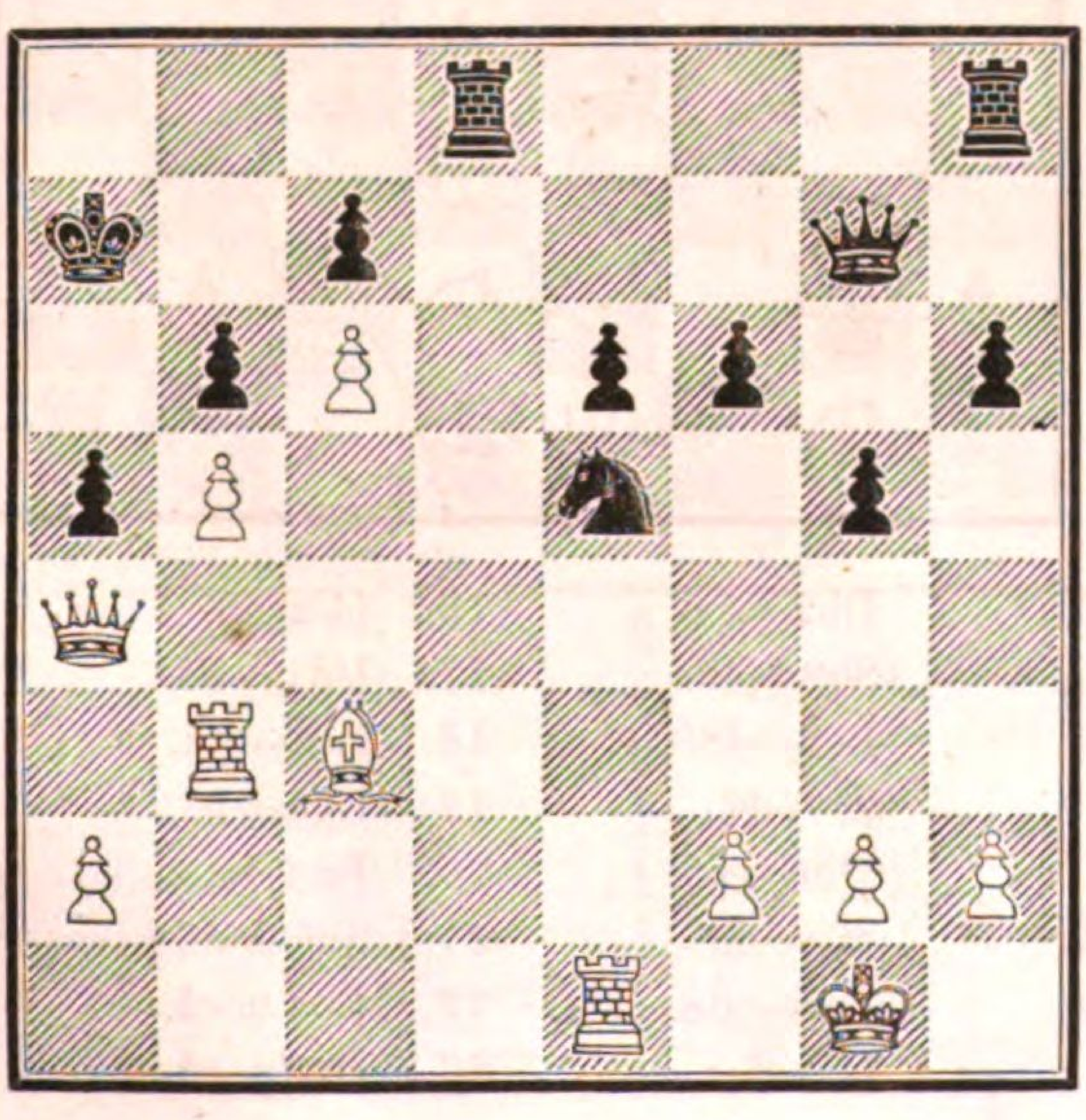
Vierte Partie.

	Paulsen. Weiss.	Kolisch. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e6.
2.	d2—d4.	d7—d5
3.	Sb1—c3.	d5 n. e4.
4.	Sc3 n. e4.	Sg8—f6.
5.	Se4 n. f6.	Dd8 n. f6.
6.	Lf1—d3.	Lf8—d6.
7.	Sg1—f3.	h7—h6.
8.	0—0.	Sb8—c6.
9.	c2—c3.	Lc8—d7.
10.	Tf1—e1.	0—0—0.
11.	b2—b4.	g7—g5.
12.	b4—b5.	Sc6—e7.
13.	Sf3—e5.	Kc8—b8.
14.	c3—c4.	Df6—g7.
15.	Ta1—b1.	Ld6 n. e5.
16.	d4 n. e5.	Se7—g6.
17.	Dd1—a4.	Sg6 n. e5.
18.	Ld3—e4.	b7—b6.
19.	Tb1—b3.	a7—a5.
20.	c4—c5.	Ld7—c8.
21.	Lc1—b2.	f7—f6.
22.	Lb2—c3.	

In der Absicht, bei günstiger Gelegenheit den Läufer auf a5 im Interesse des Angriffs zu opfern.

22.		Lc8—b7.
23.	Le4 n. b7.	Kb8 n. b7.
24.	c5—c6 †	Kb7—a7.

Das schwarze Spiel ist jetzt nicht mehr zu halten.



	Weiss.	Schwarz.
25.	Lc3 n. a5.	Td8—a8.
26.	La5 n. b6 †	Ka7—b8.

Auf Ka7 n. b6 gewinnt Weiss mit Da4—d4 †.

27.	Lb6—a5.	g5—g4.

Schwarz beabsichtigt Se5—f3 † zu spielen.

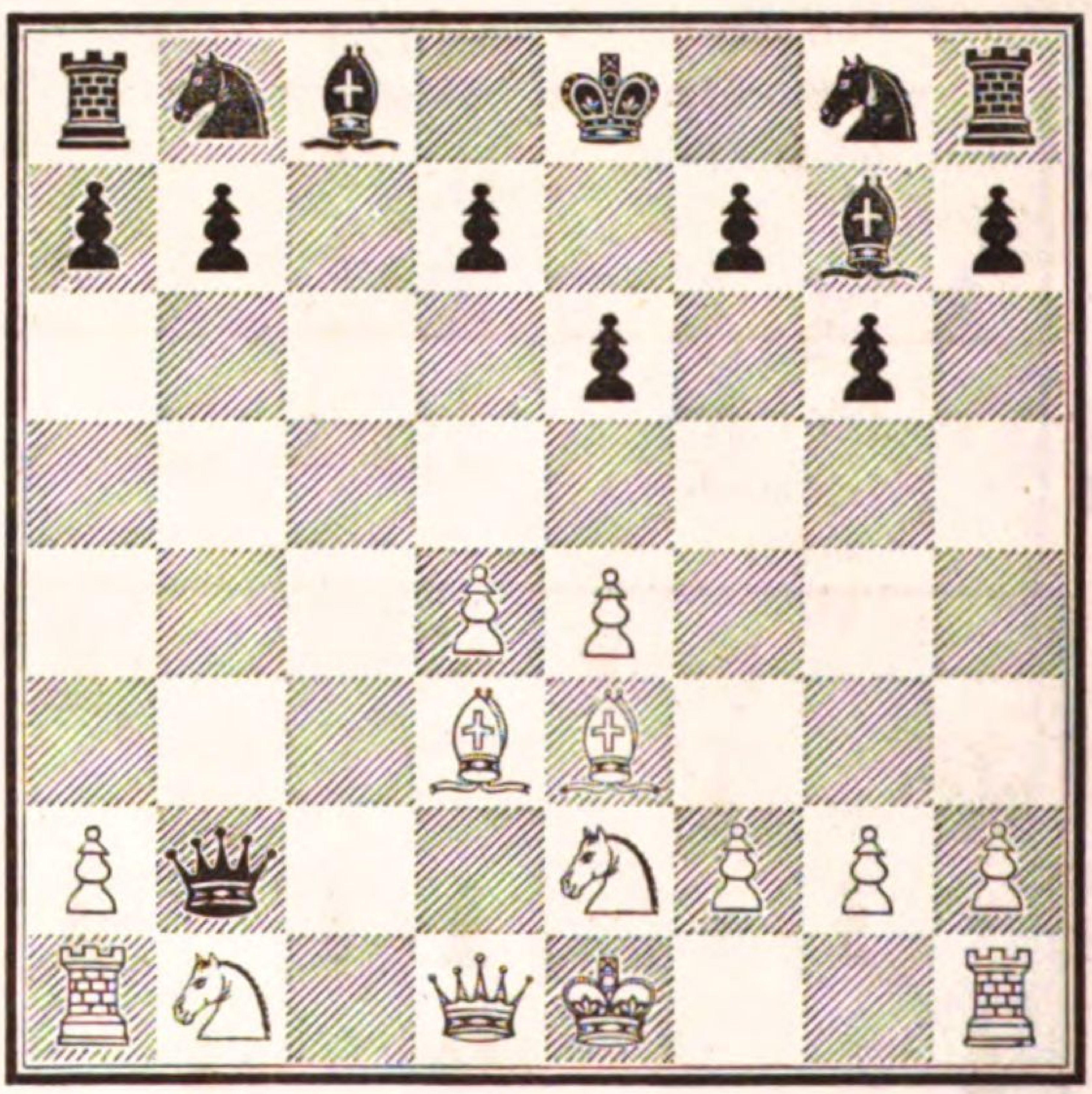
	Weiss.	Schwarz.
28.	Te1 n. e5.	f6 n. e5.
29.	b5—b6.	Ta8—a6.
30.	b6 n. c7 †	Kb8—a8.
31.	Da4—b5.	

Aufgegeben.

Fünfte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Staunton. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e6.
2.	d2—d4.	g7—g6.
3.	Lf1—d3.	Lf8—g7.
4.	Lc1—e3.	c7—c5.
5.	c2—c3.	c5 n. d4.
6.	c3 n. d4.	Dd8—b6.
7.	Sg1—e2.	Db6 n. b2.

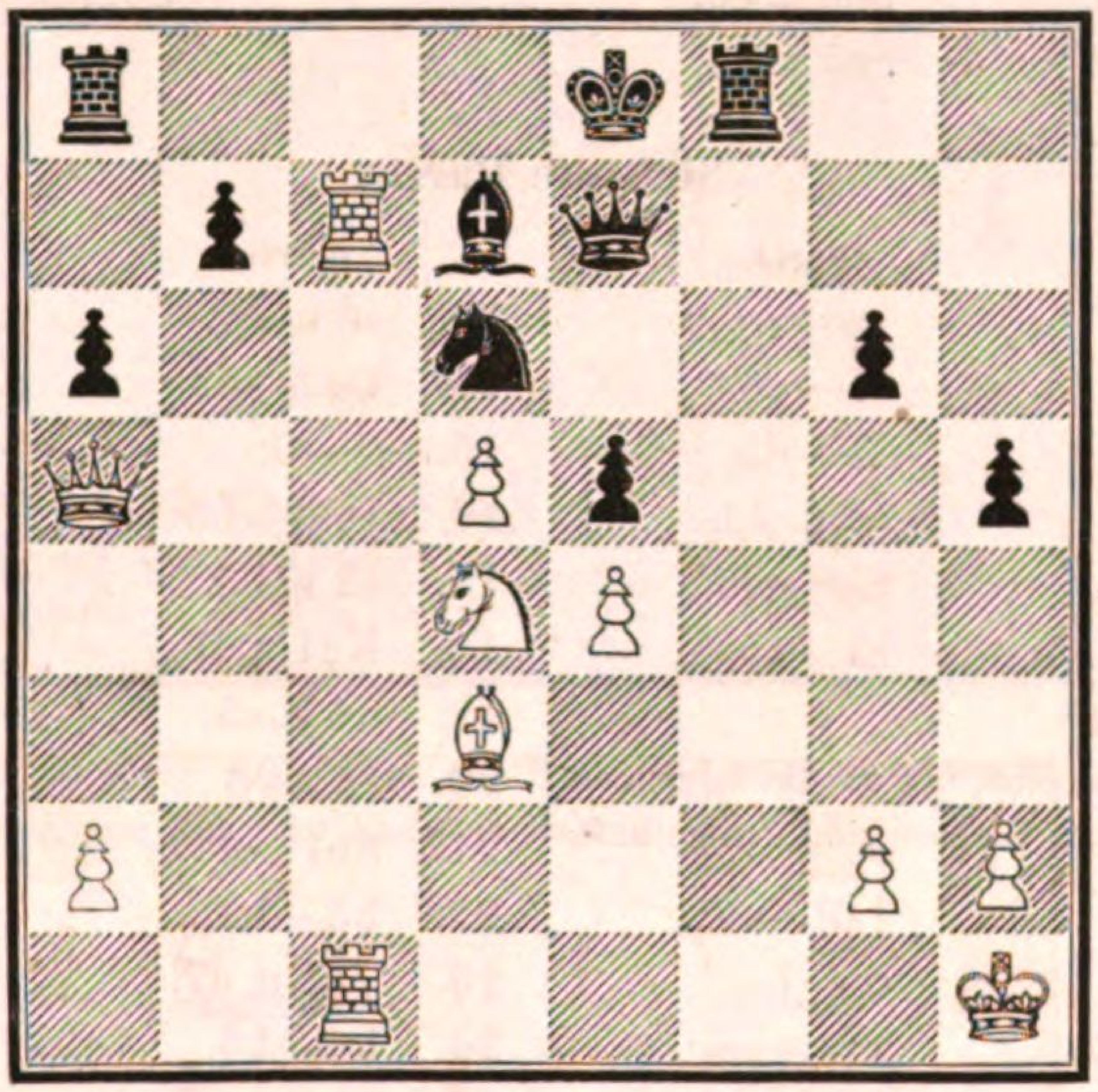
Es ist für Schwarz unvortheilhaft, diesen Bauer zu nehmen, indem die Dame aus dem Spiel entfernt wird, und, um in dies zurückzukehren, mehrere Züge verlieren muss.



8.	Sb1—c3.	Db2—b6.
9.	Ta1—c1.	Sb8—a6.
10.	Sc3—b5.	Lg7—f8.
11.	0—0.	d7—d6.
12.	d4—d5.	Db6—a5.
13.	Le3—d4.	e6—e5.
14.	Ld4—c3.	Da5—d8.
15.	f2—f4.	f7—f6.
16.	f4 n. e5.	f6 n. e5.
17.	Dd1—a4.	Lc8—d7.
18.	Lc3—b4.	Sg8—h6.
19.	Kg1—h1.	Sh6—f7.
20.	Da4—a3.	Sa6—c5.
21.	Sb5 n. d6 †	Lf8 n. d6.
22.	Lb4 n. c5.	Ld6 n. c5.
23.	Da3 n. c5.	Dd8—e7.

	Weiss.	Schwarz.
24.	Dc5—c7.	Sf7—d6.
25.	Dc7—a5.	h7—h5.
26.	Tc1—c7.	Th8—f8.
27.	Tf1—c1.	a7—a6.
28.	Se2—d4.	

Dieses Opfer des Springers entscheidet für Weiss. Wird der Springer genommen, so gewinnt Weiss durch das Vorrücken des e-Bauers.



28.		Ta8—c8.
29.	Sd4—e6.	Tc8 n. c7.
30.	Tc1 n. c7.	Tf8—f7.
31.	Da5—b6.	Tf7—f6.
32.	h2—h3.	g6—g5.
33.	Db6—b2.	Sd6—b5.
34.	Ld3 n. b5.	a6 n. b5.
35.	Db2 n. e5.	h5—h4.
36.	Tc7 n. b7.	Tf7—f1 †
37.	Kh1—h2.	De7—f6.
38.	Tb7—b8 †	Ke8—e7.
39.	d5—d6 †	Ke7—f7.
40.	Tb8—f8 †	Kf7—g6.
41.	Tf8 n. f6 †	Tf1 n. f6.
42.	De5 n. g5 †	Kg6—f7.
43.	Dg5—g7 †	Kf7 n. e6.
44.	Dg7—e7.	Schachmatt.

Sechste Partie.

	Mac Donnell. Weiss.	de la Bourdonnais. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e6.
2.	f2—f4.	c7—c5.
3.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
4.	c2—c3.	d7—d5.
5.	e4—e5.	f7—f6.
6.	Sb1—a3.	Sg8—h6.
7.	Sa3—c2.	Dd8—b6.
8.	d2—d4.	Lc8—d7.
9.	Sc2—e3.	c5 n. d4.
10.	c3 n. d4.	Lf8—b4 †
11.	Ke1—f2.	0—0.
12.	Kf2—g3.	f6 n. e5.
13.	f4 n. e5.	Ld7—e8.
14.	Kg3—h3.	Le8—h5.
15.	g2—g4.	Lh5—g6.

	Weiss.	Schwarz.
16.	Lf1—g2.	Lg6—e4.
17.	g4—g5.	Sh6—f5.
18.	Se3 n. f5.	Tf8 n. f5.
19.	Lc1—e3.	Le4 n. f3.
20.	Lg2 n. f3.	Sc6 n. e5.
21.	Lf3—g4.	Se5 n. g4.
22.	Dd1 n. g4.	Ta8—f8.
23.	Ta1—g1.	Lb4—d6.
24.	Le3—c1.	Tf5—f3 †
25.	Kh3—h4.	Tf8—f4 und gewinnt.

Siebente Partie.

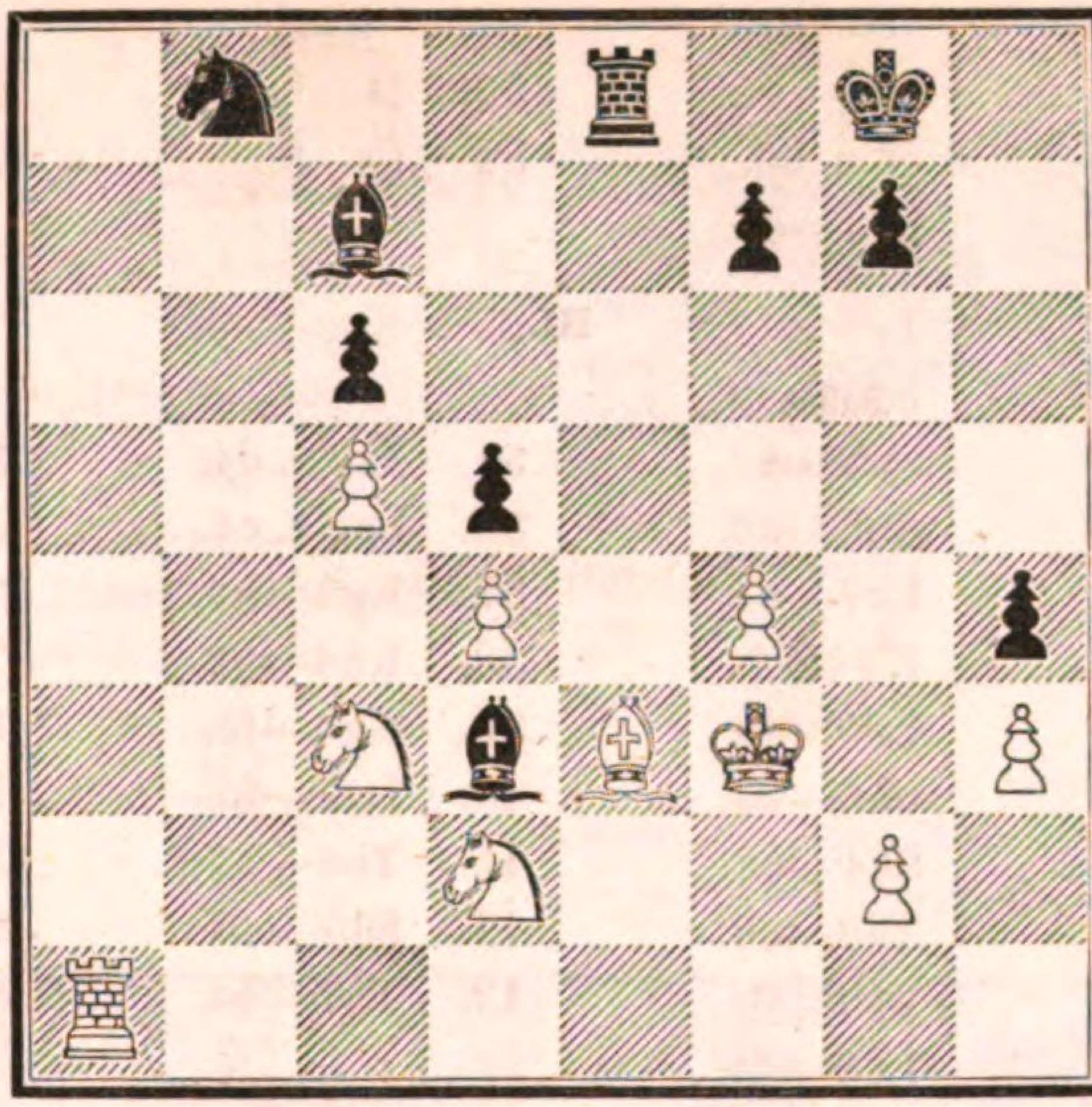
	London. Weiss.	Paris. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e6.
2.	d2—d4.	d7—d5.
3.	e4 n. d5.	e6 n. d5.
4.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
5.	Lf1—d3.	c7—c5.
6.	Dd1—e2 †	

Dieses Schachbieten, sowie die folgenden Combinationen des Weissen sind mangelhaft.

	Weiss.	Schwarz.
6.		Lf8—e7.
7.	d4 n. c5.	0—0.
8.	Lc1—e3.	Tf8—e8.
9.	Ld3—b5.	Sb8—c6.
10.	Sf3—d4.	Le7 n. c5.
11.	Lb5 n. c6.	b7 n. c6.
12.	c2—c3.	Lc5 n. d4.
13.	c3 n. d4.	c6—c5.
14.	De2—d3.	Dd8—b6.
15.	0—0.	Lc8—a6.
16.	Dd3—b3.	Db6 n. b3.
17.	a2 n. b3.	La6 n. f1.
18.	Kg1 n. f1.	Sf6—g4.
19.	d4 n. c5.	Sg4 n. e3 †
20.	f2 n. e3.	Te8 n. e3.
21.	Sb1—d2.	Ta8—e8.
22.	b3—b4.	Te3—d3.
23.	Ta1 n. a7.	Td3 n. d2.
24.	b4—b5.	Td2 n. b2.
25.	b5—b6.	d5—d4.
26.	b6—b7.	d4—d3.
27.	Ta7—a8.	Kg8—f8 und gewinnt.

Achte Partie.

	Café de la Rég. Weiss.	Cercle d'Échecs. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e6.
2.	d2—d4.	d7—d5.
3.	e4 n. d5.	e6 n. d5.
4.	c2—c4.	c7—c6.
5.	Sb1—c3.	Lf8—d6.
6.	c4—c5.	Ld6—c7.
7.	Lc1—e3.	b7—b6.
8.	b2—b4.	a7—a5.
9.	a2—a3.	a5 n. b4.
10.	a3 n. b4.	Ta8 n. a1.
11.	Dd1 n. a1.	b6 n. c5.
12.	b4 n. c5.	Sg8—f6.
13.	Sg1—f3.	Lc8—g4.
14.	Sf3—d2.	0—0.
15.	Lf1—e2.	Lg4—f5.
16.	0—0.	Sf6—g4.
17.	Le2 n. g4.	Lf5 n. g4.
18.	h2—h3.	Dd8—h4.
19.	Da1—e1.	Lg4—f5.
20.	f2—f4.	Dh4 n. e1.
21.	Tf1 n. e1.	Tf8—e8.
22.	Kg1—f1.	h7—h5.
23.	Kf2—f3.	h5—h4.
24.	Te1—a1.	Lf5—d3.



Von dieser Stellung aus wurde das Spiel von den einzelnen Mitgliedern der consultirenden Parteien, wie folgt, zu Ende gespielt.

I.

	Paulsen. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
25.	Le3—f2.	Lc7—d8.
26.	Ta1—e1.	Kg8—f8.
27.	Te1 n. e8 †	Kf8 n. e8.
28.	Kf3—g4.	f7—f5 †
	Weiss.	Schwarz.
29.	Kg4—h5.	Ke8—f7.
30.	Lf2 n. h4. Ein Versehen.	g7—g6 †
31.	Kh5—h6.	Ld8 n. h4.
	Aufgegeben.	

II.

	Kieseritzki. Weiss.	Vaillermet. Schwarz.
25.	Kf3—f2.	Sb8—a6.
26.	Ta1—a4.	Lc7—d8.
27.	Sd2—f3.	f7—f6.
28.	Sf3 n. h4.	g7—g5.
29.	Sh4—f5.	Sa6 n. c5.
30.	Sf5—h6 †	Kg8—g7.
31.	d4 n. c5.	Kg7 n. h6.
32.	f4 n. g5 †	f6 n. g5.
33.	h3—h4.	Kh6—g6.
34.	Ta4—g4.	Te8—f8 †
35.	Kf2—e1.	Tf8—f5.
36.	Ke1—d2.	Ld3—c4.
	Weiss.	Schwarz.
37.	h4 n. g5.	Ld8 n. g5.
38.	Sc3—d1.	Kg6—h6.
39.	Tg4—d4.	Lg5 n. e3 †
40.	Sd1 n. e3.	Tf5—f2 †
41.	Kd2—c3.	Lc4—b5.
42.	g2—g3.	Tf2—f3.
43.	Td4—h4 †	Kh6—g5.
44.	Th4—g4 †	Kg5—f6.
45.	Kc3—d4.	Lb5—f1.
46.	Tg4—f4.	Tf3 n. f4.
47.	g3 n. f4.	Lf1—e2.
48.	Se3—c2.	Kf6—f5.
49.	Kd4—e3.	Le2—b5.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
50.	Sc2—d4 †	Kf5—f6.	53.	f4—f5 †	Ke6—d6.
51.	Sd4 n. b5.	c6 n. b5.	54.	f5—f6.	Aufgegeben.
52.	c5—c6.	Kf6—e6.			

III.

	Gr. Vitzthum. Weiss.	Sasias. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
25.	Ta1—a7.	Sb8—a6.	35.	Lf2 n. d4.	Sc2 n. d4.
26.	Le3—f2.	Lc7—d8.	36.	Sa5 n. c4.	d5 n. c4.
27.	Kf3—g4.	f7—f5 †	37.	Kg3—h4.	Te6—h6 †
28.	Kg4—f3.	Ld8—f6.	38.	Kh4—g3.	Th6—g6 †
29.	Sd2—b3.	Sa6—b4.	39.	Kg3—f2.	Sd4—b3.
30.	Ta7—b7.	Sb4—c2.	40.	Sc3—d5.	Kg8—f7.
31.	Tb7—b6.	Te8—e6.	41.	Tb6—b7 †.	Kf7—e8.
32.	g2—g3.	h4 n. g3.	42.	Sd5—e3.	Sb3 n. c5.
33.	Kf3 n. g3.	Ld3—c4.	43.	Tb7—b4.	Sc5—d3 †
34.	Sb3—a5.	Lf6 n. d4.		Aufgegeben.	

IV.

	Kling. Weiss.	de la Roche. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
25.	Ta1—a3.	Ld3—a6.	33.	Lh6—g5 †	Ke7—e6.
26.	Kf3—f2.	Lc7—d8.	34.	Ta8—a7.	Sb8—a6.
27.	Sd2—f3.	Ld8—f6.	35.	Lg5 n. h4.	Sa6—b4.
28.	Sf3—e5.	Lf6 n. e5.	36.	Sa4—b6.	Sb4—c2.
29.	f4 n. e5.	La6—c4.	37.	Sb6—a8.	Te8—f8.
30.	Ta3—a8.	g7—g6.	38.	g2—g4.	f7—f5.
31.	Sc3—a4.	Kg8—f8.	39.	Sa8—c7 †	Ke6—d7.
32.	Le3—h6 †	Kf8—e7.	40.	Sc7 n. d5 †	Kd7—e6.
			41.	Sd5—f4.	Matt.

Neunte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e6.	10.	b2—b3.	Le7—b4.
2.	d2—d4.	d7—d5.	11.	Lc1—b2.	Lb4 n. c3.
3.	e4 n. d5.	e6 n. d5.	12.	Lb2 n. c3.	Sf6—e4.
4.	c2—c4.	Sg8—f6.	13.	Ta1—c1.	Ta8—c8.
5.	Lf1—e2.	Sb8—c6.	14.	Lc3—a1.	Sc6—e7.
6.	Sg1—f3.	Lf8—e7.	15.	c4 n. d5.	Le6 n. d5.
7.	0—0.	0—0.	16.	Le2—a6.	Tc8—b8.
8.	h2—h3.	b7—b6.	17.	Tf1—e1.	Se7—g6.
9.	Sb1—c3.	Lc8—e6.	18.	Sf3—d2.	Se4 n. d2.
			19.	Dd1 n. d2.	b6—b5.

	Weiss.	Schwarz.
20.	a2—a4.	

Um den Läufer zu retten, dem der Rückzug abgeschnitten ist.

20.		b5 n. a4.
21.	b3 n. a4.	Sg6—h4.
22.	La6—f1.	Tb8—b6.

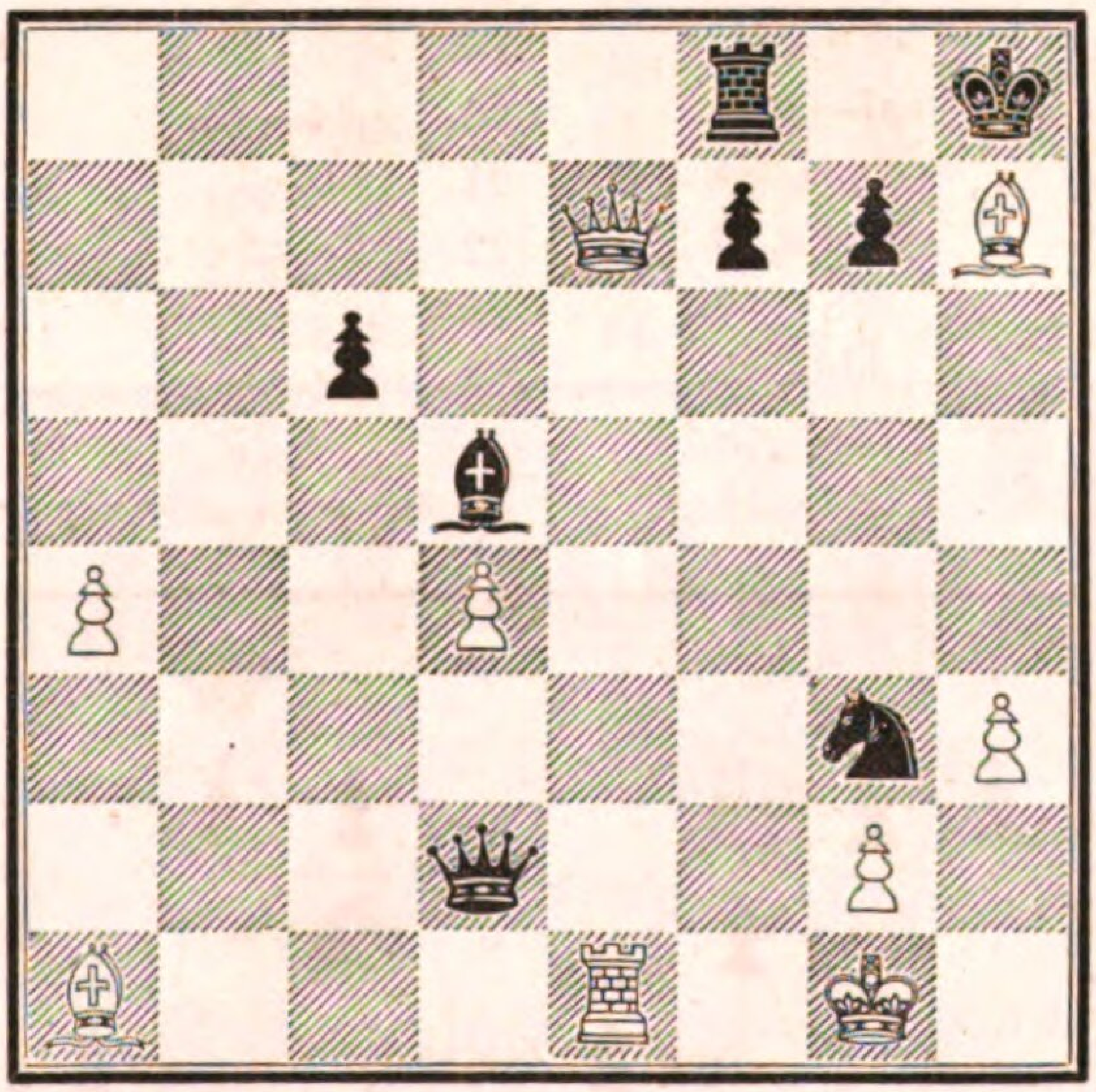
Schwarz nimmt die Gelegenheit, diesen Thurm zum Angriff in's Spiel zu bringen, geschickt wahr.

23.	Tc1—c3.	Tb6—g6.
24.	Tc3—g3.	Tg6 n. g3.
25.	f2 n. g3.	Sh4—f5.
26.	Lf1—d3.	Sf5 n. g3.
27.	Dd2—a5.	

Diese Combination ist für Schwarz ungünstig, indem die Dame gegen einen geringen Bauergewinn zu weit aus dem Spiel entfernt wird.

27.		c7—c6.
28.	Da5 n. a7.	Dd8—g5.
29.	Da7—e7.	Dg5—d2.
30.	Ld3 n. h7 †	Kg8—h8.

Wenn Schwarz diesen Bauer nehmen würde, so folgt De7—h4 † — n. g3 mit gutem Spiel.



	Weiss.	Schwarz.
31.	Te1—e4.	Ld5 n. e4.
32.	Lh7 n. e4.	Dd2—e1 †
33.	Kg1—h2.	Sg3—f1 †
34.	Kh2—g1.	Tf8—g8.
35.	De7—g5.	De1 n. e4.
36.	Dg5—h5 †	De4—h7.
37.	Dh5 n. h7 †	Kh8 n. h7.
38.	Kg1 n. f1.	Tg8—a8.
39.	La1—c3.	Ta8 n. a4.
40.	Kf1—e2.	Kh7—g6.
41.	g2—g3.	Kg6—f5.
42.	Ke2—d3.	g7—g6.
43.	Lc3—d2.	Ta4—a3 †
44.	Ld2—c3.	g6—g5.
45.	Kd3—c4.	Kf5—e4.
46.	Kc4—b4.	Ta3—a8.
47.	Kb4—c5.	Ke4—f3.
48.	h3—h4.	g5 n. h4.
49.	g3 n. h4.	Kf3—g4.
50.	Lc3—e1.	Ta8—e8.

	Weiss.	Schwarz.
51.	Le1—a5.	Te8—e6.
52.	La5—c7.	f7—f5.
53.	Lc7—d6.	f5—f4.
54.	Kc5 n. c6.	f4—f3.
55.	d4—d5.	Te6 n. d6 † und gewinnt.

Zehnte Partie.

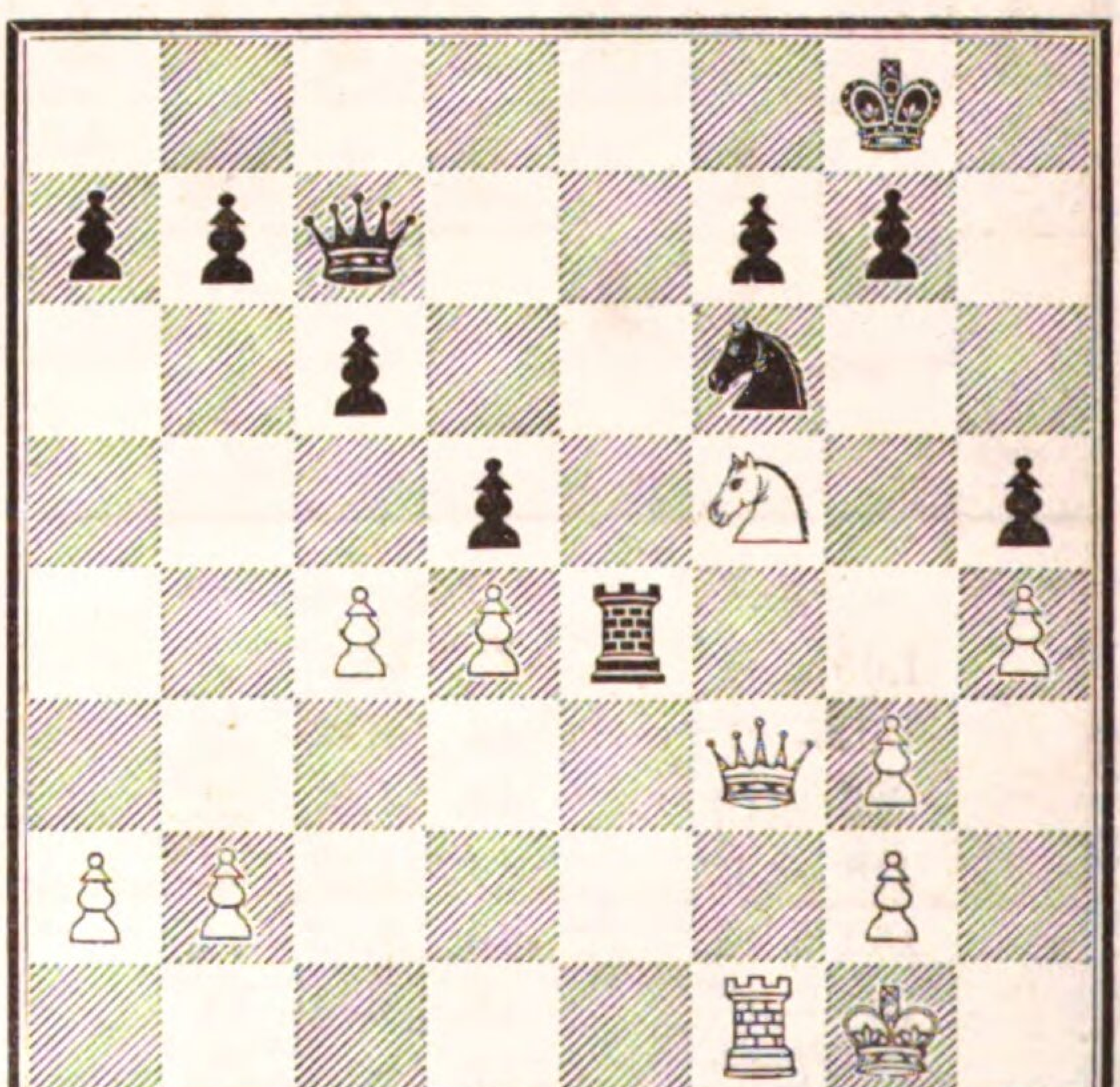
	Morphy. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e6.
2.	d2—d4.	d7—d5.
3.	e4 n. d5.	e6 n. d5.
4.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
5.	Lf1—d3.	Lf8—d6.
6.	0—0.	0—0.
7.	Sb1—c3.	c7—c6.
8.	Lc1—g5.	h7—h6.
9.	Lg5—h4.	Lc8—g4.
10.	h2—h3.	Lg4 n. f3.
11.	Dd1 n. f3.	Sb8—d7.
12.	Ld3—f5.	Dd8—c7.
13.	Ta1—e1.	Ta8—e8.
14.	Te1—e3.	Ld7—f4.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Te3—e2.	Te8 n. e2.
16.	Sc3 n. e2.	Lf4—d6.
17.	Lf5 n. d7.	Sf6 n. d7.
18.	Se2—g3.	

Hiermit nimmt der weisse Springer eine sehr vortheilhafte Stellung ein.

18.		Tf8—e8.
19.	Sg3—f5.	Sd7—f8.
20.	Lh4—g3.	Ld6 n. g3.
21.	f2 n. g3.	Te8—e4.
22.	c2—c3.	Sf8—h7.
23.	h3—h4.	h6—h5.
24.	c3—c4.	Sh7—f6.

Ein Fehler, in der überdies schon sehr ungünstigen Stellung.



25.	Sf5 n. g7.	Sf6—g4.
26.	Sg7 n. h5.	Te4 n. d4.
27.	Sh5—f6.	Sg4 n. f6.
28.	Df3 n. f6.	Td4 n. c4.

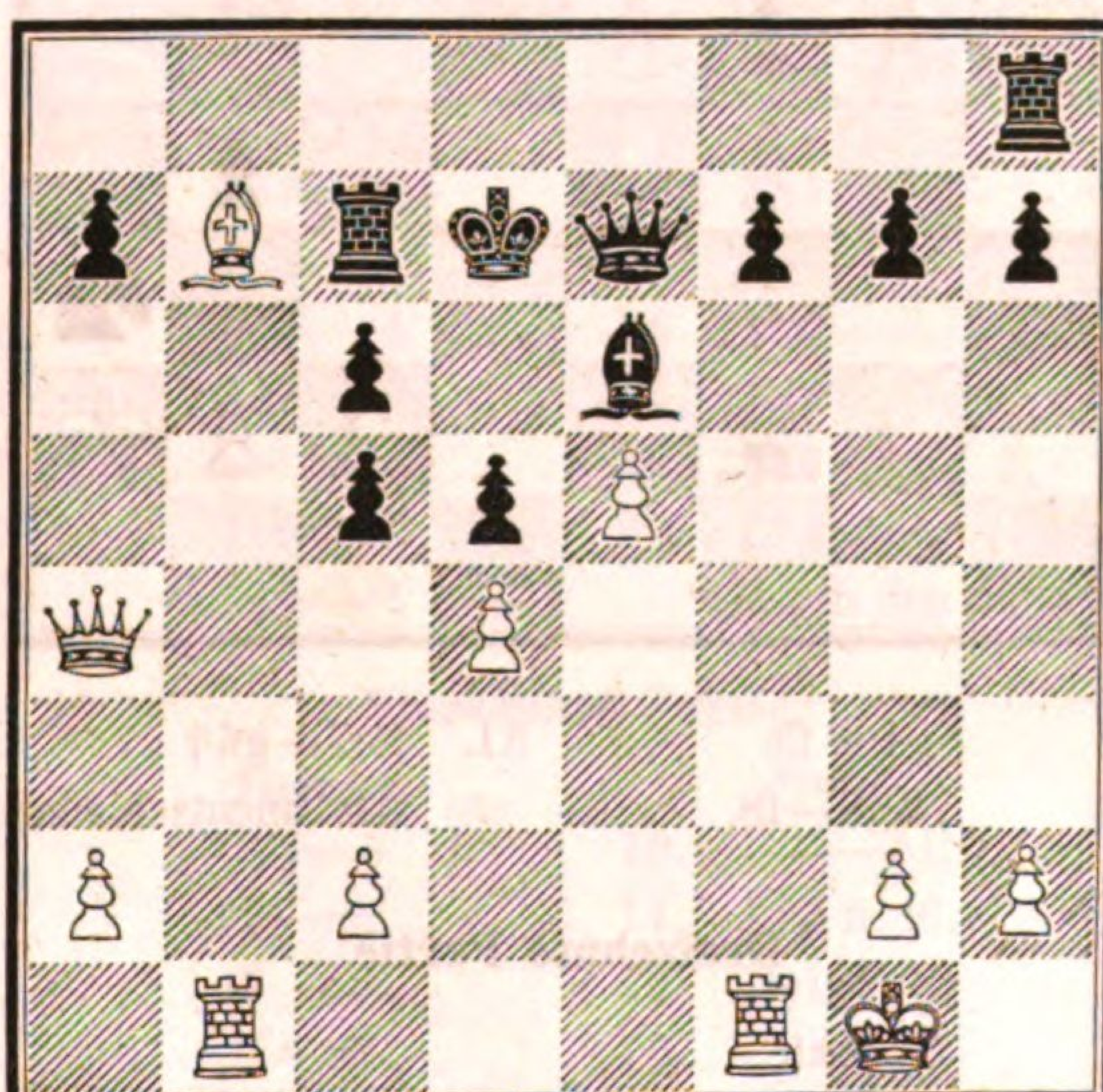
	Weiss.	Schwarz.
29.	Tf1—f5.	Tc4—g4.
30.	Tf5—e5.	Dc7—c8.
31.	Te5—e7.	Dc8—f8.
32.	Df6—e5.	Df8—g7.
33.	Te7—e8†	Kg8—h7.
34.	De5—h5† und gewinnt.	

Eilfte Partie.

	Morphy. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e6.
2.	d2—d4.	d7—d5.
3.	e4 n. d5.	e6 n. d5.
4.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
5.	Lf1—d3.	Lc8—e6.
6.	0—0.	Lf8—d6.
7.	Sb1—c3.	c7—c6.
8.	Sf3—e5.	Dd8—b6.
9.	Lc1—e3.	Sb8—d7.
10.	f2—f4.	Ld6 n. e5.
11.	f4 n. e5.	Sf6—g4.
12.	Dd1—d2.	Sg4 n. e3.
13.	Dd2 n. e3.	Db6 n. b2.
14.	Sc3—e2.	Db2—a3.
15.	Se2—f4.	Da3—e7.
16.	Ta1—b1.	0—0—0.

Diese Rochade ist sehr gewagt, und führt in wenigen Zügen zum Verlust des Spiels.

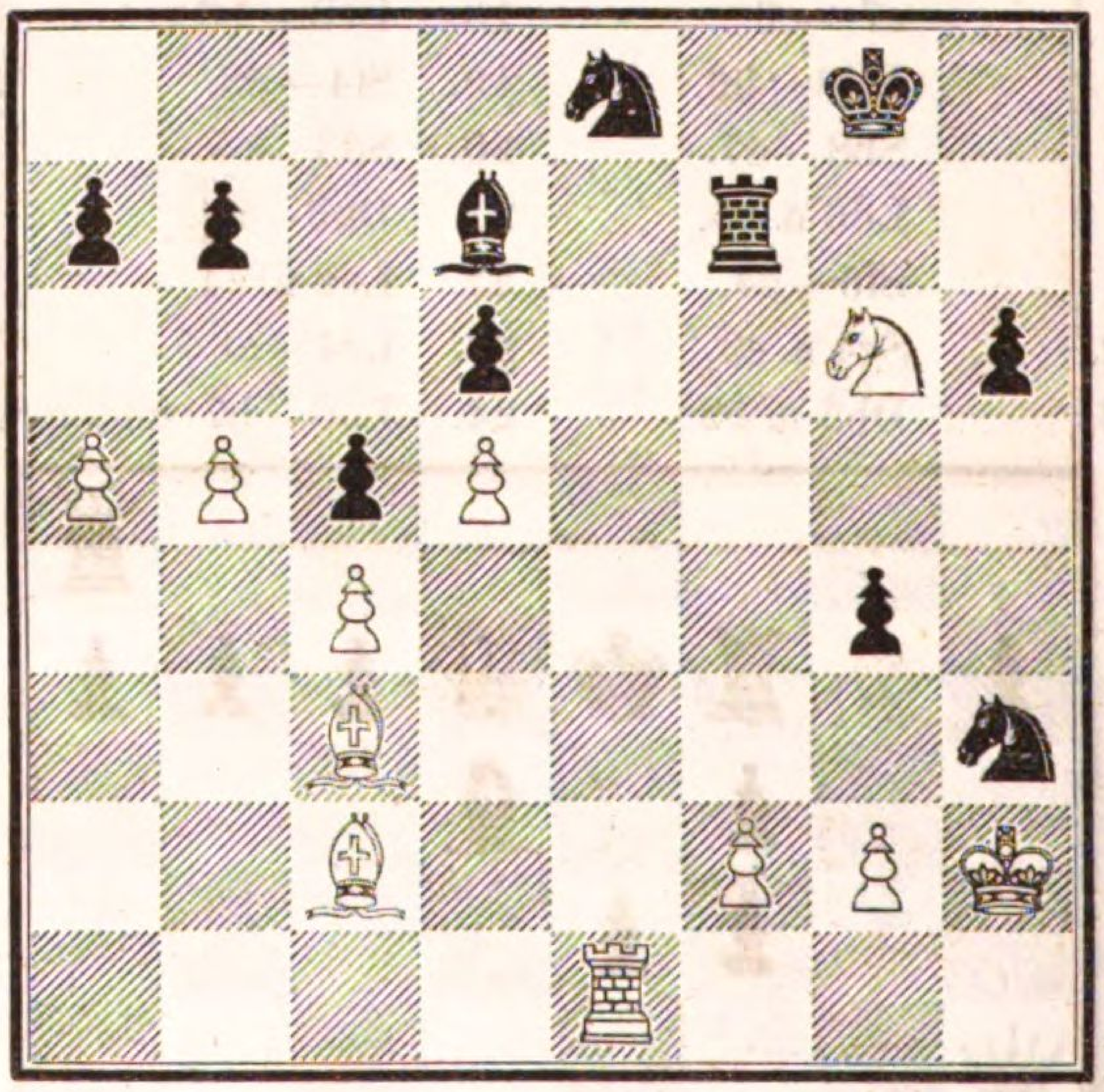
	Weiss.	Schwarz.
17.	Ld3—e2.	Sd7—b6.
18.	De3—b3.	Td8—d7.
19.	Sf4—d3.	Sb6—c4.
20.	Sd3—c5.	Td7—c7.
21.	Db3—a4.	b7—b6.
22.	Le2 n. c4.	b6 n. c5.
23.	Lc4—a6†	Kc8—d7.
24.	La6—b7 und gewinnt.	



Zwölfte Partie.

	v. d. Lasa. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e6.
2.	c2—c4.	f7—f5.
3.	e4 n. f5.	e6 n. f5.
4.	d2—d4.	Sg8—f6.
5.	Sg1—f3.	Lf8—b4†

	Weiss.	Schwarz.
6.	Sb1—c3.	d7—d6.
7.	Lf1—e2.	0—0.
8.	0—0.	c7—c5.
9.	Dd1—b3.	Sb8—c6.
10.	d4—d5.	Sc6—e7.
11.	Le2—d3.	Lb4 n. c3.
12.	Db3 n. c3.	Se7—g6.
13.	a2—a4.	h7—h6.
14.	h2—h3.	Lc8—d7.
15.	a4—a5.	Sf6—h5.
16.	Tf1—e1.	Dd8—f6.
17.	Lc1—d2.	Sg6—f4.
18.	Dc3 n. f6.	Tf8 n. f6.
19.	Ld3—c2.	Ta8—f8.
20.	Kg1—h2.	g7—g5.
21.	Ld2—c3.	Tf6—f7.
22.	b2—b4.	g5—g4.
23.	Sf3—h4.	Tf8—b8.
24.	b4—b5.	Sh5—g7.
25.	h3 n. g4.	f5 n. g4.
26.	Sh4—g6.	Tc8—e8.
27.	Te1 n. e8 †	Sg7 n. e8.
28.	Ta1—e1.	Sf4—h3.



29.	f2—f3.	g4 n. f3.
30.	Sg6—e7 †	Kg8—f8.
31.	Se7—g6 †	Kf8—g8.

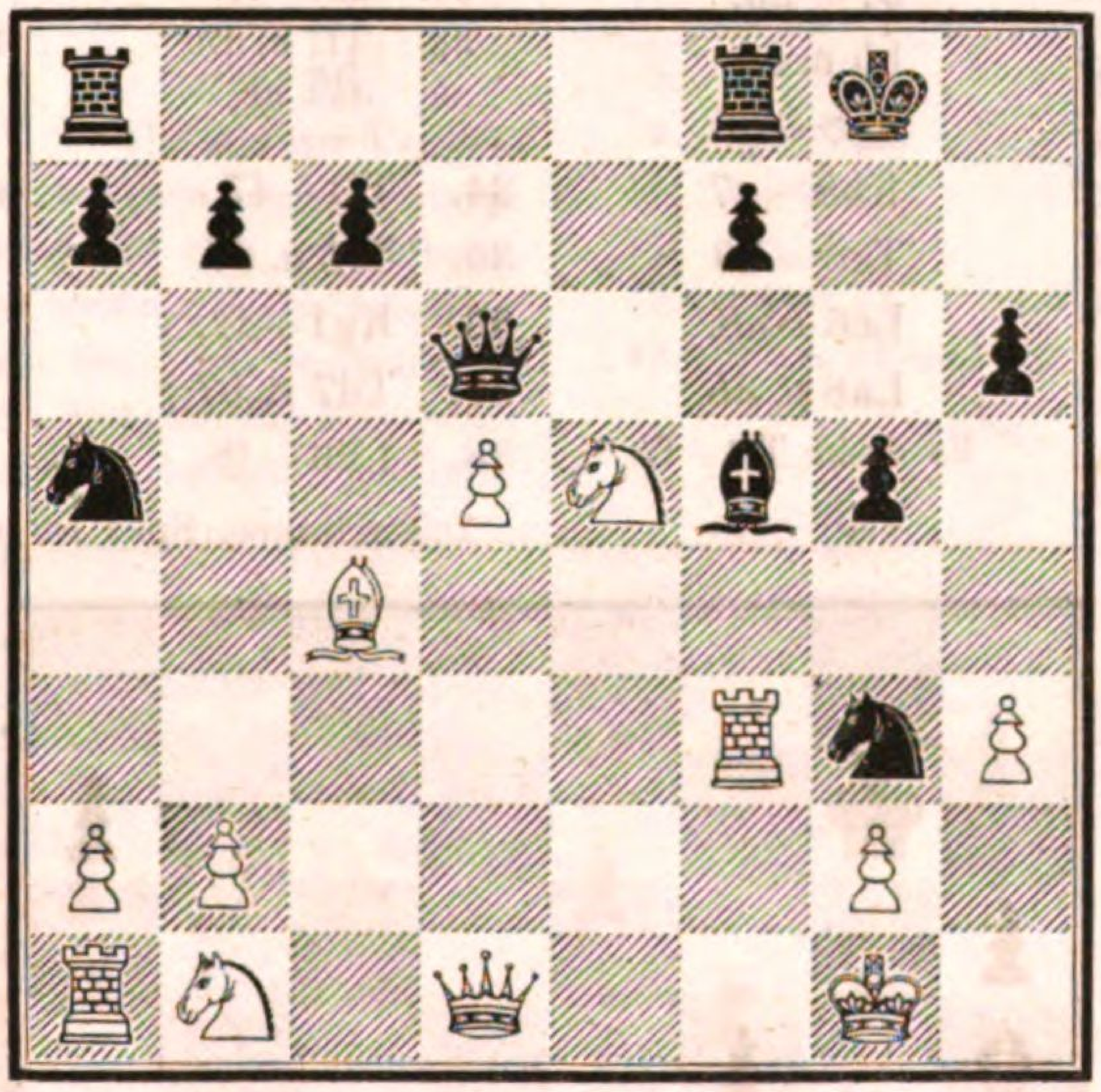
Als unentschieden abgebrochen.

Dreizehnte Partie.

	Tassinari. Weiss.	Buckle. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e6.
2.	d2—d4.	d7—d5.
3.	e4 n. d5.	e6 n. d5.
4.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
5.	Lf1—d3.	Lf8—d6.
6.	0—0.	0—0.
7.	h2—h3.	Sb8—c6.
8.	c2—c4.	d5 n. c4.
9.	Ld3 n. c4.	Lc8—f5.
10.	Lc1—g5.	h7—h6.
11.	Lg5—h4.	g7—g5.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Lh4—g3.	Ld6 n. g3.
13.	f2 n. g3.	Sf6—e4.
14.	d4—d5.	Sc6—a5.
15.	Sf3—e5.	Se4 n. g3.
16.	Tf1—f3.	Dd8—d6.

Schwarz behauptet den gewonnenen Bauer, und führt das Spiel von hier meisterhaft zu Ende.



17.	Dd1—e1.	Ta8—e8.
18.	De1 n. a5.	Dd6 n. e5.
19.	Da5—c3.	Sg3—e4.
20.	Dc3 n. e5.	Te8 n. e5.
21.	Sb1—a3.	Se4—d6.
22.	Lc4—b3.	Tf8—e8.
23.	Ta1—c1.	Te5—e1 †
24.	Tc1 n. e1.	Te8 n. e1 †
25.	Kg1—f2.	Te1—e5.
26.	Tf3—e3.	Te5 n. e3.
27.	Kf2 n. e3.	Kg8—f8.
28.	Sa3—c4.	Sd6 n. c4.
29.	Lb3 n. c4.	

Schwarz gewann später durch den Mehrbesitz des Bauern.

Vierzehnte Partie.

	de Rivière. Weiss.	Journoud. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e6.
2.	f2—f4.	c7—c5.
3.	Sb1—c3.	d7—d5.
4.	Lf1—b5 †	Sb8—c6.
5.	Sg1—f3.	d5—d4.
6.	Sc3—e2.	Lc8—d7.
7.	0—0.	Lf8—d6.
8.	d2—d3.	Sg8—e7.
9.	c2—c4.	Ld6—c7.
10.	Dd1—e1.	a7—a6.
11.	Lb5 n. c6.	Se7 n. c6.
12.	De1—g3.	g7—g6.
13.	Dg3—h3.	Dd8—e7.
14.	Lc1—d2.	0—0—0.
15.	g2—g3.	f7—f5.
16.	a2—a3.	f5 n. e4.
17.	d3 n. e4.	e6—e5.
18.	Dh3—h4.	De7 n. h4.
19.	Sf3 n. h4.	Td8—e8.

	Weiss.	Schwarz.
20.	f4—f5.	g6 n. f5.
21.	Sh4 n. f5.	Sc6—b8.
22.	Ta1—e1.	Ld7—c6.
23.	Se2—c1.	Sb8—d7.
24.	Sc1—d3.	b7—b5.
25.	b2—b3.	b5 n. c4.
26.	b3 n. c4.	Kc8—b8.
27.	h2—h3.	Kb8—a7.
28.	g3—g4.	Te8—b8.
29.	Sf5—e7.	Lc6—a8.
30.	Se7—d5.	La8 n. d5. Es droht Tf1—f7.
31.	e4 n. d5.	Th8—f8.

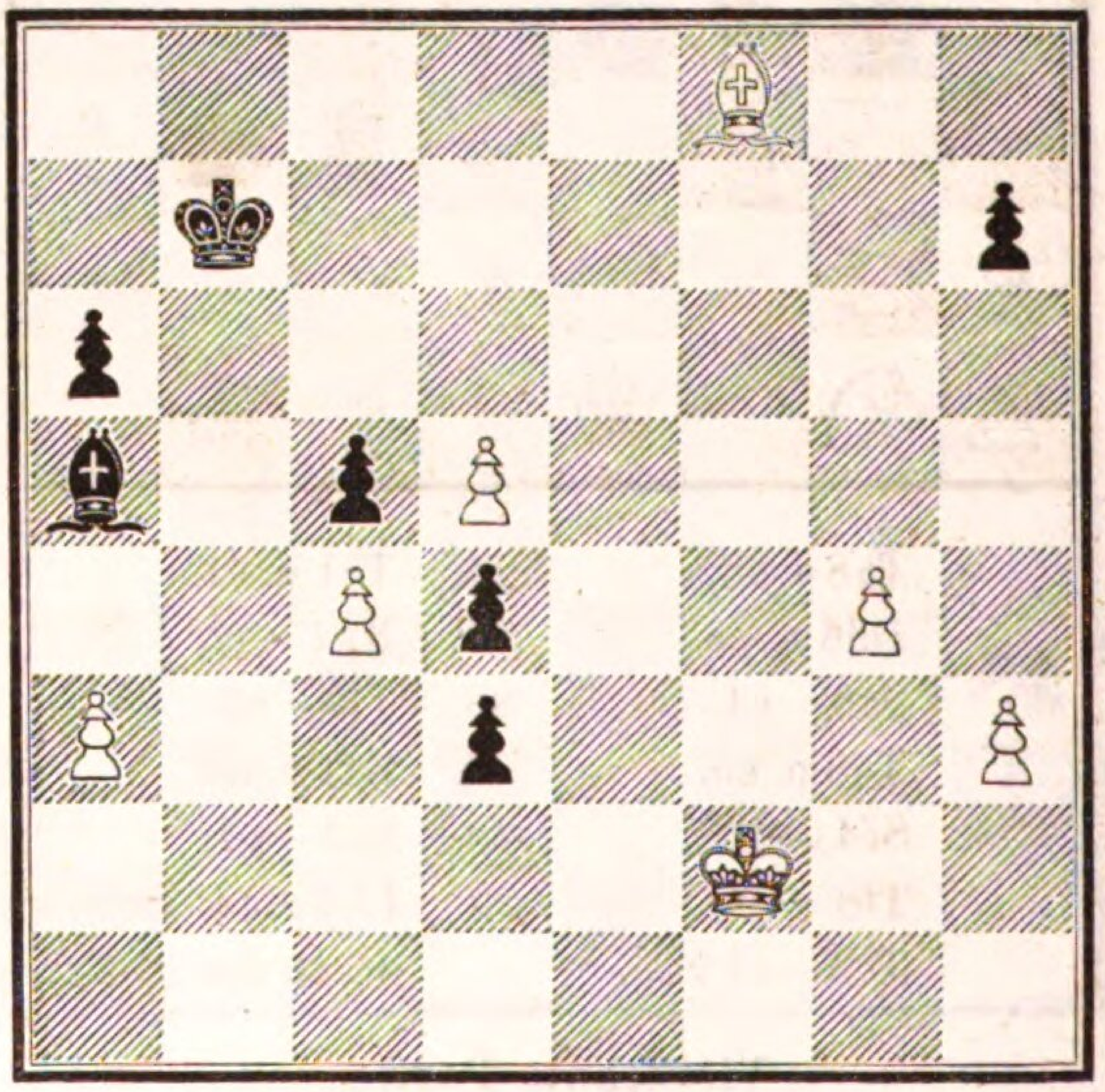
	Weiss.	Schwarz.
32.	Ld2—h6.	Tf8 n. f1 †
33.	Te1 n. f1.	Tb8—b7.

Auf Tb8 — b3 bekommt Weiss ein gutes Spiel mit:

34.	Tf1—f7.	Tb3 n. e3.
35.	Tf7 n. d7.	Ka7—b8.
36.	d5—d6.	

34.	Tf1—f7.	e5—e4.
35.	Tf7 n. d7.	e4 n. d3.
36.	Kg1—f2.	Lc7—a5.
37.	Td7 n. b7 †	Ka7 n. b7.
38.	Lh6—f8.	

Das schwarze Spiel ist jetzt verloren.



38.		Kb7—b6.
39.	g4—g5.	La5—d2.
40.	h3—h4.	Ld2—c1.
41.	Lf8—e7.	Lc1 n. a3.
42.	Le7—d8 †	Kb6—b7.
43.	h4—h5.	La3—c1.
44.	g5—g6.	h7 n. g6.
45.	h5 n. g6.	Lc1—h6.
46.	Ld8—f6.	a6—a5.
47.	g6—g7.	Lh6 n. g7.
48.	Lf6 n. g7.	d3—d2.
49.	Kf2—e2.	a5—a4.
50.	Ke2 n. d2.	a4—a3.
51.	Kd2—c2.	d4—d3 †
52.	Kc2 n. d3 und gewinnt.	

Das Fianchetto.

Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	**b7—b6.**

Die Art der Vertheidigung, das Fianchetto genannt, beabsichtigt den Damenläufer auf b7 eine vortheilhafte Angriffsstellung zu geben. Weiss bekommt jedoch nach diesem Zuge eine vortheilhafte Entwickelung, und es zählt das Fianchetto deswegen nicht zu den üblichen Spielarten.

2. d2—d4. Am besten.	Lc8—b7.
3. Lf1—d3.	e7—e6.

Schwarz kann jetzt auch auf zwei andere Arten das Spiel fortsetzen, nämlich mit 3) g7—g6, um den Königs-Läufer demnächst nach g7 zu führen, oder auch f7—f5. Zuvörderst:

3.	g7—g6.
4. f2—f4.	Lf8—g7.
5. Sg1—f3.	d7—d6.

(Wenn Schwarz hier e7—e6 spielt, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

5.	e7—e6.
6. c2—c3.	c7—c5.
7. Lc1—e3.	d7—d6.
8. Sb1—d2.	Sg8—e7.
9. 0—0 und hat ein gutes Spiel.)	
6. Lc1—e3.	Sb8—d7.
7. c2—c4.	e7—e6.
8. Sb1—c3.	Sg8—e7.
9. Dd1—e2.	0—0.
10. 0—0—0.	f7—f5.
11. Sf3—g5.	f5 n. e4.
12. Ld3 n. e4.	Lb7 n. e4.
13. Sc3 n. e4 und hat das bessere Spiel.	

oder:

3.	f7—f5.
4. e4 n. f5.	

[Weiss kann sein Spiel auch vortheilhaft mit 4) f2—f3 fortsetzen.]

4.	Lb7 n. g2.
5. Dd1—h5†	g7—g6.
6. f5 n. g6.	Lf8—g7.

[Auf 6) Sg8—f6, setzt Weiss in zwei Zügen Matt.]

7. g6 n. h7†	Ke8—f8.
8. h7 n. g8†	Kf8 n. g8.
9. Dh5—g4.	Lg2 n. h1.
10. h2—h4.	e7—e6.
11. h4—h5 und Weiss hat das bessere Spiel.	
4. f2—f4.	d7—d5.

Auf 4) f7—f5 antwortet Weiss 5) Dd1—e2 mit gutem Spiel.

5. e4—e5.	c7—c5.
6. c2—c3.	Sg8—h6.

Die Spiele stehen ungefähr gleich.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

Morphy. Weiss.	Owen. Schwarz.
1. e2—e4.	b7—b6.
2. d2—d4.	Lc8—b7.
3. Lf1—d3.	e7—e6.
4. Sg1—h3.	c7—c5.
5. c2—c3.	Sb8—c6.
6. Lc1—e3.	Sg8—f6.
7. Sb1—d2.	c5 n. d4.
8. c3 n. d4.	Lf8—b4.
9. 0—0.	Lb4 n. d2.
10. Dd1 n. d2.	Sc6—e7.
11. f2—f3.	Se7—g6.
12. Ta1—c1.	0—0.
13. Le3—g5.	h7—h6.

Weiss.		Schwarz.
14.	Lg5 n. f6.	Dd8 n. f6.
15.	e4 — e5.	Df6 — h4.
16.	Ld3 — b5.	Tf8 — d8.
17.	Tc1 — c7.	

Dieser Zug ist nicht richtig, wie sich bald zeigt.

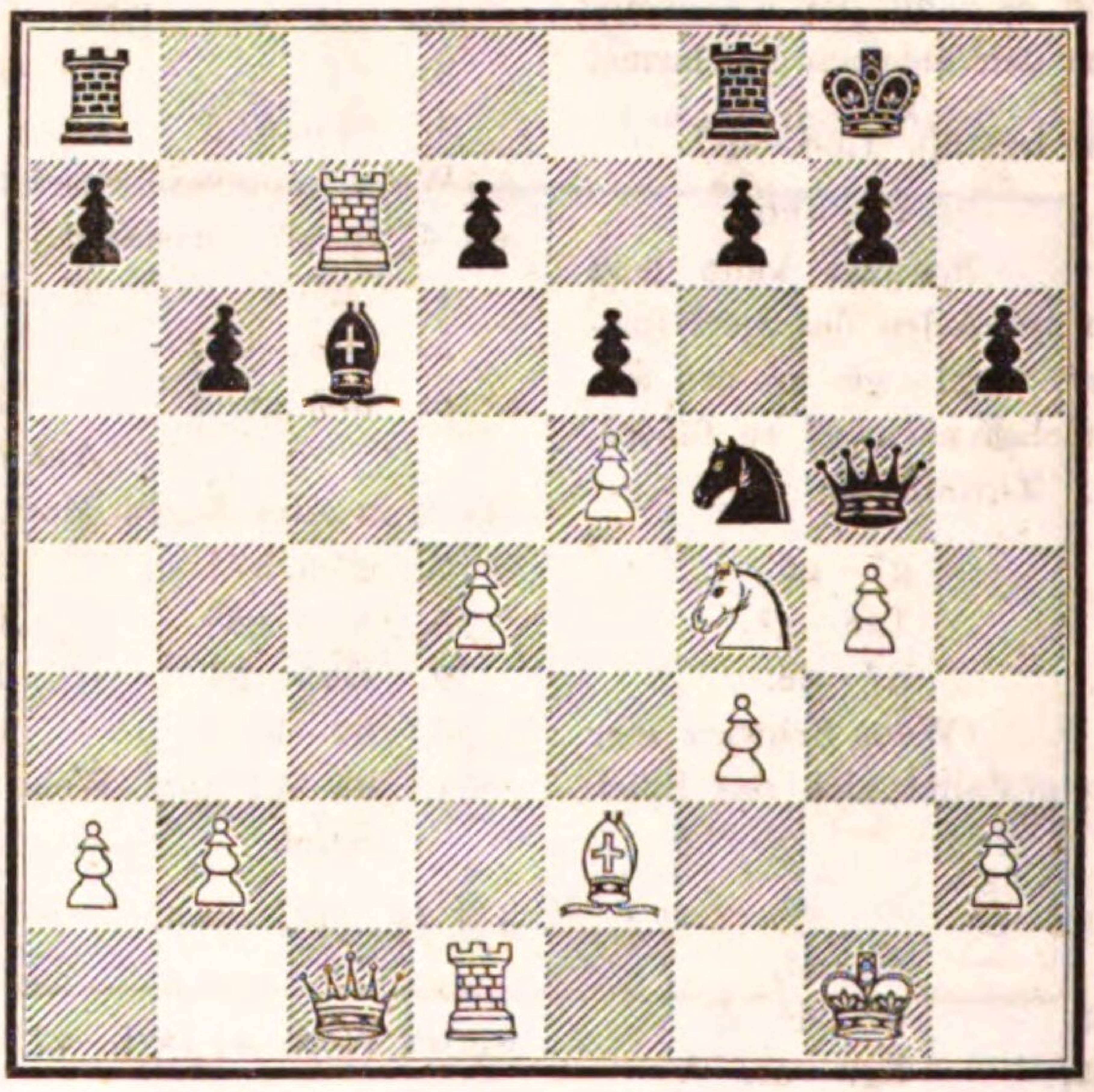
17.		Lb7 — c6.
18.	Lb5 — e2.	

Wenn der Läufer den Läufer nimmt, so folgt d7 n. c6 mit Vortheil.

Weiss.		Schwarz.
18.		Sg6 — e7.

Hier wäre vielleicht Td8 — e8, und demnächst Dh4 — d8 stärker gewesen.

19.	Sh3 — f4.	Dh4 — g5.
20.	Tf1 — d1.	Td8 — f8.
21.	Dd2 — c1.	Se7 — f5.
22.	g2 — g4.	Sf5 — h4.



Weiss.		Schwarz.

Besser wäre Sf5 n. d4 vielleicht gewesen, es würde folgen:

22.		Sf5 n. d4.
23.	Td1 n. d4.	Dg5 n. e5.
24.	Td4 n. d7.	Lc6 n. d7.
25.	Tc7 n. d7.	g7 — g5 u. s. w.

23.	Kg1 — f2.	Dg5 — d8.
24.	Tc7 n. c6.	d7 n. c6.
25.	Dc1 n. c6.	Ta8 — c8.
26.	Dc6 — e4.	Dd8 — g5.
27.	Le2 — d3.	g7 — g6.

Weiss.		Schwarz.
28.	Td1 — g1.	Tc8 — c7.
29.	Sf4 — e2.	f7 — f5.

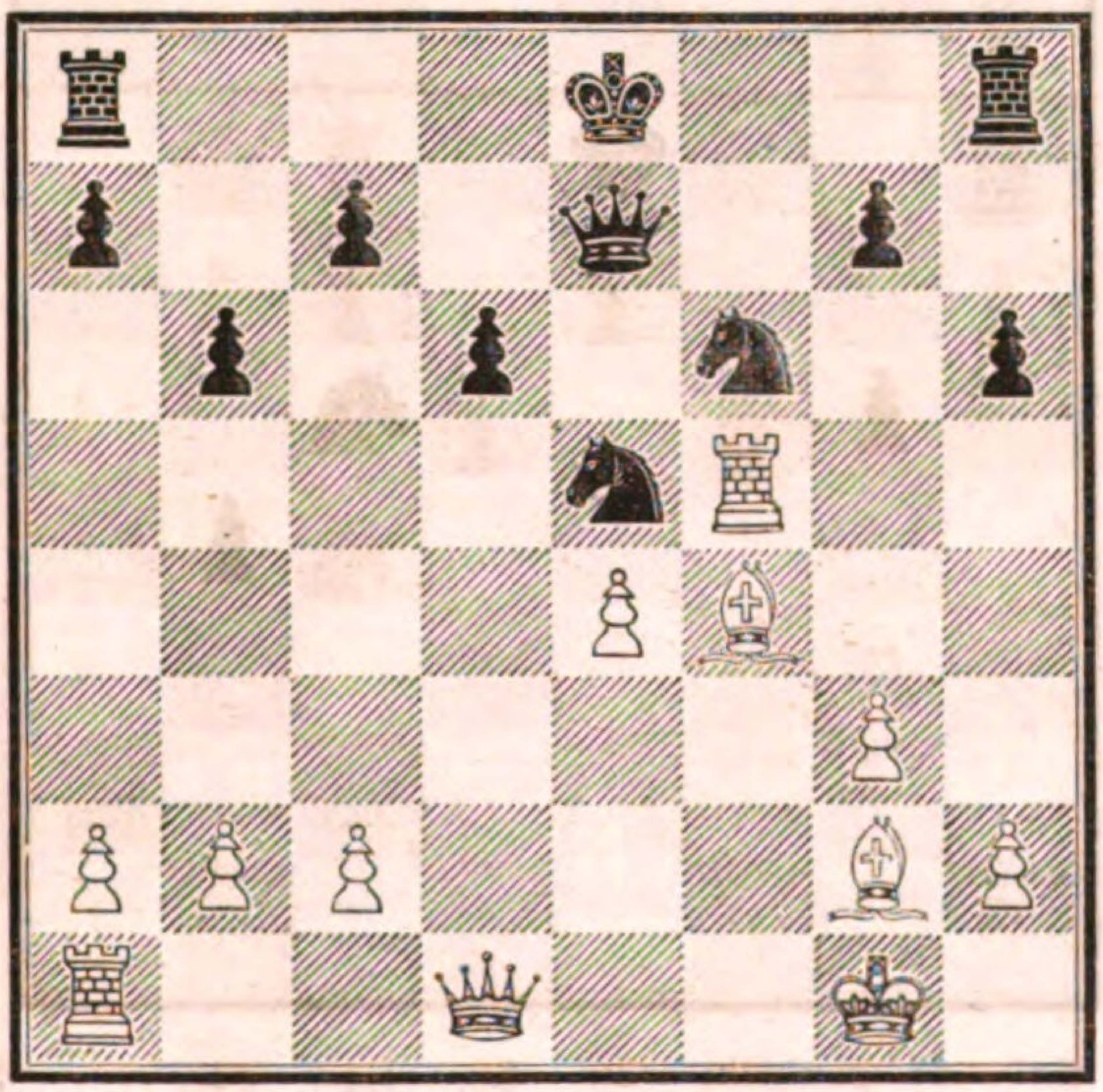
Der entscheidende Fehler.

30.	g4 n. f5.	Dg5 n. f5.
31.	De4 n. f5.	e6 n. f5.
32.	Se2 — f4.	Tc7 — c6.
33.	d4 — d5.	Tc6 — c5.
34.	Sf4 n. g6.	Sh4 n. g6.
35.	Tg1 n. g6 † und gewinnt.	

Zweite Partie.

	Boden. Weiss.	Owen. Schwarz.
1.	e2—e4.	b7—b6.
2.	g2—g3.	Lc8—b7.
3.	Lf1—g2.	f7—f5.
4.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
5.	d2—d3.	e7—e5.
6.	Sg1—e2.	Lf8—b4.
7.	0—0.	Lb4 n. c3.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Se2 n. c3.	f5 n. e4.
9.	Sc3 n. e4.	Lb7 n. e4.
10.	d3 n. e4.	h7—h6.
11.	f2—f4.	Sb8—c6.
12.	f4 n. e5.	Sc6 n. e5.
13.	Tf1—f5.	d7—d6.
14.	Lc1—f4.	Dd8—e7.



Falsch wäre g7—g6, wegen

15.	Lf4 n. e5.	g6 n. f5.
16.	Le5 n. f6.	Dd8 n. f6.
17.	e4—e5 u. s. w.	

15.	Dd1—d4.	Sf6—d7.
16.	Lf4 n. e5.	Sd7 n. e5.
17.	a2—a4.	g7—g6.
18.	Tf5—f2.	Th8—f8.
19.	a4—a5.	Tf8 n. f2.
20.	Dd4 n. f2.	b6—b5.
21.	Df2—e3.	g6—g5.
22.	De3—b3.	a7—a6.
23.	Db3—g8 †	De7—f8.
24.	Dg8—e6 †	Df8—e7.

Auf Ke8—d8 folgt Ta1—f1.

25.	De6 n. h6.	0—0—0.
26.	b2—b3.	Kc8—b8.
27.	Ta1—f1.	Se5—g4.
28.	Dh6—g6.	De7—e5.
29.	Dg6—f5.	De5—d4 †
30.	Kg1—h1.	Sg4—e3.
31.	Df5—f2.	Td8—h8.
32.	h2—h3.	Dd4—c3.
33.	Df2—f6.	Dc3 n. f6.
34.	Tf1 n. f6.	Se3 n. c2.
35.	e4—e5.	Sc2—e3.
36.	e5 n. d6.	c7—c5.
37.	d6—d7.	Kd8—c7.
38.	Tf6—c6 †	Kc7 n. d7.
39.	Tc6 n. c5.	g5—g4.

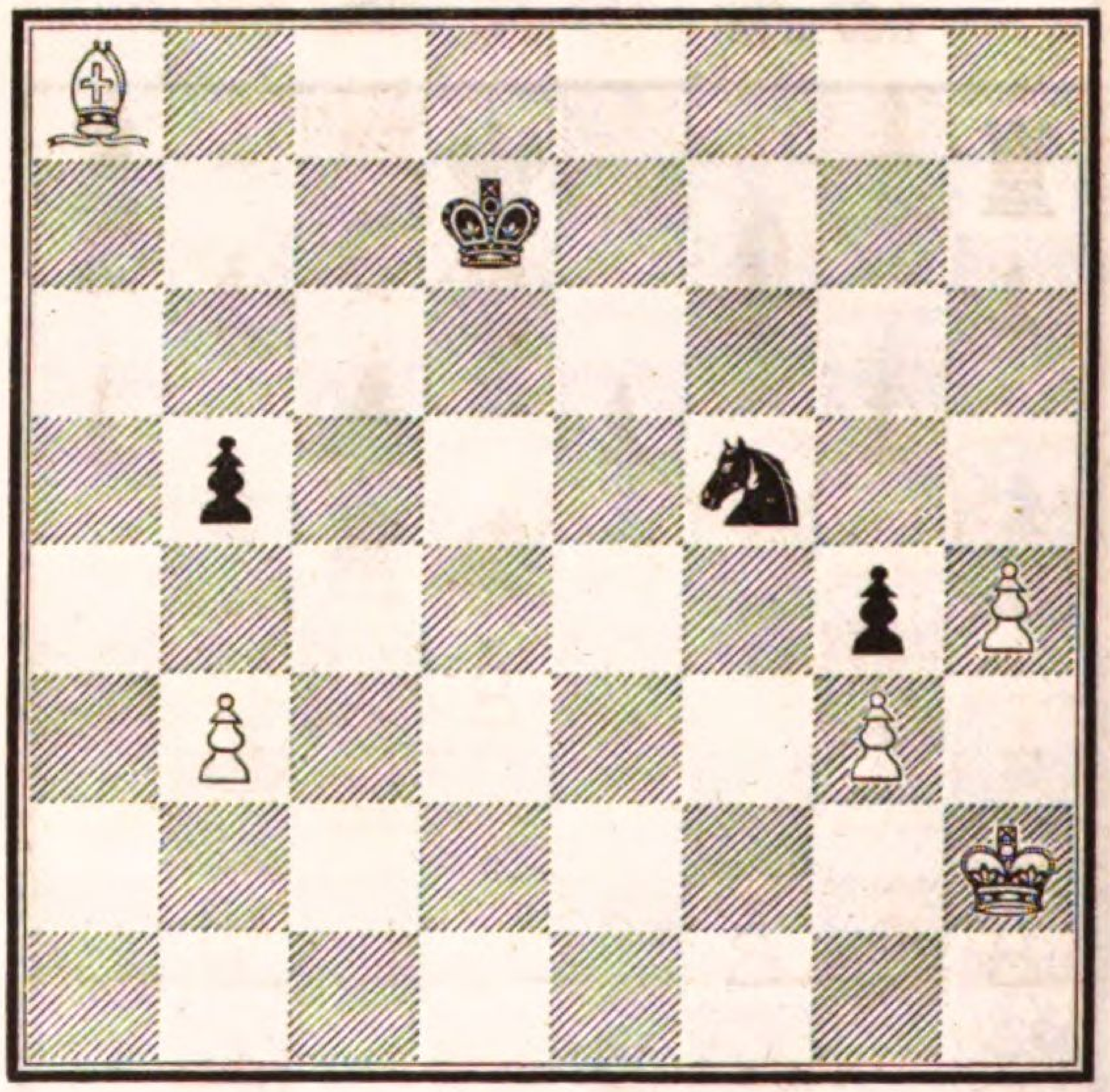
	Weiss.	Schwarz.
40.	h3—h4.	Kd7—d6.
41.	Tc5—c6 †	Kd6—e5.
42.	Tc6 n. a6.	Th8—d8.
43.	Ta6—a7.	Td8—d1 †
44.	Kh1—h2.	Td1—e1.

Auf Td1—d2 folgt Ta7—e7 †.

	Weiss.	Schwarz.
45.	a5—a6.	Ke5—d6.
46.	Ta7—d7 †	

Wenn der Thurm einen andern Zug macht, so geschieht Se3—d5.

	Weiss.	Schwarz.
46.		Kd6 n. d7.
47.	a6—a7.	Te1—a1.
48.	a7—a8.	Ta1 n. a8.
49.	Lg2 n. a8.	Se3—f5.



Besser ist hier Kd7—d6, geschieht dann

50.	La8—e4, so kann folgen:	
		Kd6—e5.
51.	h4—h5.	Se3—f5.
52.	Le4—d3.	Sf5—d4 u. s. w.

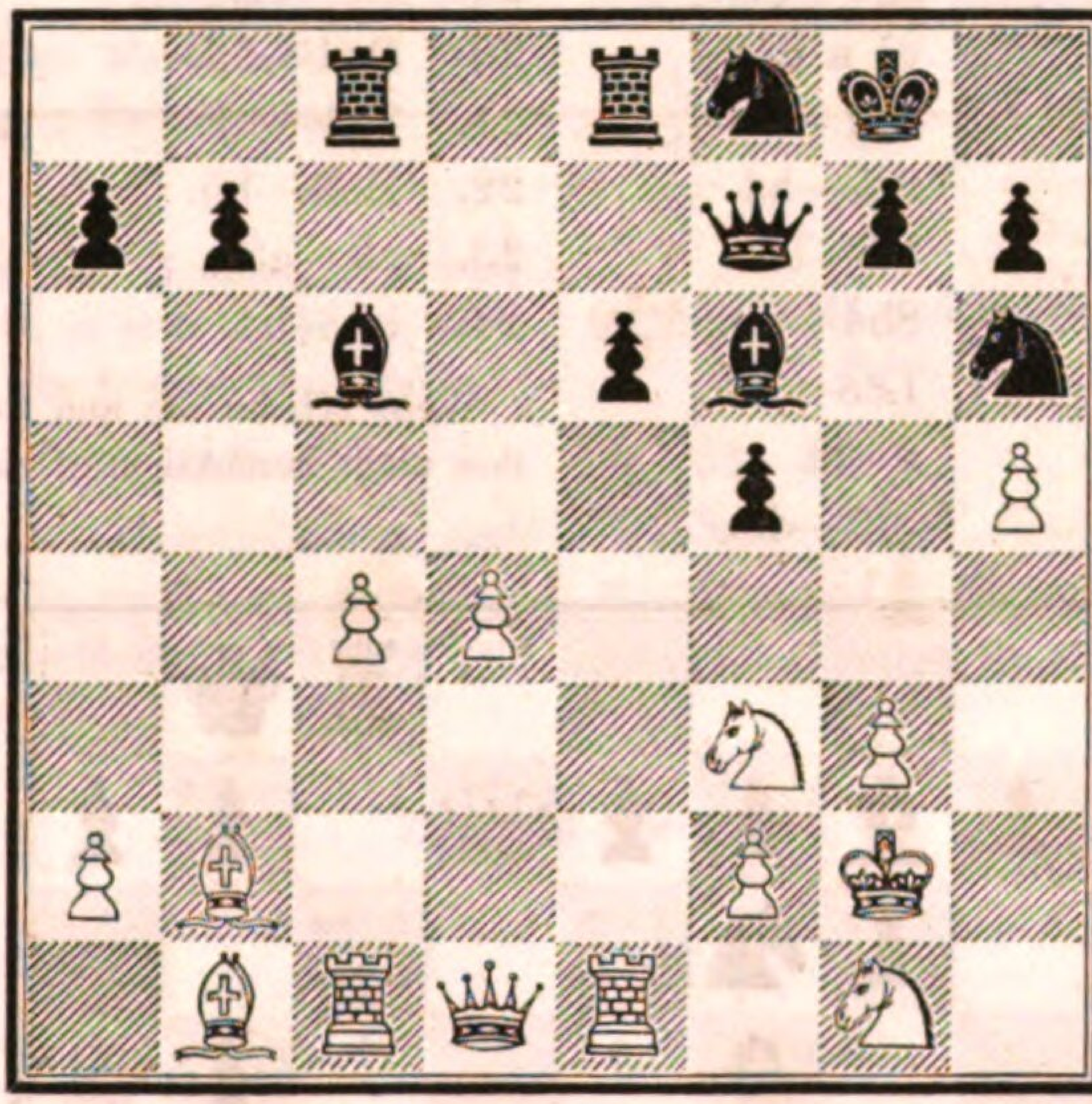
50.	La8—e4.	Sf5—h6.
51.	b3—b4.	Kd7—d6.
52.	Le4—d3.	Kd6—c6.
53.	Kh2—g2 und gewinnt.	

Dritte Partie.

	Lepge, Schmorl, Schurig. Weiss.	Beygang, Saalbach, Schmitt. Schwarz.
1.	b2—b3.	e7—e6.
2.	Lc1—b2.	d7—d5.
3.	e2—e3.	c7—c5.
4.	d2—d4.	c5 n. d4.
5.	e3 n. d4.	Sg8—f6.
6.	Lf1—d3.	Sb8—c6.
7.	Sg1—f3.	Lf8—d6.
	Weiss.	**Schwarz.**
8.	0—0.	0—0.
9.	c2—c4.	Sf6—h5.
10.	Sb1—c3.	Sh5—f4.
11.	Tf1—e1.	Lc8—d7.
12.	Ld3—f1.	Sc6—e7.
13.	g2—g3.	Sf4—g6.
14.	Lf1—d3.	Ta8—c8.
15.	h2—h4.	d5 n. c4.
16.	b3 n. c4.	Se7—f5.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Kg1—g2.	Tf8—e8.
18.	h4—h5.	Sg6—f8.
19.	Ta1—c1.	Sf5—h6.
20.	Sc3—e4.	Ld6—b4.
21.	Te1—h1.	f7—f5.
22.	Se4—g5.	Lb4—e7.
23.	Sg5—h3.	Ld7—c6.
24.	Th1—e1.	Le7—f6.
25.	Ld3—b1.	Dd8—d7.
26.	Sh3—g1.	Dd7—f7.

Hiermit hat Schwarz einen entscheidenden Vortheil, da der Bauer h5 nicht mehr zu halten ist.



	Weiss.	Schwarz.
27.	Kg2—f1.	Df7 n. h5.
28.	Sf3—e5.	Dh5 n. d1.
29.	Tc1 n. d1.	Lc6—a4.
30.	Td1—c1.	Sf8—d7.
31.	Se5—d3.	Sd7—b6.
32.	c4—c5.	Sb6—d5.
33.	Sg1—e2.	La4—b5.
34.	Kf1—g1.	Sh6—g4.
35.	a2—a3.	Lf6—g5.
36.	f2—f4.	Lg5—f6.
37.	Sd3—e5.	Sg4 n. e5.
38.	d4 n. e5.	Lf6—e7.
39.	Lb2—d4.	Te8—d8.
40.	Ld4—f2.	Kg8—f7.
41.	Se2—d4.	Lb5—a4.
42.	Lb1—a2.	g7—g5.
43.	g3—g4.	f5 n. g4.
44.	f4—f5.	e6 n. f5.
45.	Sd4 n. f5.	Kf7—f8.
46.	Sf5—d6.	Sd5—f4.
47.	Sd6 n. c8.	Td8 n. c8.
48.	Lf2—e3.	Kf8—g7.
49.	La2—b1.	La4—b5.
50.	Lb1—f5.	Tc8—f8.
51.	Le3 n. f4.	Tf8 n. f5.
52.	Lf4—e3.	h7—h5.
53.	Tc1—c2.	h5—h4.
54.	Tc2—f2.	Tf5 n. f2.
55.	Kg1 n. f2.	Lb5—c6.

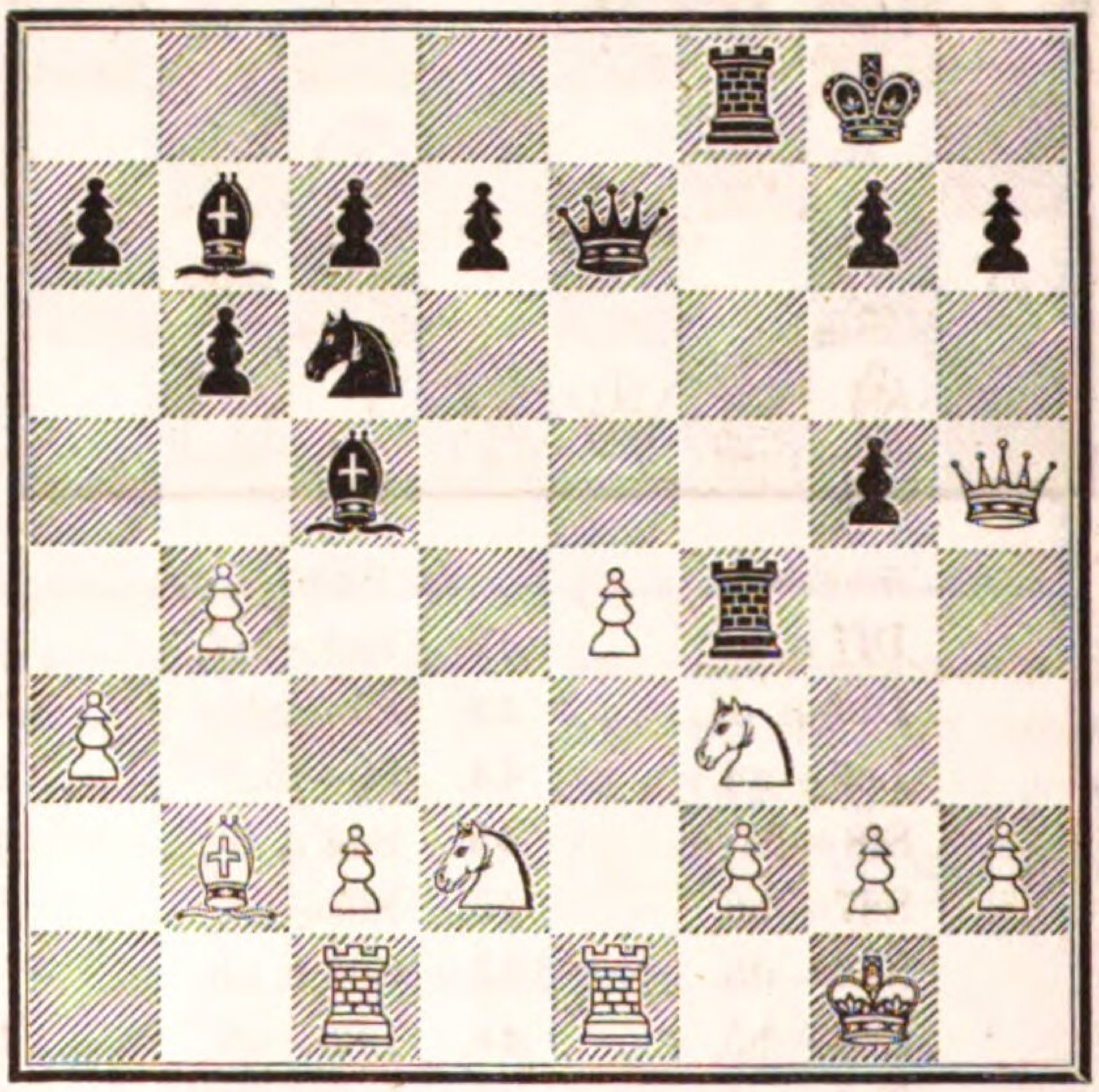
Weiss giebt die Partie auf.

Vierte Partie.

	Zuhle. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	b2—b3.	e7—e5.
2.	Lc1—b2.	Sb8—c6.
3.	e2—e3.	Sg8—f6.
4.	Lf1—b5.	Lf8—d6.
5.	d2—d3.	Sc6—e7.
6.	d3—d4.	e5 n. d4.
7.	Lb2 n. d4.	Se7—f5.
8.	Ld4—b2.	Sf5—h4.
9.	Lb5—f1.	b7—b6.
10.	Sg1—f3.	Sh4—g6.
11.	Lf1—d3.	Lc8—b7.
12.	Sb1—d2.	0—0.
13.	Dd1—e2.	Sf6—d5.

	Weiss.	Schwarz.
14.	0—0.	Dd8—e7.
15.	Ld3 n. g6.	f7 n. g6.
16.	De2—c4.	Ta8—b8.
17.	Dc4—g4.	Tf8—f5.
18.	Tf1—e1.	Tb8—f8.
19.	e3—e4.	Tf5—f4.
20.	Dg4—h3.	Sd5—b4.
21.	Ta1—c1.	g6—g5.
22.	Dh3—h5.	Ld6—c5.
23.	a2—a3.	Sb4—c6.
24.	b3—b4.	

Weiss scheint die nun folgende Combination nicht berücksichtigt zu haben.



	Weiss.	Schwarz.
24.		Lc5 n. f2†
25.	Kg1 n. f2.	Tf4—h4 und

gewinnt.

Damen-Bauer gegen Königs-Bauer.

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	**d7—d5.**

Dieses Spiel ist nicht zu empfehlen, denn Weiss bekommt nach demselben eine gute Entwickelung.

2.	e4 n. d5.	

Wenn Weiss 2) e4—e5 spielt, so verwandelt sich das Spiel in eine für Weiss nachtheilige Stellung des französischen Spiels.

2.		Dd8 n. d5.

Schwarz könnte auch den Bauer vorläufig noch nicht wiedernehmen und mit Sg8—f6 das Spiel fortsetzen. (Siehe das 2. Spiel.)

	Weiss.	Schwarz.
3.	Sb1—c3.	Dd5—d8. Am besten.

Nachtheilig für Schwarz wäre:

3.		Dd5—e5 †
4.	Lf1—e2.	Lc8—g4.
5.	d2—d4.	De5—e6.
6.	d4—d5.	De6—e5.
7.	f2—f4 und Weiss bekommt das bessere Spiel.	

4.	d2—d4.	Lc8—f5.
5.	Sg1—f3.	e7—e6.
6.	Lf1—c4. Weiss hat ein besser entwickeltes Spiel.	

Zweites Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	d7—d5.
2.	e4 n. d5.	**Sg8—f6.**
3.	Lf1—b5 †	

Weiss kann auch d2—d4 ziehen, und auf die Erhaltung des gewonnenen Bauern verzichten, denn sobald Sf6 n. d5 geschieht, bekommt Weiss mit c2—c4 ein gut entwickeltes Spiel. Nachtheilig wäre dagegen 3) c2—c4, wie aus Folgendem hervorgeht.

3.	c2—c4.	c7—c6.

Schwarz verzichtet jetzt auf die Wiedereroberung des Bauern im Interesse einer erheblichen Verbesserung seiner Stellung, die mit d5 n. c6 eintritt.

4.	d5 n. c6.	Sb8 n. c6.
5.	Sg1—f3.	e7—e5.
6.	d2—d3.	Lc8—f5.
7.	Lc1—g5.	Dd8—b6.
8.	b2—b3.	0—0—0 und hat das bessere Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
3.		Lc8—d7.
4.	Lb5—c4.	b7—b5.

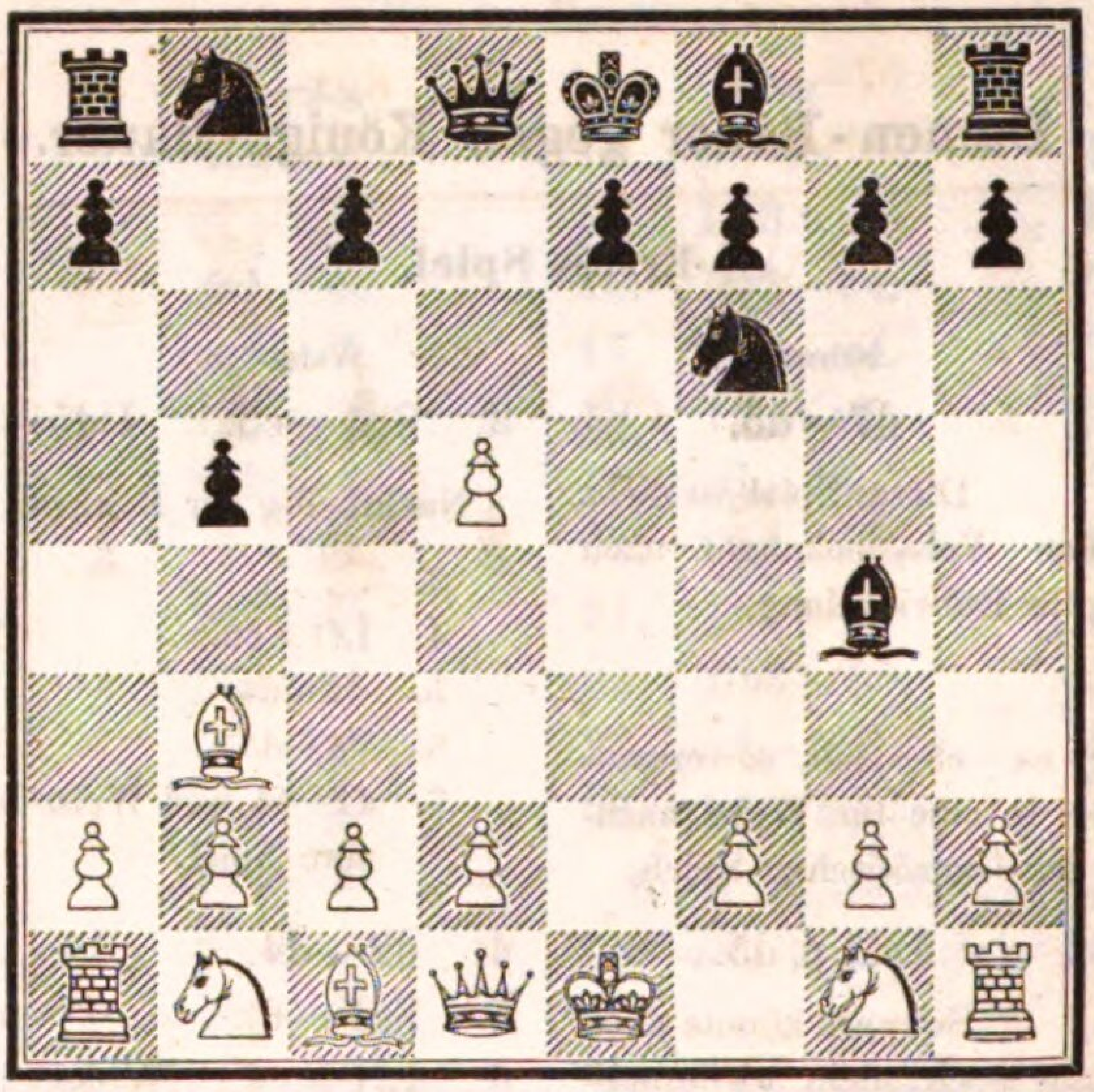
Hier könnte Schwarz auch das Spiel fortsetzen, mit:

4.		Ld7—f5.
5.	Sb1—c3.	c7—c6.
6.	d5 n. c6.	Sb8 n. c6.
7.	d2—d3 und Weiss hat das bessere Spiel.	

5.	Lc4—b3.	Ld7—g4.

Schwarz kann das Spiel auch fortsetzen mit:

5.		a7—a5.
6.	a2—a3.	Ld7—g4.
7.	f2—f3.	Lg4—c8.
8.	Sb1—c3.	Lc8—a6.
9.	d2—d3.	b5—b4.
10.	a3 n. b4.	a5 n. b4.
11.	Sc3—a2.	La6—b7.
12.	Lc1—d2 und Weiss hat das bessere Spiel.	



Weiss.		Schwarz.
6.	f2—f3. Am besten.	

Schwächer wäre:

6.	Sg1—f3.	Sf6 n. d5.
7.	Sb1—c3.	Sd5 n. c3.
8.	Sf3—e5.	Dd8—d4.
9.	Dd1 n. g4.	Dd4 n. e5 †
10.	Ke1—f1.	De5—e2 †
11.	Dg4 n. e2.	Sc3 n. e2.
12.	Kf1 n. e2.	e7—e5 und die Spiele stehen etwa gleich.

6.		Lg4—c8.
7.	Dd1—e2.	a7—a6.

	Weiss.	Schwarz.
8.	c2—c4.	c7—c6.
9.	d5 n. c6.	Sb8 n. c6.
10.	c4 n. b5.	Sc6—d4.
11.	De2—e3.	a6 n. b5.
12.	Sg1—e2.	Sd4 n. e2.
13.	Ke1 n. e2.	Lc8—a6.
14.	Th1—d1.	b5—b4.
15.	d2—d3.	e7—e6.
16.	a2—a3 und Weiss hat das bessere Spiel.	

Gespielte Partien.

Erste Partie.

	Morphy. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	d7—d5.
2.	e4 n. d5.	Sg8—f6.
3.	d2—d4.	

Der stärkste Zug. Eine Vertheidigung des Bauern ist nicht zu empfehlen.

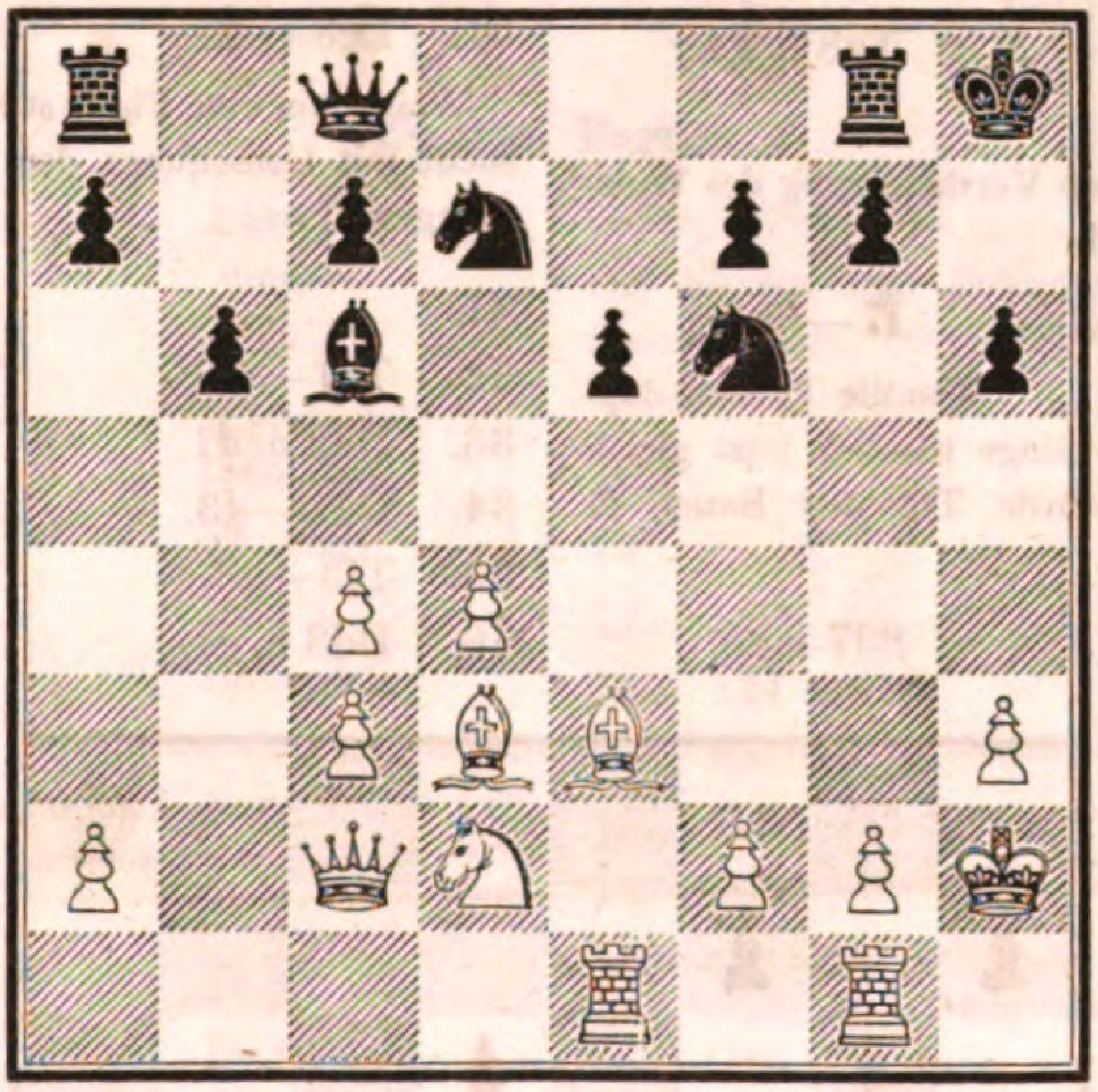
3.		Sf6 n. d5.
4.	c2—c4.	Sd5—f6.
5.	Sb1—c3.	Lc8—f5.
6.	Sg1—f3.	e7—e6.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Lc1—e3.	Lf8—b4.
8.	Dd1—b3.	Lb4 n. c3 †
9.	b2 n. c3.	Lf5—e4.
10.	Sf3—d2.	Le4—c6.
11.	Lf1—d3.	Sb8—d7.
12.	Db3—c2.	

Der Springer d7 könnte sich sonst auf c5 postiren.

12.		h7—h6.
13.	0—0.	0—0.

Weiss.	Schwarz.
14. Ta1—e1.	b7—b6.
15. h2—h3.	Dd8—c8.
16. Kg1—h2.	Kg8—h8.
17. Tf1—g1.	Tf8—g8.



18. g2—g4. g7—g5.
19. f2—f4. Dc8—f8.
20. Tg1—g3.

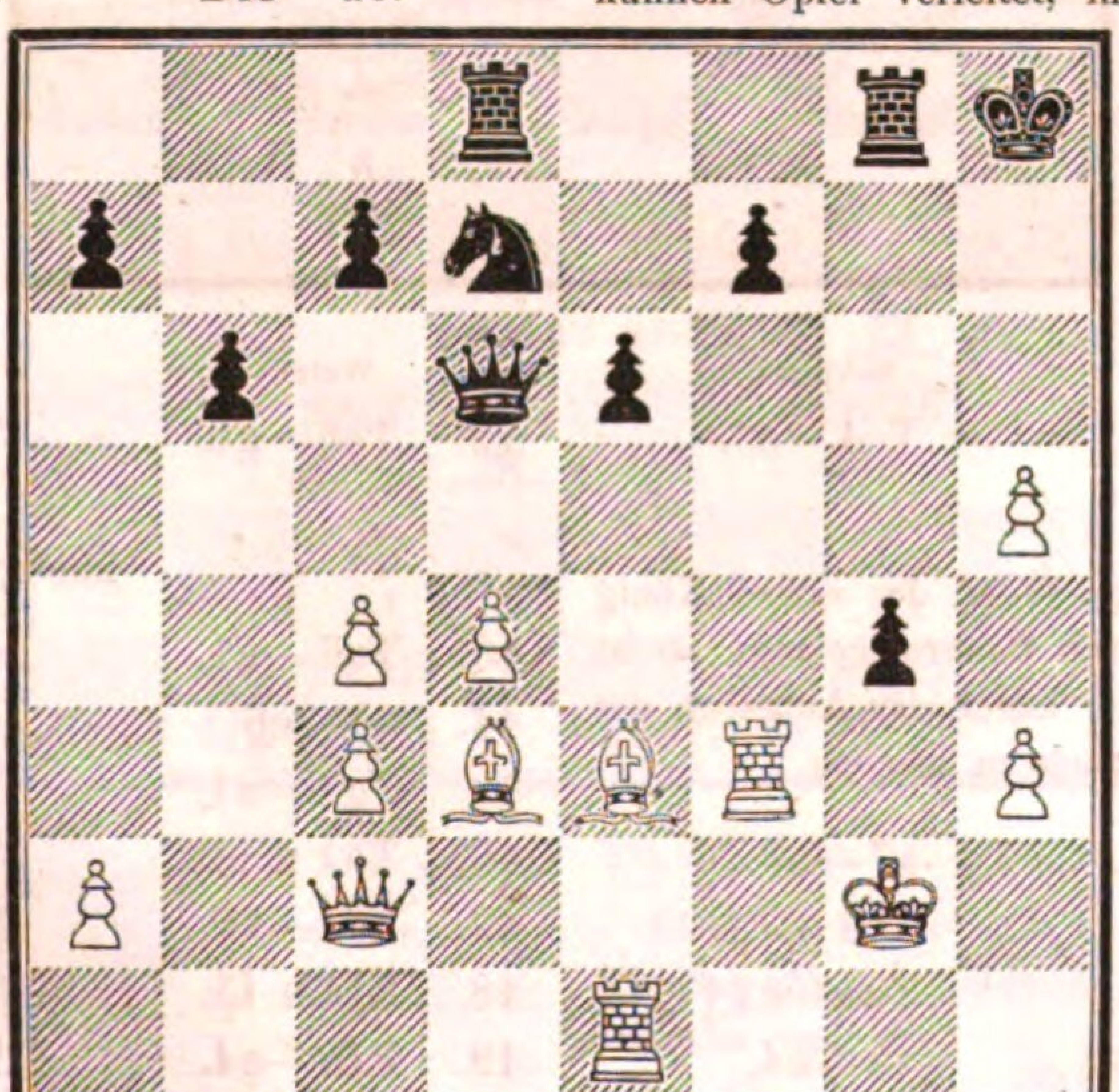
Um den Springer nach f3 bringen zu können.

20. Ta8—d8.
21. Sd2—f3. Lc6 n. f3.
22. Tg3 n. f3. Df8—d6.
23. Kh2—g2. Sf6—h5.

Dies ist ein sehr glänzender, jedoch nicht ganz richtiger Zug, der den Verlust des Spiels zur mittelbaren Folge hat.

24. f4 n. g5. h6 n. g5.
25. g4 n. h5. g5—g4.

Dies ist der Zug, der Schwarz zu dem kühnen Opfer verleitet, in der That aber



Weiss.	Schwarz.

keine genügende Entschädigung für die verlorene Figur giebt.

26.	h3 n. g4.	Tg8 n. g4 †
27.	Kg2—f1.	

Die nun folgende Vertheidigung des Weissen ist vortrefflich.

27.		f7—f5.

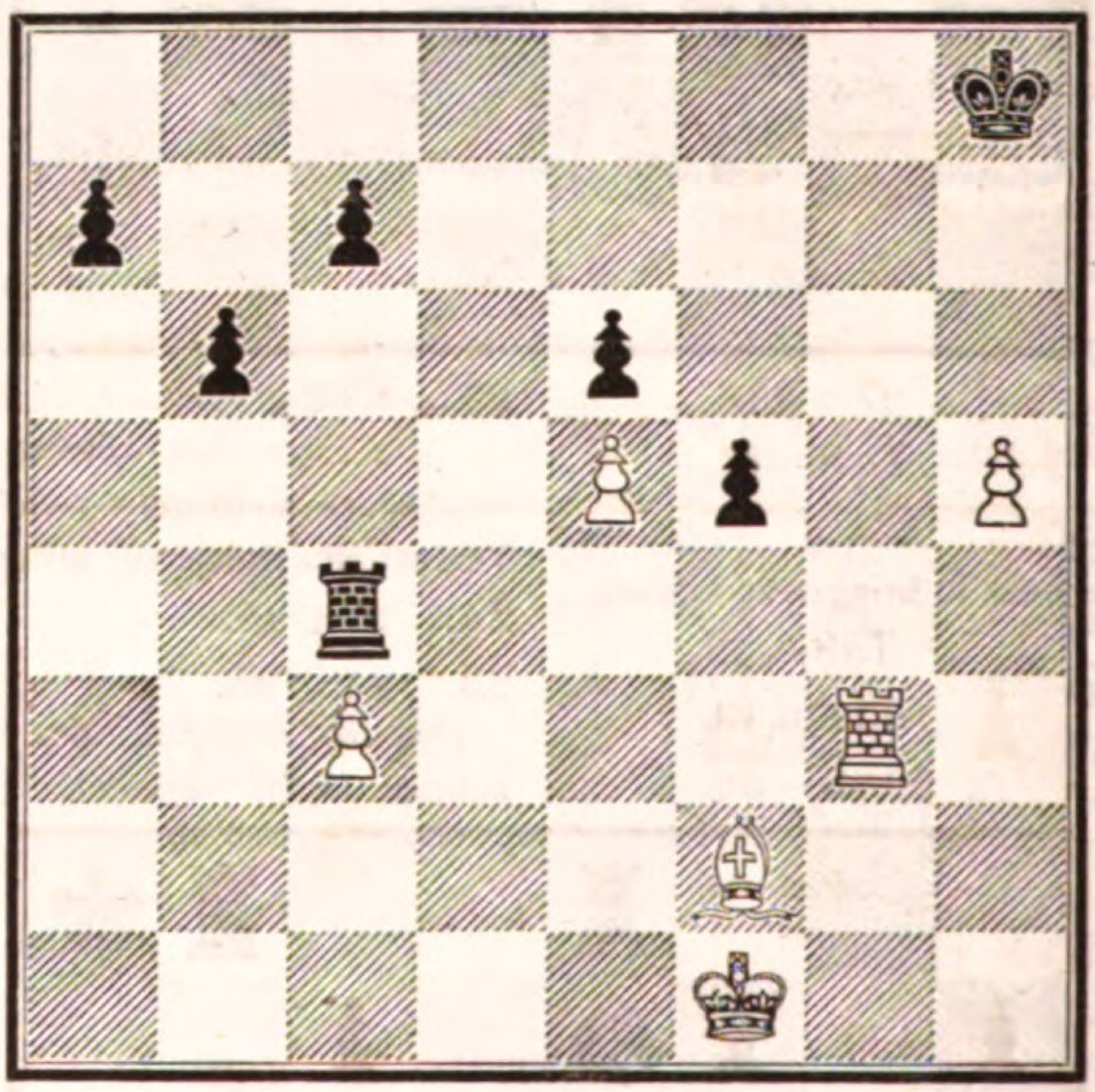
Um die Thürme doppeln zu können. Ginge nämlich jetzt gleich Td8 — g8, so würde Tf3 den Bauer f7 nehmen.

28.	Dc2—f2.	Sd7—e5.

Weiss.		Schwarz.
29.	d4 n. e5.	Dd6 n. d3 †
30.	Df2—e2.	Dd3—e4.
31.	Le3—f2.	

Weiss, um eine Figur stärker als Schwarz, sucht mit Consequenz den Abtausch zu erzwingen.

31.		De4—c6.
32.	Te1—d1.	Td8 n. d1 †
33.	De2 n. d1.	Dc6 n. c5 †
34.	Dd1—d3.	Dc4 n. a2.
35.	Tf3—g3.	Da2—c4.
36.	Dd3 n. c4.	Tg4 n. c4.



Weiss.		Schwarz.
37.	Tg3—g6.	Tc4—c6.
38.	c3—c4.	

Ein feiner Zug. Wenn der weisse König zur Deckung dieses Bauern gelangt, so ist der Thurm c6 nur durch das Aufgeben des Bauern b6 beweglich zu machen.

38.		a7—a5.
39.	Kf1—e2.	Tc6 n. c4.
40.	Tg6 n. e6.	Tc4—c2 †
41.	Ke2—f3.	a5—a4.

Weiss.		Schwarz.
42.	Te6—g6.	Tc2—c4.

Um Lf2—d4 zu verhindern.

43.	Tg6—g1.	a4—a3.
44.	e5—e6.	a3—a2.
45.	Tg1—a1.	Tc4—e4.
46.	Ta1 n. a2.	Te4 n. e6.
47.	Kf3—f4.	Te6—d6.
48.	Kf4 n. f5.	Td6—d5 †
49.	Kf5—g4.	b6—b5.

Weiss.		Schwarz.
50.	Ta2—a8†	Kh8—h7.
51.	Ta8—a7.	Td5—d7.
52.	Lf2—g3.	Td7—g7†
53.	Kg4—h4.	Tg7—f7.
54.	Ta7 n. c7.	Schwarz giebt das Spiel auf.

Zweites Partie.

Morphy. Weiss.		Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	d7—d5.
2.	e4 n. d5.	Dd8 n. d5.
3.	Sb1—c3.	Dd5—a5.
4.	d2—d4.	e7—e5.
5.	d4 n. e5.	Da5 n. e5†
6.	Lf1—e2.	Lf8—b4.
7.	Sg1—f3.	

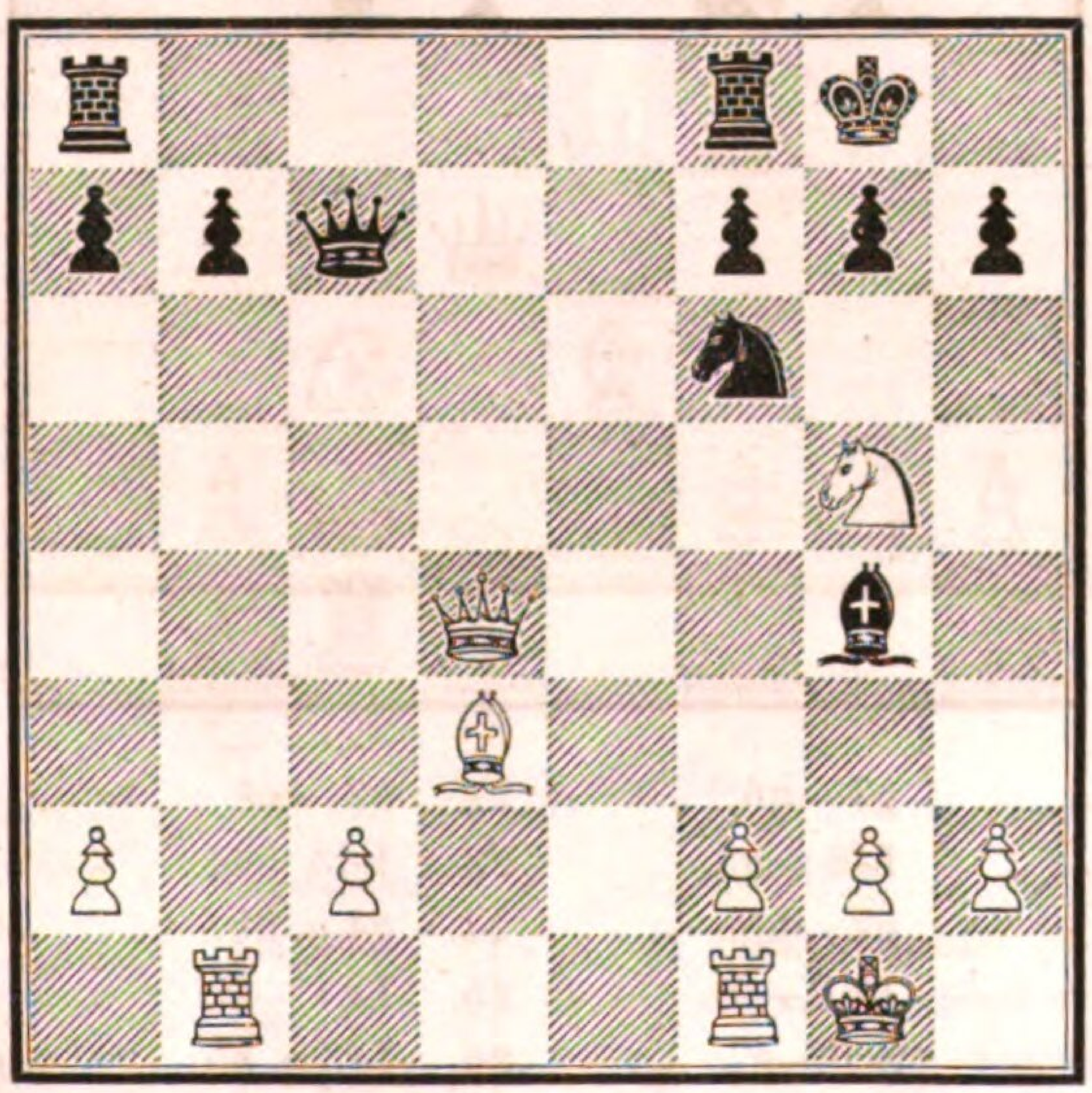
Sehr gut. Weiss giebt einen Bauer auf, um alle Figuren herauszubringen.

7.		Lb4 n. c3†
8.	b2 n. c3.	De5 n. c3†
9.	Lc1—d2.	Dc3—c5.
10.	Ta1—b1.	

Weiss droht den Läufer nach b4 zu ziehen, und hiermit dem Schwarzen die Rochade abzuschneiden, oder auch unter Umständen Tb1—b5 zu ziehen.

Weiss.		Schwarz.
10.		Sb8—c6.
11.	0—0.	Sg8—f6.
12.	Ld2—f4.	0—0.
13.	Lf4 n. c7.	Sc6—d4.
14.	Dd1 n. d4.	Dc5 n. c7.
15.	Le2—d3.	Lc8—g4.
16.	Sf3—g5.	

Hiermit wird Sg5—e4 vorbereitet, nimmt dann Sf6—e4, so folgt Dd4 n. e4, und der Bauer b7 ist verloren. Auch kann Sg5 n. h7 mit Vortheil geschehen. Der letzte Zug des Schwarzen war schwach.



16.		Tf8—d8.
17.	Dd4—b4.	Lg4—c8.
18.	Tf1—e1.	a7—a5.
19.	Db4—e7.	Dc7 n. e7.
20.	Te1 n. e7.	Sf6—d5.

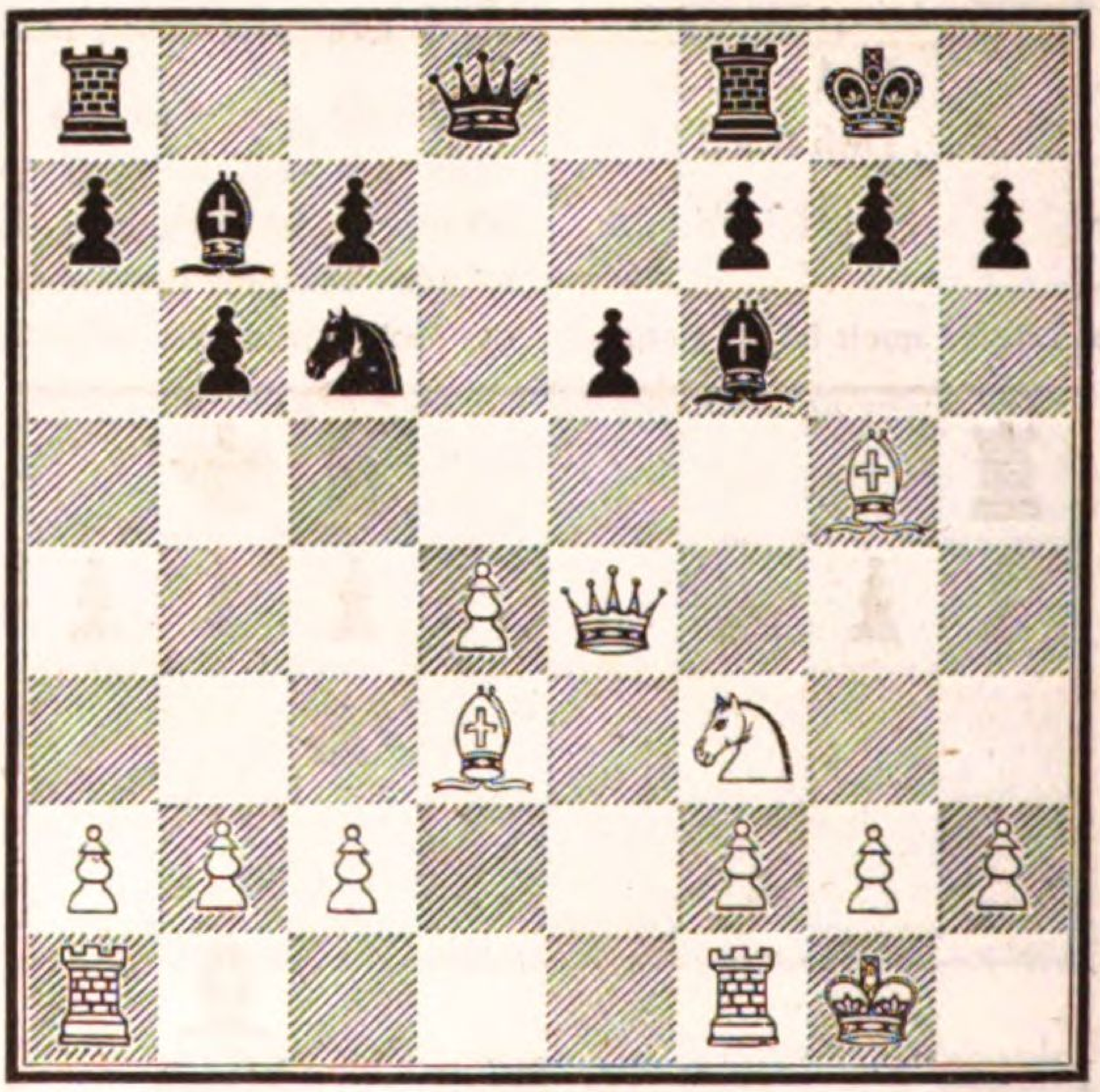
Ebenfalls schlecht. Td8—f8 hätte bessere Dienste geleistet. Hiermit ist das Spiel rettungslos verloren.

	Weiss.	Schwarz.
21.	Ld3 n. h7 †	Kg8—h8.
22.	Te7 n. f7.	Sd5—c3.
23.	Tb1—e1.	Sc3 n. a2.
24.	Tf7—f4.	Ta8—a6.
25.	Lh7—d3.	Schwarz giebt das Spiel auf.

Dritte Partie.

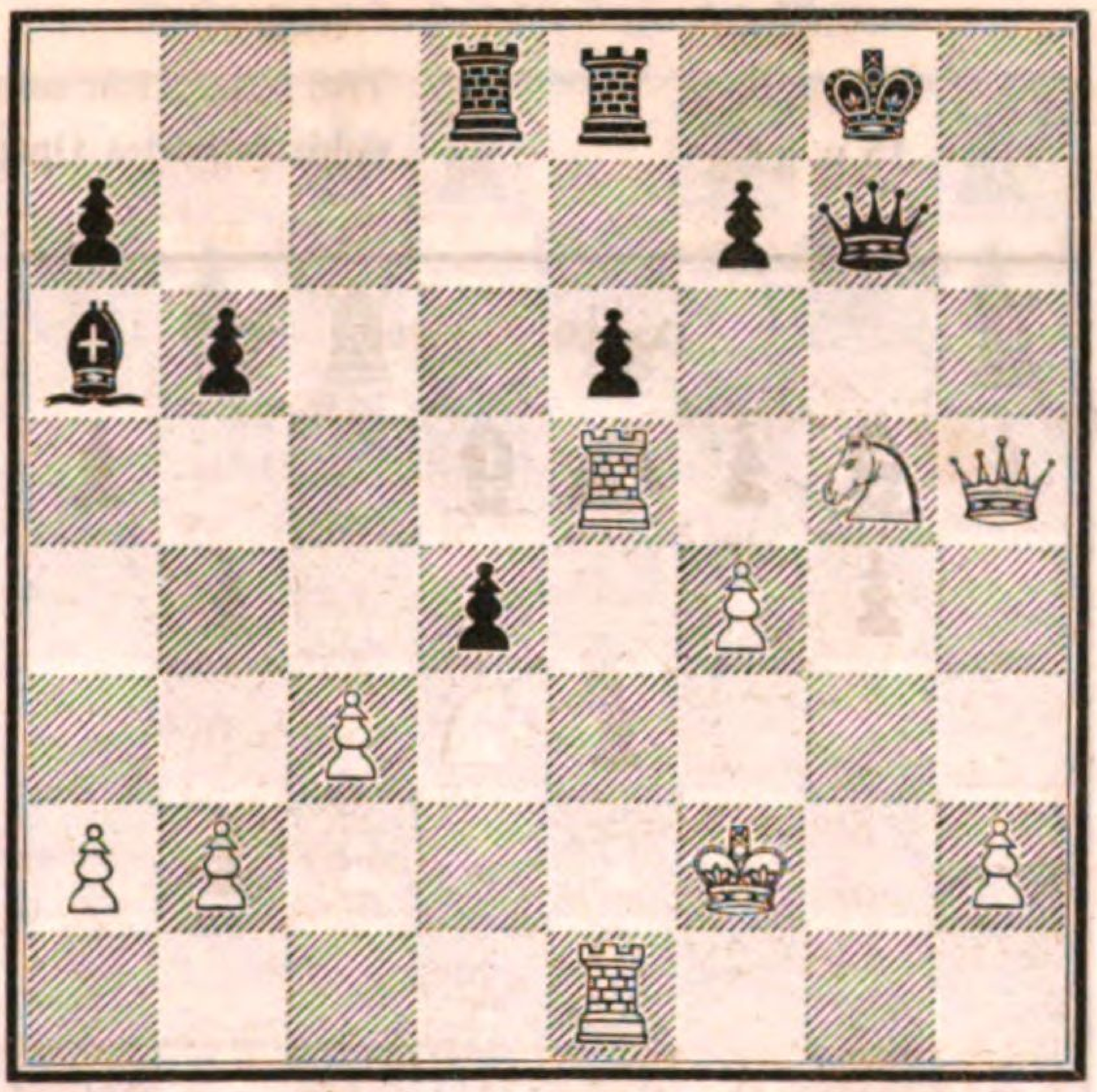
	Morphy, Barnes. Weiss.	Staunton, Owen. Schwarz.
1.	e2—e4.	d7—d5.
2.	e4 n. d5.	Dd8 n. d5.
3.	Sb1—c3.	Dd5—d8.
4.	d2—d4.	Sg8—f6.
5.	Lf1—d3.	Sb8—c6.
6.	Lc1—e3.	e7—e6.
7.	Sg1—f3.	Lf8—d6.
8.	0—0.	0—0.
9.	Dd1—e2.	b7—b6.
10.	Le3—g5.	Lc8—b7.
11.	Sc3—e4.	Ld6—e7.
12.	Se4 n. f6 †	Le7 n. f6.
13.	De2—e4.	

Hiermit bemächtigt sich Weiss des Angriffs, und führt ihn consequent bis zum Siege durch.



	Weiss.	Schwarz.
13.		g7—g6.
14.	De4—h4.	Lf6 n. g5.
15.	Sf3 n. g5.	h7—h5.
16.	c2—c3.	Dd8—f6.
17.	Ta1—e1.	Sc6—e7.
18.	f2—f4.	Se7—f5.
19.	Dh4—h3.	Tf8—e8.
20.	Te1—e5.	Ta8—d8.
21.	Tf1—e1.	Sf5—g7.
22.	g2—g4.	c7—c5.
23.	Ld3—e4.	Lb7—a6.
24.	g4 n. h5.	Sg7 n. h5.
25.	Le4—f3.	c5 n. d4.
26.	Lf3 n. h5.	g6 n. h5.
27.	Dh3 n. h5.	Df6—g7.
28.	Kg1—f2.	

Jetzt ist das schwarze Spiel nicht mehr zu halten, indem dem weissen Spiel nun die g-Linie geöffnet wird.



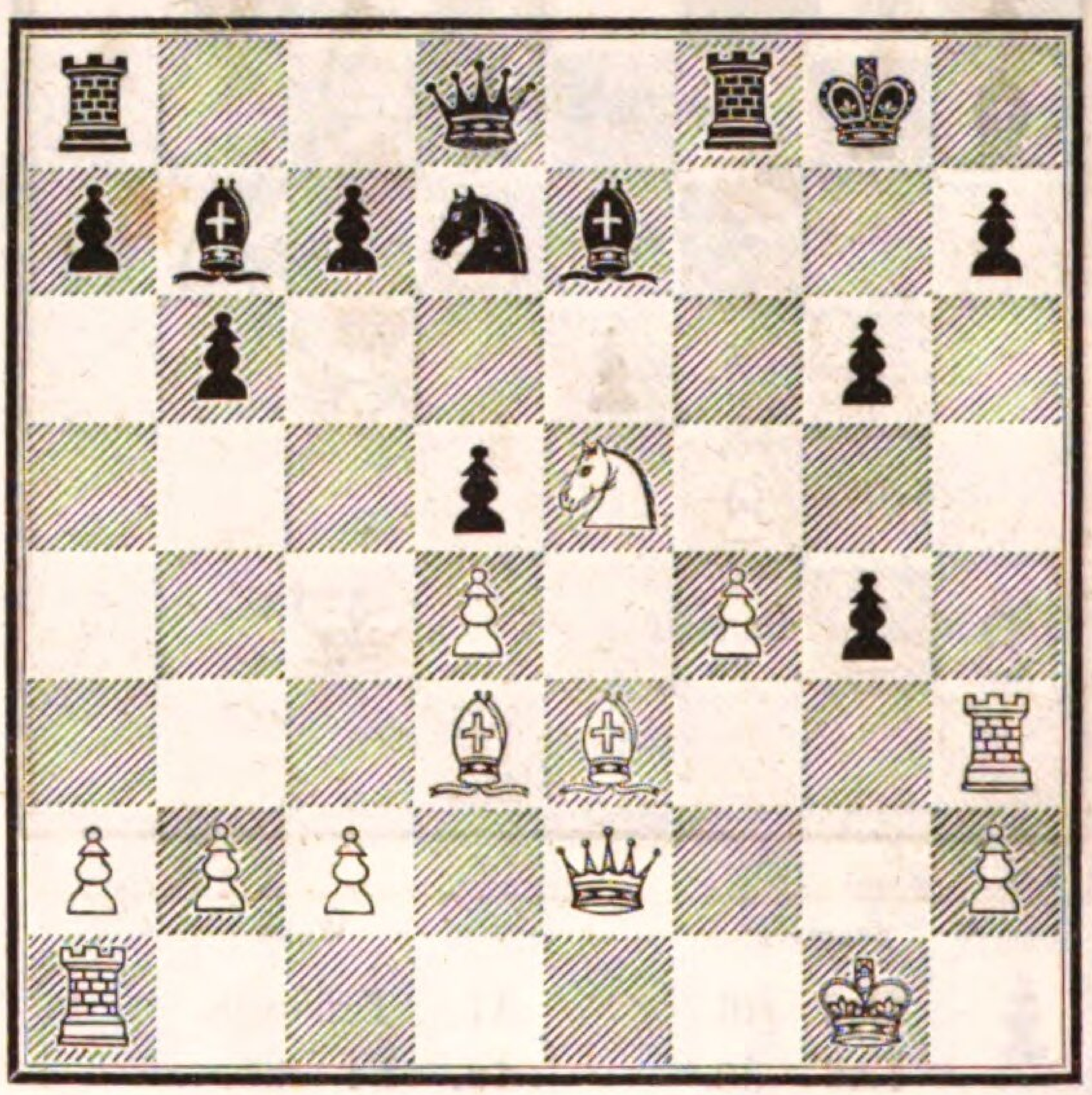
	Weiss.	Schwarz.
28.		Dg7—f6.
29.	Dh5—h4.	La6—d3.
30.	Dh4—g3.	Ld3—g6.
31.	f4—f5.	Lg6 n. f5.
32.	Sg5—e4.	Df6—g6.
33.	Se4—f6.	Kg8—f8.
34.	Dg3 n. g6.	Lf5 n. g6.
35.	Sf6 n. e8.	Kf8 n. e8.
36.	h2—h4.	d4—d3.
37.	Kf2—e3.	Ke8—e7.
38.	Ke3—d2.	Td8—d6.
39.	Te5—g5.	Ke7—f6.
40.	Te1—f1 †	Lg6—f5.
41.	Tg5—g8.	Td6—d5.
42.	h4—h5.	Td5—e5.
43.	Tf1—f2.	Te5—e4.
44.	Tf2—h2.	Lf5—h7.
45.	Tg8—h8.	Kf6—g7.
46.	Th8—a8.	Kg7—h6.
47.	Ta8 n. a7.	Te4—f4.
48.	Ta7—b7.	e6—e5.
49.	Tb7 n. b6 †	f7—f6.
50.	a2—a4.	e5—e4.
51.	Tb6—e6.	Tf4—f3.
52.	a4—a5 und gewinnt.	

Vierte Partie.

	Steinitz. Weiss.	Mongredien. Schwarz.
1.	e2—e4.	d7—d5.
2.	e4 n. d5.	Dd8 n. d5.
3.	Sb1—c3.	Dd5—d8.
4.	d2—d4.	e7—e6.
5.	Sg1—f3.	Sg8—f6.
6.	Lf1—d3.	Lf8—e7.
7.	0—0.	0—0.
8.	Lc1—e3.	b7—b6.
9.	Sf3—e5.	Lc8—b7.
10.	f2—f4.	Sb8—d7.
11.	Dd1—e2.	Sf6—d5.
12.	Sc3 n. d5.	e6 n. d5.
13.	Tf1—f3.	f7—f5.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Tf3—h3.	g7—g6.
15.	g2—g4.	f5 n. g4.

	Weiss.	Schwarz.
16.	Th3 n. h7. Ein sehr geistreiches und wohl motivirtes Opfer.	



16.		Sd7 n. e5.	22.	Dh7—h3 †	Ke6—f7.
17.	f4 n. e5.	Kg8 n. h7.	23.	Ta1—f1 †	Kf7—e8.
18.	De2 n. g4.	Tf8—g8.	24.	Dh3—e6.	Tg8—g7.
19.	Dg4—h5 †	Kh7—g7.	25.	Le3—g5.	Dd8—d7.
20.	Dh5—h6 †	Kg7—f7.	26.	Ld3 n. g6 †	Tg7 n. g6.
21.	Dh6—h7 †	Kf7—e6.	27.	De6 n. g6 † und gewinnt.	

Fünfte Partie.

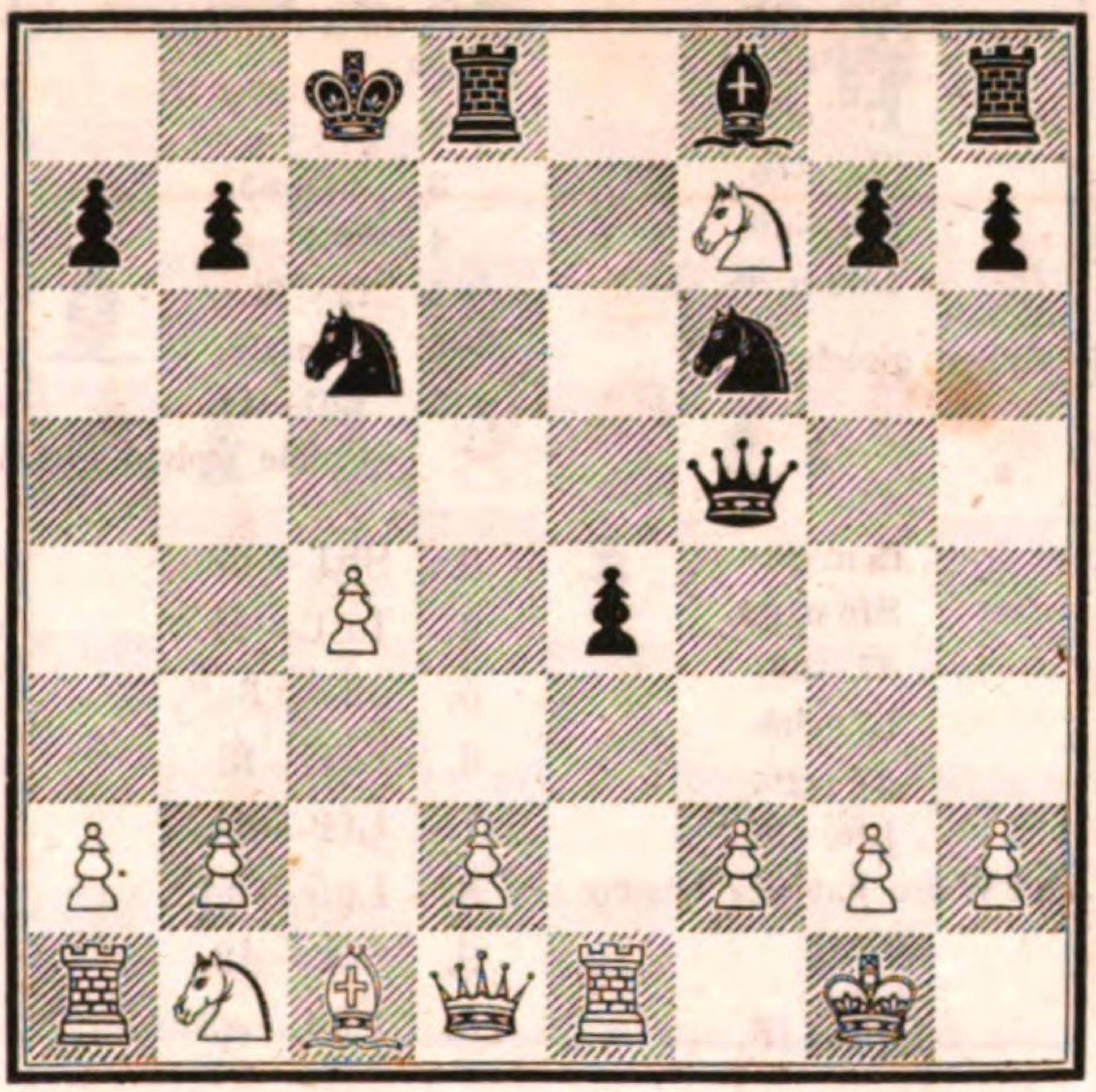
	de Rivière. Weiss.	Dubois. Schwarz.
1.	e2—e4.	d7—d5.
2.	e4 n. d5.	Sg8—f6.
3.	Lf1—b5 †	Lc8—d7.
4.	Lb5 n. d7 †	Dd8 n. d7.
5.	c2—c4.	c7—c6.
6.	d5 n. c6.	Sb8 n. c6.
7.	Sg1—f3.	e7—e5.
8.	0—0.	e5—e4.
9.	Tf1—e1.	0—0—0.
10.	Sf3—g5.	Dd7—f5.

	Weiss.	Schwarz.
11.	Sg5 n. f7.	

Wie die folgenden Combinationen ergeben, ist das Nehmen dieses Bauern unvortheilhaft. (Siehe Diagramm).

11.		Lf8—c5.
12.	Te1—f1.	Sf6—g4.
13.	Sf7 n. h8.	Sg4 n. f2.
14.	Dd1—e1.	Td8—f8.
15.	d2—d4.	Lc5 n. d4.
16.	Sb1—d2.	Sf2—d3 †
17.	Kg1—h1.	Sd3 n. e1.

Stellung nach dem 11. Zuge des Weissen.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
18. Tf1 n. f5.	Tf8 n. f5.	22. g2—g3.	Sc6—d4.
19. h2—h3.	e4—e3.	23. h3—h4.	h7—h5.
20. Sd2—e4.	Tf5—f1 †	24. Se4—g5.	Tf1—f2 †.
21. Kh1—h2.	Ld4—e5 †	Weiss giebt die Partie auf.	

Der Königsläufer-Bauer gegen den Damen-Bauer.

Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	f7—f5.

Diese Vertheidigung des Schwarzen ist schwach, jedoch nicht fehlerhaft. Es kann auch e7 — e6 geschehen:

1.	e7—e6.
2. c2—c4.	d7—d5.
3. Sb1—c3.	c7—c5.
4. e2—e3.	Sg8—f6.
5. Sg1—f3.	Sb8—c6.

Die Spiele stehen gleich.

2. c2—c4.

Hier kann auch gespielt werden:

Weiss.	Schwarz.
2. e2—e4.	f5 n. e4.
3. Sb1—c3	Sg8—f6.

(Wenn Schwarz d7—d5 spielt, so folgt Dd1—h5 † und n. d5.)

4. Lc1—g5.	c7—c6.
5. Lg5 n. f6.	e7 n. f6.
6. Sc3 n. e4.	d7—d5.
7. Se4—g3.	Lf8—d6.
8. Lf1—d3.	0—0.

Die Spiele stehen ungefähr gleich.

oder:

2. h2—h3.	Sg8—f6.
3. g2—g4.	d7—d5.

(Schlechter ist f5 n. g4, siehe a.)

	Weiss.	Schwarz.
4.	g4—g5.	Sf6—e4.
5.	h3—h4.	c7—c5.
6.	c2—c3.	e7—e6.
7.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
8.	Lc1—f4.	Lf8—d6.
9.	Lf4 n. d6.	Dd8 n. d6.

Die Spiele stehen gleich.

a.

3.		f5 n. g4.
4.	h3 n. g4.	Sf6 n. g4.
5.	e2—e4.	d7—d6.
6.	Lf1—e2.	h7—h5.
7.	Lc1—g5.	g7—g6.
8.	Sg1—h3.	Lf8—h6.
9.	Dd1—d2	und Weiss hat das bessere Spiel.

2.		Sg8—f6.

Schwarz kann hier auch das Spiel auf folgende Art fortsetzen:

	Weiss.	Schwarz.
2.		e7—e6.
3.	a2—a3.	Sg8—f6.
4.	Sb1—c3.	Lf8—e7.
5.	f2—f3.	d7—d5.
6.	c4 n. d5.	e6 n. d5.
7.	Lc1—f4.	0—0 und die Spiele stehen gleich.

3.	Sb1—c3.	d7—d6.
4.	Lc1—f4.	c7—c6.
5.	e2—e3.	Dd8—c7.
6.	Sg1—f3.	Sf6—h5.
7.	Lf4—g5.	h7—h6.
8.	Lg5—h4.	g7—g5.
9.	Sf3—d2.	Sh5—f6.
10.	Lh4—g3.	e7—e5.

Die Spiele sind gleich.

Gespielte Partien.

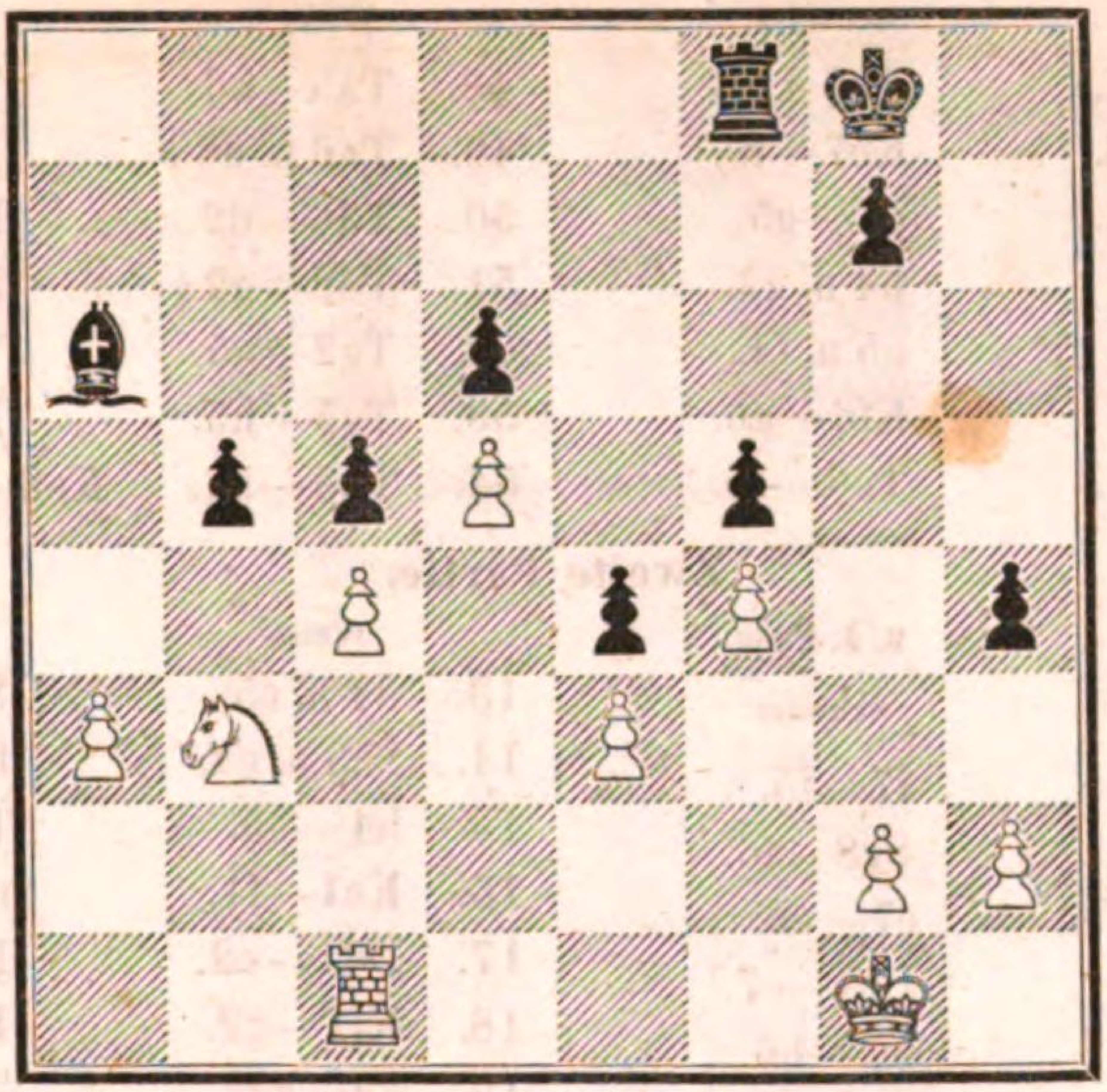
Erste Partie.

	Harrwitz. Weiss.	Morphy. Schwarz.
1.	d2—d4.	f7—f5.
2.	c2—c4.	e7—e6.
3.	Sb1—c3.	Sg8—f6.
4.	Lc1—g5.	Lf8—b4.
5.	Dd1—b3.	c7—c5.
6.	d4—d5.	e6—e5.
7.	e2—e3.	0—0.
8.	Lf1—d3.	d7—d6.
9.	Sg1—e2.	h7—h6.
10.	Lg5 n. f6.	Dd8 n. f6.
11.	a2—a3.	Lb4 n. c3†
12.	Db3 n. c3.	Sb8—d7.
13.	0—0.	Df6—g6.
14.	b2—b4.	b7—b6.
15.	f2—f3.	h6—h5.
16.	Ld3—c2.	Lc8—b7.

	Weiss.	Schwarz.
17.	Lc2—a4.	Dg6—f7.
18.	La4 n. d7.	Df7 n. d7.
19.	b4 n. c5.	b6 n. c5.
20.	f3—f4.	e5—e4.
21.	Ta1—b1.	Lb7—a6.
22.	Tf1—c1.	Dd7—a4.
23.	Se2—g3.	h5—h4.
24.	Sg3—f1.	Ta8—b8.
25.	Sf1—d2.	Tb8—b6.
26.	Tb1 n. b6.	a7 n. b6.
27.	Dc3—b3.	

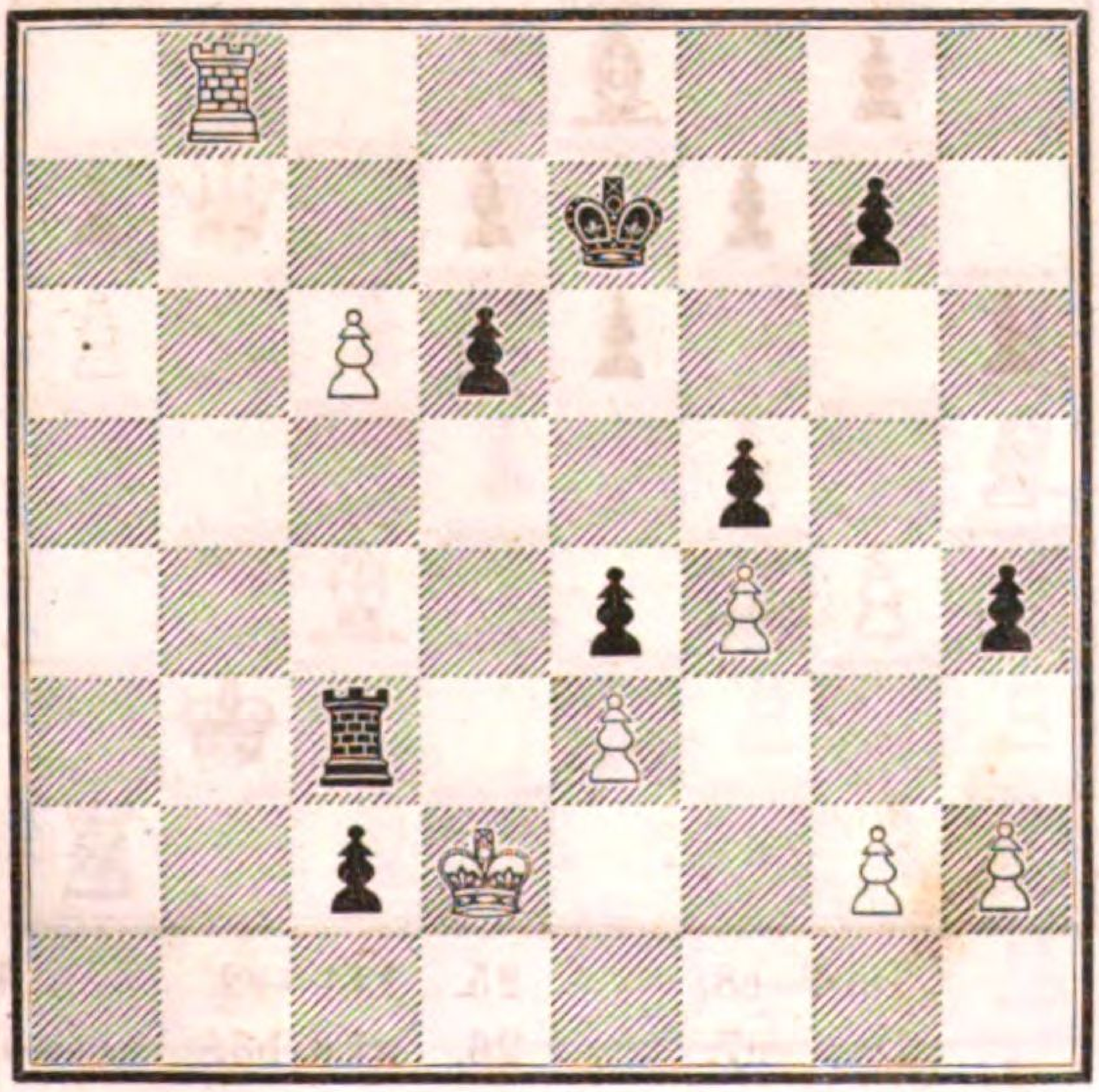
Wie man gleich sehen wird, ist der Abtausch der Dame für Weiss unvortheilhaft.

27.		Da4 n. b3.
28.	Sd2 n. b3.	b6—b5.



Weiss.		Schwarz.	Weiss.		Schwarz.
29.	c4 n. b5.	La6 n. b5.	36.	Kg1—f2.	c4—c3.
30.	Sb3—a5.	Tf8—a8.	37.	Kf2—e2.	Ta6 n. a3.
31.	Sa5—b7.	Ta8—a6.	38.	Sd8—c6 †	Ld7 n. c6.
32.	Tc1—c3.	Kg8—f8.	39.	d5 n. c6.	c3—c2.
33.	Sb7—d8.	Lb5—d7.	40.	Ke2—d2.	Ta3—c3.
34.	Tc3—b3.	Kf8—e7.			
35.	Tb3—b8.	c5—c4.			

Mit diesem Zuge ist das Spiel für Schwarz gewonnen.

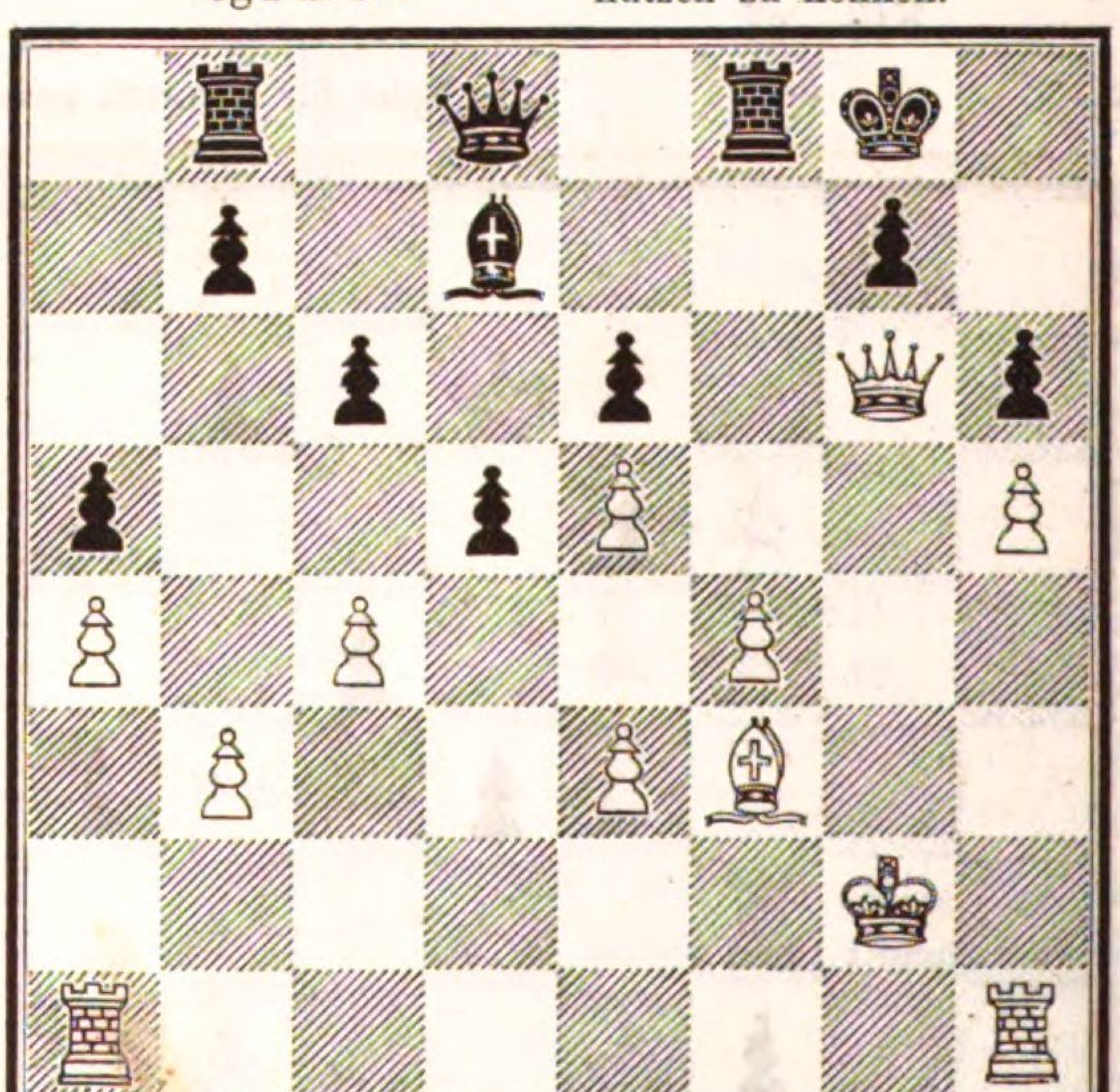


	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
41.	Kd2—c1.	Tc3 n. c6.	48.	Ta5—a6.	Tc5—c3.
42.	Tb8—b3.	Ke7—f6.	49.	Ta6 n. d6 †	Kg6—h5.
43.	Tb3—a3.	g7—g5.	50.	Td6—d2.	Kh5—g4.
44.	g2—g3.	h4 n. g3.	51.	Td2—g2 †	Kg4—f3.
45.	h2 n. g3.	g5 n. f4.	52.	Tg2—g5.	Tc3—c5.
46.	g3 n. f4.	Kf6—g6.	53.	Tg5—h5.	Kf3 n. e3.
47.	Ta3—a5.	Tc6—c5.	54.	Th5—h4.	Ke3—f3 u. gewinnt.

Zweite Partie.

	Hanstein. Weiss.	v. d. Lasa. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	d2—d4.	f7—f5.	13.	d4 n. e5.	Sf6—e4.
2.	c2—c4.	Sg8—f6.	14.	Sc3 n. e4.	f5 n. e4.
3.	Sb1—c3.	e7—e6.	15.	h4—h5.	Dd8—b6.
4.	a2—a3.	Lf8—e7.	16.	Ke1—f1.	a7—a5.
5.	Lc1—f4.	h7—h6.	17.	Dd1—c2.	Db6—d8.
6.	e2—e3.	0—0.	18.	Kf1—g2.	Lc8—d7.
7.	h2—h4.	d7—d5.	19.	a3—a4.	Ta8—b8.
8.	Sg1—f3.	Sf6—g4.	20.	f2—f3.	e4 n. f3 †
9.	Lf1—e2.	c7—c6.	21.	Le2 n. f3.	Le7—g5.
10.	g2—g3.	Sb8—d7.	22.	Dc2—g6.	Lg5 n. f4.
11.	b2—b3.	Sd7—f6.	23.	g3 n. f4.	
12.	Sf3—e5.	Sg4 n. e5.			

Weiss nimmt mit dem g-Bauer, um die g-Linie zu Angriffen mit den Thürmen benutzen zu können.



23.		Dd8—e8.	25.	Lf3—e2.	b7—b5.
24.	Dg6—g3.	De8—e7.	26.	a4 n. b5.	d5 n. c4.

	Weiss.	Schwarz.
27.	b3 n. c4.	c6 n. b5.
28.	c4 n. b5.	Ld7 n. b5.
29.	Le2—f3.	Lb5—d3.
30.	Ta1 n. a5.	Tb8—b2 †
31.	Kg2—h3.	Ld3—f5 †
32.	Lf3—g4.	De7—f7.

	Weiss.	Schwarz.
33.	Dg3—h4.	

Ein Fehlzug. Besser wäre hier Kh3—h4 gewesen.

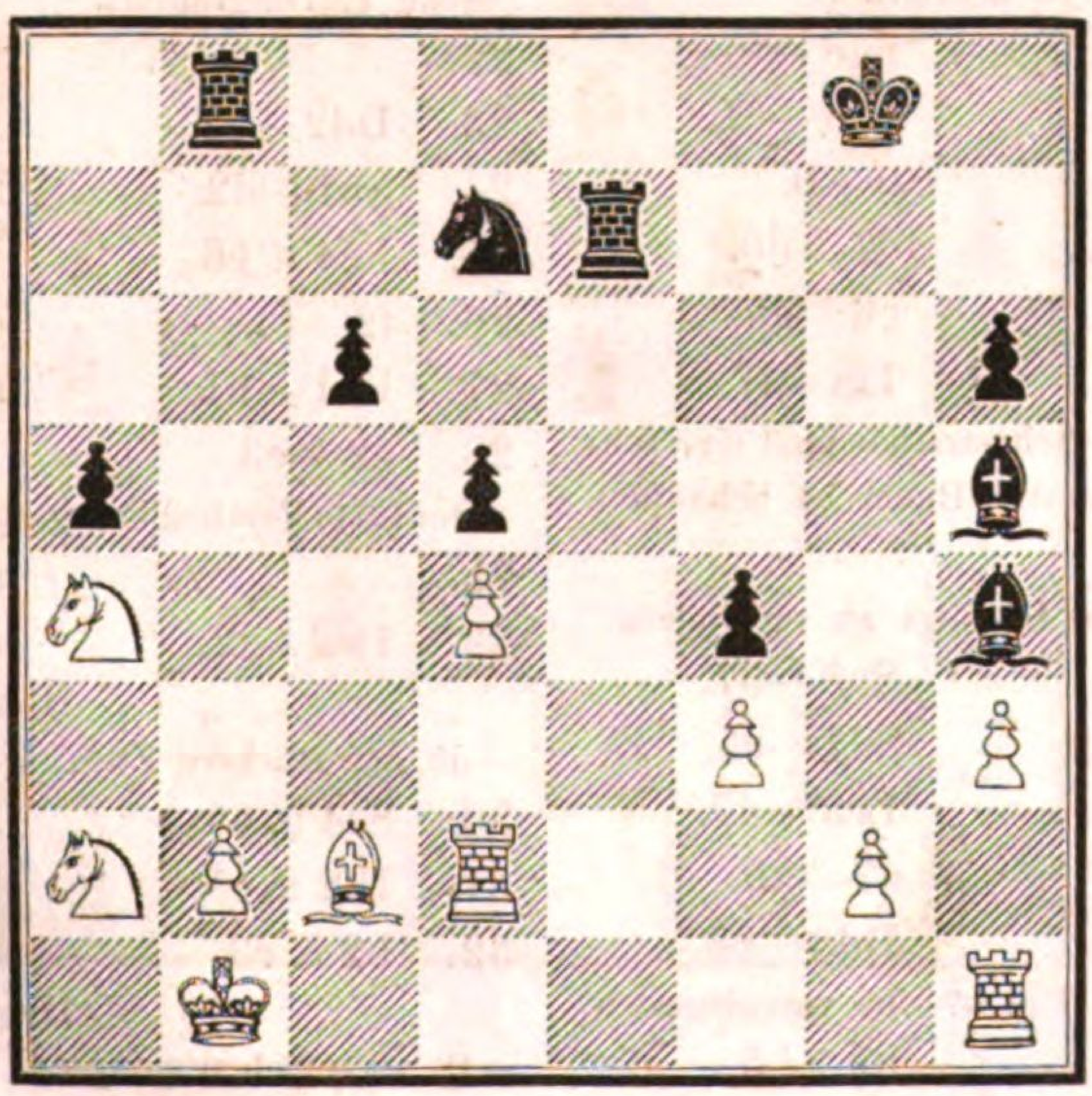
33.		Df7—b7.
34.	Th1—g1.	Db7—f3 †
35.	Dh4—g3.	Lf5 n. g4 † u. gewinnt.

Dritte Partie.

	Mayet. Weiss.	v. d. Lasa. Schwarz.
1.	d2—d4.	f7—f5.
2.	h2—h3.	Sg8—f6.
3.	c2—c4.	e7—e6.
4.	a2—a3.	d7—d5.
5.	c4 n. d5.	e6 n. d5.
6.	Lc1—g5.	Lf8—e7.
7.	Lg5 n. f6.	Le7 n. f6.
8.	e2—e3.	0—0.
9.	Sb1—c3.	Lc8—e6.
10.	Dd1—b3.	b7—b6.
11.	Sg1—e2.	c7—c6.
12.	Se2—f4.	Le6—f7.
13.	Lf1—d3.	g7—g5.
14.	Sf4—e2.	f5—f4.
15.	Db3—c2.	h7—h6.

	Weiss.	Schwarz.
16.	e3 n. f4.	g5 n. f4.
17.	0—0—0.	Dd8—d6.
18.	Dc2—d2.	Lf7—h5.
19.	f2—f3.	Lf6—h4.
20.	Td1—f1.	Sb8—d7.
21.	Ld3—c2.	b6—b5.
22.	Kc1—b1.	a7—a5.
23.	Dd2—d3.	Tf8—f7.
24.	a3—a4.	b5 n. a4.
25.	Sc3 n. a4.	Tf7—g7.
26.	Dd3—d2.	Tg7—f7.
27.	Se2—c1.	Dd6—b4.
28.	Tf1—d1.	Ta8—b8.
29.	Sc1—a2.	Db4 n. d2.
30.	Td1 n. d2.	Tf7—e7.

Schwarz hat die bessere Stellung.



	Weiss.	Schwarz.
31.	Lc2—f5.	Sd7—b6.
32.	Sa4 n. b6.	Tb8 n. b6.
33.	Th1—c1.	Lh5—e8.
34.	Sa2—c3.	Lh4—e1.
35.	Td2—c2.	Le1 n. c3.
36.	Tc2 n. c3.	Tb6—b4.
37.	Tc1—d1.	a5—a4.
38.	Kb1—a2.	Te7—e2.
39.	Tc3—c2.	Te2—e3.
40.	Tc2—d2.	Kg8—g7.
41.	Lf5—c2.	Kg7—f6.
42.	h3—h4.	Le8—d7.
43.	Td2—d3.	Ld7—f5.

	Weiss.	Schwarz.
44.	Td3 n. e3.	f4 n. e3.
45.	Lc2 n. f5.	Kf6 n. f5.
46.	g2—g3.	Tb4 n. d4.
47.	Td1—e1.	Td4—d3.
48.	Ka2—b1.	c6—c5.
49.	Kb1—c2.	c5—c4.
50.	Te1—a1.	d5—d4.
51.	Ta1 n. a4.	Td3—d2 †
52.	Kc2—c1.	Td2—g2.
53.	Ta4 n. c4.	d4—d3.
54.	b2—b4.	Tg2—g1 †
55.	Kc1—b2.	d3—d2 und

gewinnt.

Vierte Partie.

	Owen. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	d2—d4.	f7—f5.
2.	e2—e4.	f5 n. e4.
3.	Sb1—c3.	e7—e6.

Schwarz verzichtet auf eine längere Vertheidigung des Bauern e4, da diese doch auf die Dauer undurchführbar ist.

4.	Dd1—h5 †	g7—g6.
5.	Dh5—e5.	

Dieser Angriff ist übereilt.

5.		Sg8—f6.
6.	Lc1—g5.	Lf8—e7.
7.	d4—d5.	0—0.
8.	Lg5—h6.	d7—d6.
9.	De5—d4.	e6—e5.
10.	Dd4—d2.	Tf8—f7.

Schwarz hat jetzt eine sehr gute Stellung und den Bauer e4 behauptet.

11.	h2—h3.	

Nothwendig, um Sf6—g4 zu verhindern.

11.		Sb8—d7.
12.	0—0—0.	Sd7—c5.
13.	Lf1—c4.	Lc8—d7.
14.	Sg1—e2.	a7—a5.
15.	g2—g4.	Dd8—e8.

Um b7—b5 vorzubereiten.

	Weiss.	Schwarz.
16.	Se2—g3.	b7—b5.
17.	Lc4—e2.	b5—b4.
18.	Sc3—b1.	c7—c6.
19.	Lh6—e3.	Sf6 n. d5.
20.	Le3 n. c5.	d6 n. c5.
21.	Sg3 n. e4.	Tf7—f4.
22.	Le2—c4.	

Ein feiner Zug. Schwarz kann jetzt den Springer e4 nicht nehmen, weil Lc4 n. d5 † und auf c6 n. d5, Dd2 n. d5 † folgen würde. (Siehe 1. Diagramm).

22.		Ld7—e6.
23.	Dd2—e2.	De8—f7.
24.	Sb1—d2.	Sd5—b6.
25.	Lc4 n. e6.	Df7 n. e6.
26.	f2—f3.	c5—c4.
27.	Kc1—b1.	a5—a4.
28.	c2—c3.	

Der beste Vertheidigungszug an dieser Stelle.

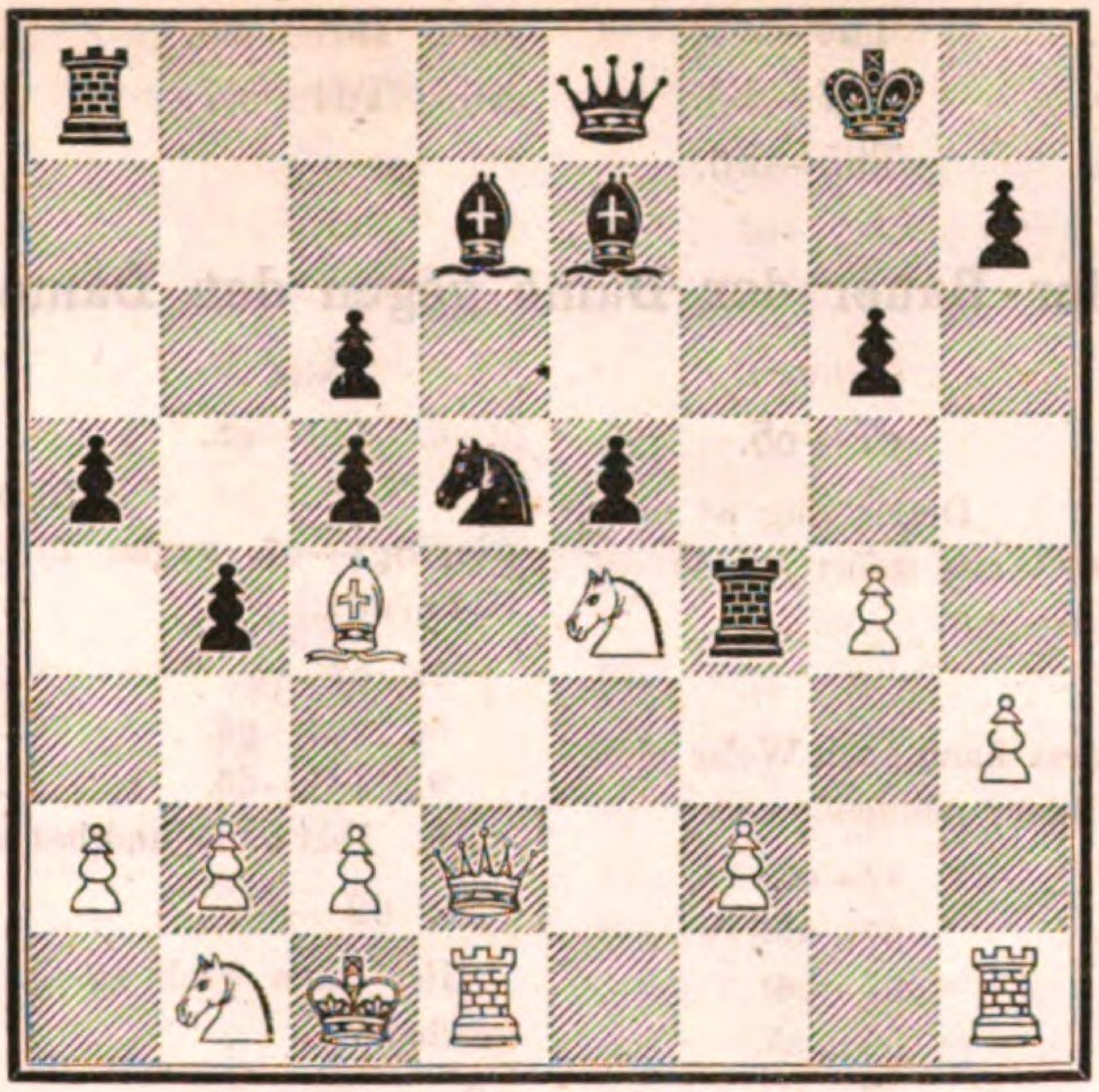
28.		a4—a3.
29.	De2—f2.	c6—c5.

Hier wäre wohl De6—d5 der stärkere Zug.

30.	Se4 n. c5.	Le7 n. c5.
31.	Df2 n. c5.	b4 n. c3.
32.	b2 n. c3.	Sb6—d7.

Hier wäre wohl Tf4—f8 vorzuziehen gewesen.

Stellung nach dem 22. Zuge des Weissen.



33.	Dc5—c7.	Sd7—f8.

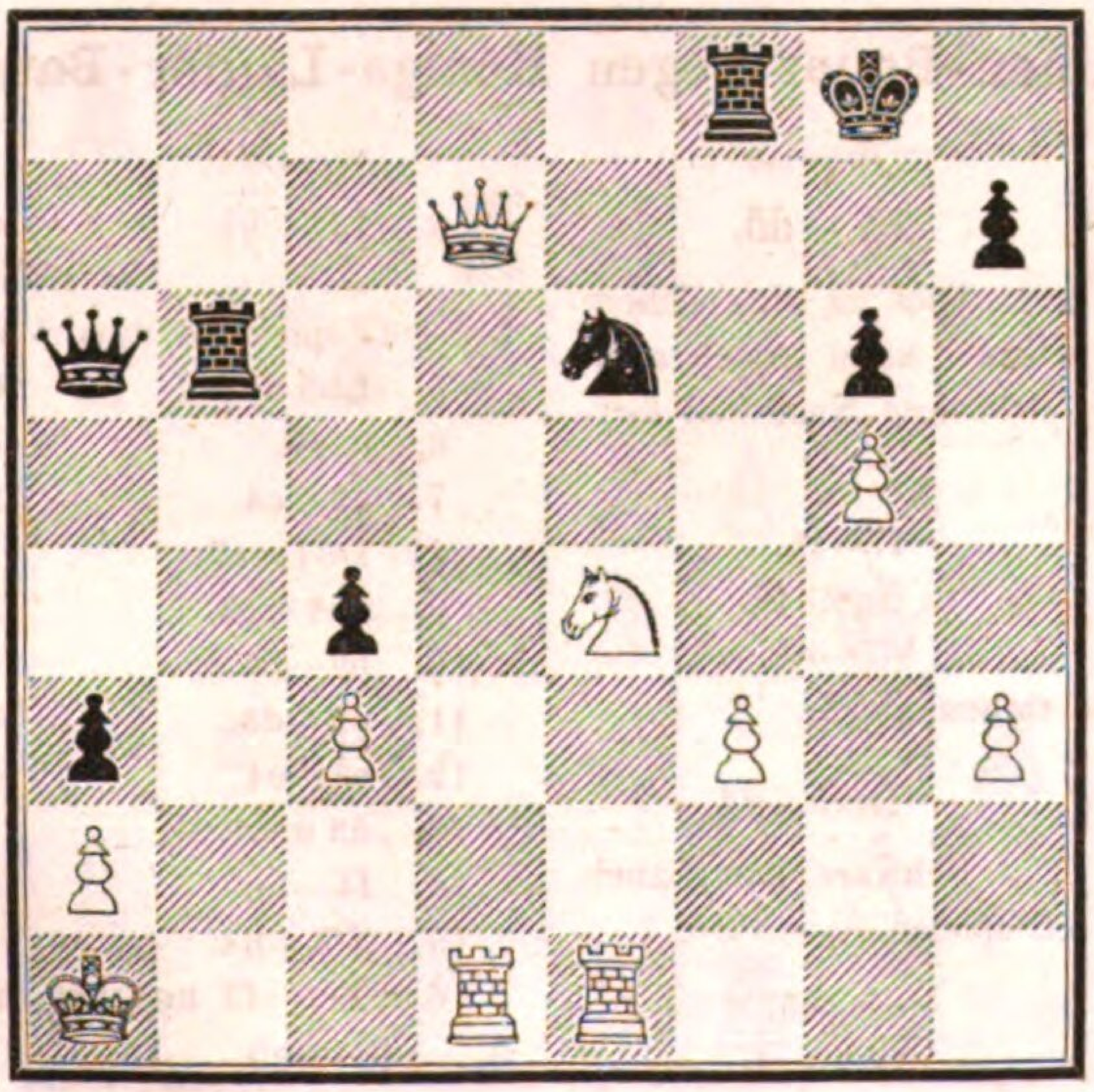
Auch dieser zweite Rückzug des Springers ist mangelhaft.

34.	Dc7—c5.	Tf4—f7.
35.	Th1—e1.	Ta8—c8.
36.	Dc5—e3.	De6—a6.
37.	Kb1—a1.	Tf7—b7.
38.	De3 n. e5.	Tb7—b5.
39.	De5—d4.	Sf8—e6.
40.	Dd4—d7.	

Schwarz hat die Vortheile seiner Stellung aus Händen gegeben, und Weiss nimmt jetzt die Gelegenheit zum Angriff auf das Geschickteste wahr.

40.		Tb5—b6.
41.	Sd2—e4.	Tc8—f8.
42.	g4—g5.	

Der entscheidende Zug.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
42.	Tb6—b7.	45. Dd6—e5.	Se6—f4.
43. Dd7—d5.	Tb7—b5.	46. Td1—d7.	Aufgegeben.
44. Dd5—d6.	Tb5—b6.		

Der Läufer-Bauer der Dame gegen den Damen-Bauer.

Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	**c7—c5.**

Dieser Zug ist nicht zu empfehlen, weil Weiss sofort mit d4—d5 ein gutes Spiel bekommt.

2. d4—d5.

Am besten; indess kann auch Weiss ohne Nachtheil den c-Bauer nehmen.

2. d4 n. c5.	e7—e6.
3. b2—b4.	a7—a5.
4. c2—c3.	b7—b6.
5. a2—a4.	b6 n. c5.
6. b4—b5.	d7—d5.

Die Spiele sind gleich.

2.	e7—e5.

Weniger vortheilhaft für Schwarz ist f7—f5.

2.	f7—f5.
3. Sb1—c3.	d7—d6.
4. e2—e4.	f5 n. e4.
5. Sc3 n. e4.	e7—e5.
6. Lc1—g5.	Dd8—a5 †

[Schlecht wäre Lf8—oder Sg8—e7, wegen 7) Lf1—b5 † und 8) Sc4 n. d6 †.]

7. c2—c3.	Lc8—f5.
8. Se4—g3.	Lf5—g6.
9. Lf1—d3.	Lg6 n. d3.

10. Dd1 n. d3 und hat das bessere Spiel.

3. e2—e4.

Hier kann auch c2—c4 ohne Nachtheil geschehen.

3.	d7—d6.
4. f2—f4.	f7—f5.
5. Lf1—d3.	f5 n. e4.
6. Ld3 n. e4.	Sg8—f6.
7. Sb1—c3.	Lf8—e7.
8. Sg1—f3.	0—0.
9. f4 n. e5.	d6 n. e5.

10. 0—0. Die Spiele stehen gleich.

Damen-Bauer gegen Königs-Läufer-Bauer.

Weiss.	Schwarz.
1. f2—f4.	**d7—d5.**

Dies ist eine sichere Vertheidigung. Schwarz kann jedoch auch mit f7—f5 sein Spiel ohne Nachtheil fortsetzen:

1.	f7—f5.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.
3. d2—d4.	d7—d5.

Die Spiele stehen gleich.

2. Sg1—f3.	Lc8—g4.

Schwarz kann auch mit Vortheil c7—c5 spielen.

2.	c7—c5.
3. e2—e3.	Sb8—c6.
4. Lf1—b5.	a7—a6.

(Wenn Schwarz hier Lc8—d7 spielt, so rochirt Weiss am besten.)

5. Lb5 n. c6.	b7 n. c6.
6. 0—0.	e7—e6.
7. c2—c4.	Sg8—h6.
8. Dd1—e2.	Lf8—d6.
9. Sb1—c3.	Dd8—e7.
10. b2—b3.	f7—f6.
11. d2—d3.	0—0.
12. e3—e4.	d5 n. e4.
13. d3 n. e4.	e6—e5.
14. f4—f5.	Sh6—f7.
15. Sf3—h4.	Lc8—d7.

16. Tf1—f3 und hat das bessere Spiel.

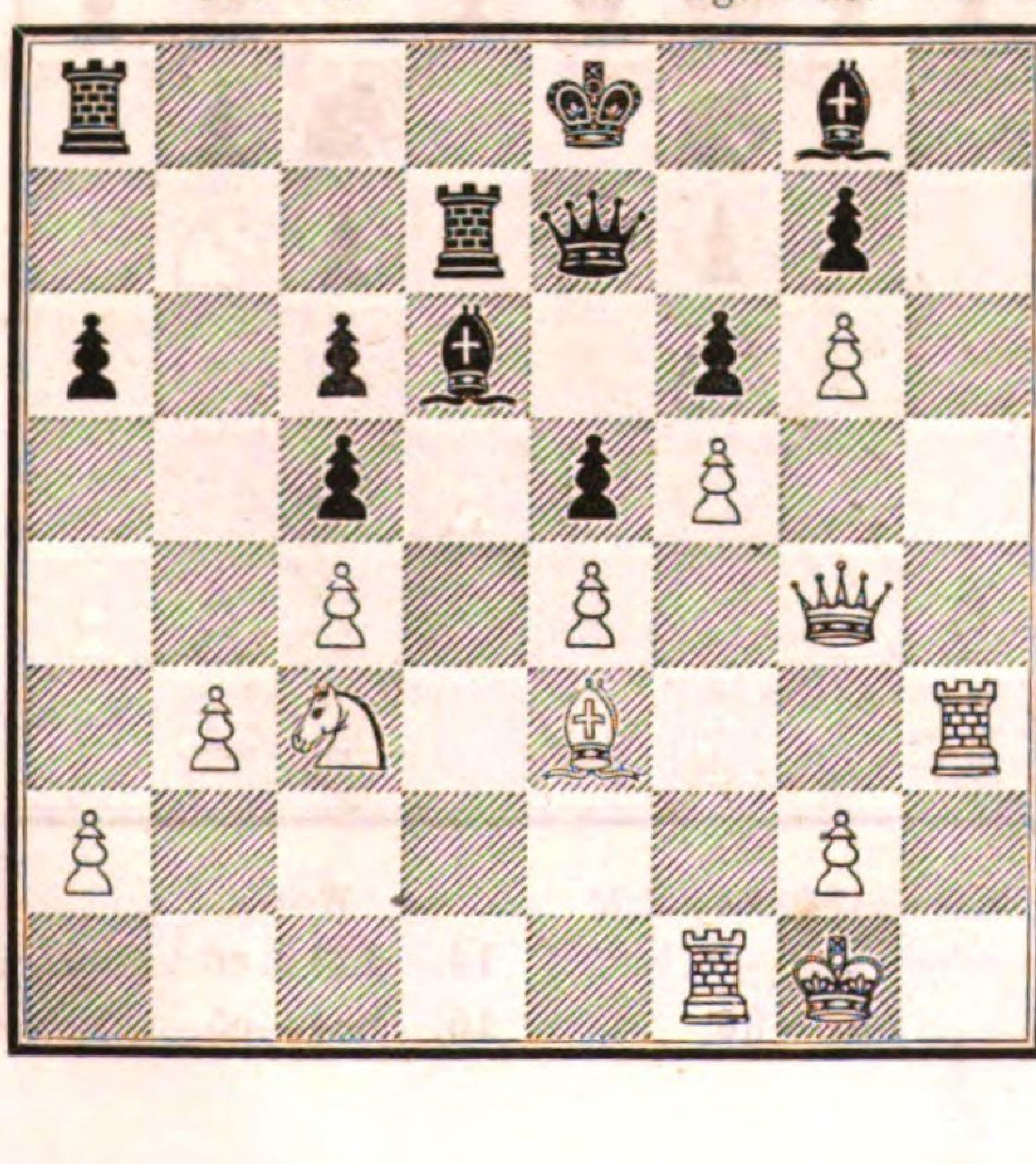
3. Sf3—e5.	Lg4—f5.

	Weiss.	Schwarz.
4.	g2—g4. Das Spiel würde hier besser mit d2—d3 oder c2—c4 fortgesetzt werden.	
4.		e7—e6.
5.	g4—g5.	f7—f6.
6.	Se5—f3.	f6 n. g5.
7.	Sf3 n. g5.	Lf8—e7.
8.	h2—h4.	h7—h6.
9.	Sg5—f3.	Lf5—g4 und Schwarz hat das bessere Spiel in Folge des mangelhaften 4. Zuges des Weissen.

Gespielte Partien.

Erste Partie.

	Staunton. Weiss.	Bristol. Schwarz.
1.	f2—f4.	d7—d5.
2.	Sg1—f3.	c7—c5.
3.	e2—e3.	Sb8—c6.
4.	Lf1—b5.	a7—a6.
5.	Lb5 n. c6 †	b7 n. c6.
6.	0—0.	e7—e6.
7.	c2—c4.	Sg8—h6.
8.	Dd1—e2.	Lf8—d6.
9.	Sb1—c3.	Dd8—e7.
10.	b2—b3.	f7—f6.
11.	d2—d3.	0—0.
12.	e3—e4.	d5 n. e4.
13.	d3 n. e4.	e6—e5.
14.	f4—f5.	Sh6—f7.
15.	Sf3—h4.	Lc8—d7.
16.	Tf1—f3.	Tf8—d8.
17.	Lc1—e3.	Ld7—e8.
18.	Ta1—f1.	Sf7—g5.
19.	Tf3—g3. Der Läufer durfte den Springer nicht nehmen, wegen f6 n. g5 und später Le8—h5.	
19.		h7—h6.
20.	De2—g4.	Td8—d7.
21.	Sh4—f3.	Kg8—f8.
22.	Sf3 n. g5.	h6 n. g5.
23.	h2—h4.	Le8—f7.
24.	h4 n. g5.	Kf8—e8. Auf f6 n. g5 gewinnt Weiss mit Le3 n. g5.
25.	g5—g6.	Lf7—g8.
26.	Tg3—h3. Das Spiel ist jetzt für	



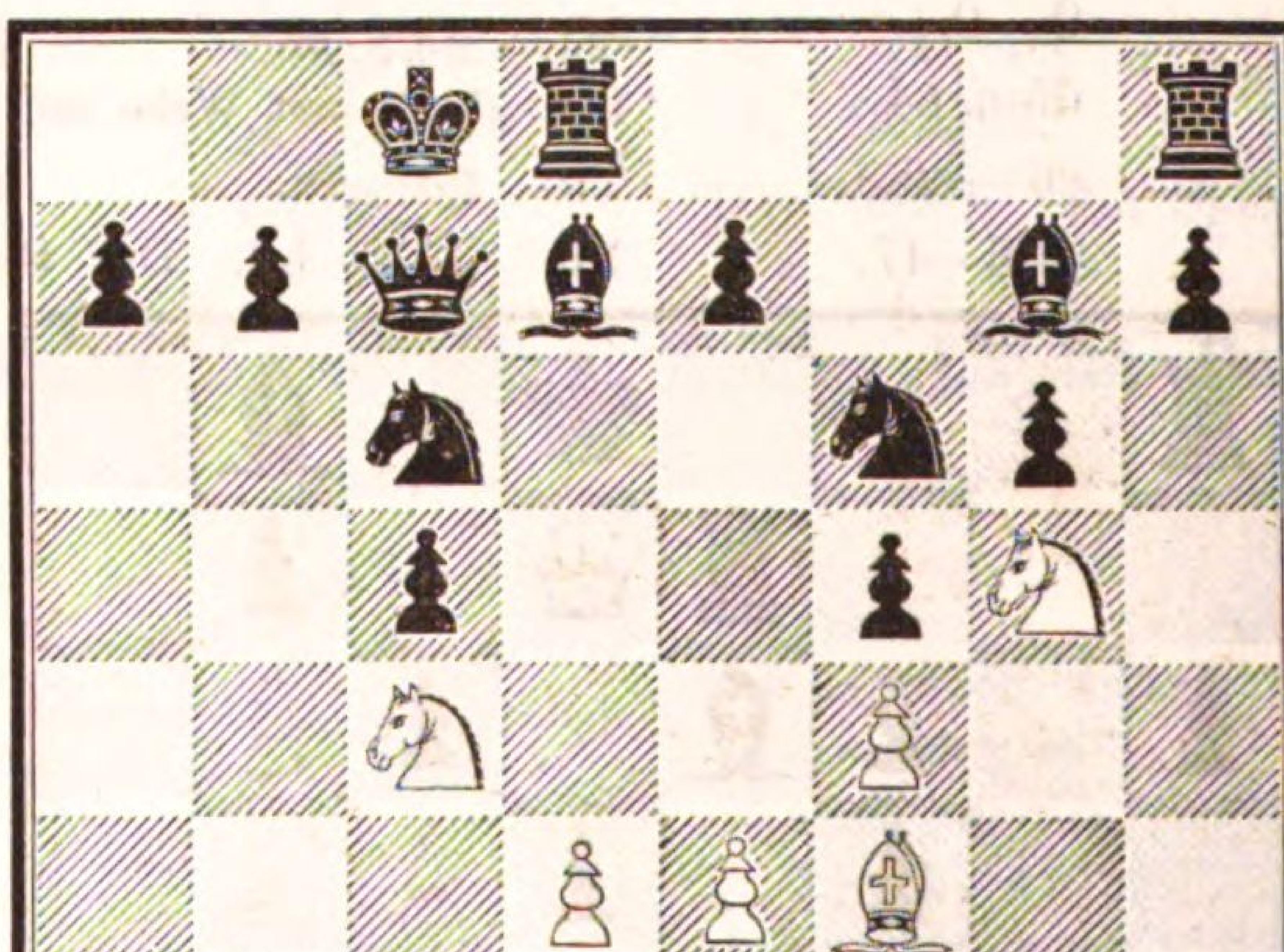
Schwarz nicht mehr zu halten, da er einen Bauer weniger und eine ungünstige Stellung hat.

	Weiss.	Schwarz.
26.		Ke8—d8.
27.	Dg4—e2.	Kd8—c7.
28.	Sc3—a4.	Td7—d8.
29.	De2—f2.	Kc7—b7.
30.	g2—g4.	De7—c7.
31.	Le3 n. c5.	Ld6 n. c5.
32.	Sa4 n. c5 †	Kb7—c8.
33.	Th3—d3.	Td8 n. d3.
34.	Sc5 n. d3.	Dc7—d6.
35.	Tf1—d1.	Kc8—c7.
36.	Td1—d2.	Dd6—d4.
37.	Df2 n. d4.	e5 n. d4.
38.	Kg1—f2.	Ta8—d8.
39.	Kf2—f3 und gewinnt.	

Zweite Partie.

	Wyvill. Weiss.	de Rivière. Schwarz.
1.	f2—f4.	d7—d5.
2.	e2—e3.	f7—f5.
3.	Lf1—e2.	c7—c5.
4.	Le2—h5 †	g7—g6.
5.	Lh5—f3.	Sg8—f6.
6.	Sg1—h3.	Sb8—c6.
7.	0—0.	Lf8—g7.
8.	d2—d3.	Dd8—c7.
9.	Sb1—a3.	Lc8—d7.
10.	c2—c4.	d5 n. c4.
11.	Sa3 n. c4.	0—0—0.
12.	Sh3—g5.	

Der Anfang einer feinen Angriffs-Combination.



	Weiss.	Schwarz.
12.		Th8—f8.
13.	Dd1—b3.	h7—h6.
14.	Lf3 n. c6.	Dc7 n. c6.
15.	Sc4—e5.	Dc6—a6.

Weiss.		Schwarz.
16.	Sg5—f3.	Ld7—b5.

Besser wäre vielleicht Ld7—e8.

17.	Sf3—e1.	Sf6—d7.
18.	Se5 n. g6.	Da6 n. g6.
19.	Db3 n. b5.	Tf8—f6.
20.	Db5—c4.	Tf6—b6.
21.	Ta1—b1.	Tb6—b4.

Dieser Thurmzug ist schlecht, wie man bald sehen wird. Schwarz müsste statt dessen einen Angriff gegen den feindlichen Königsflügel vorzubereiten suchen.

22.	Dc4—c2.	Kc8—b8.

Weiss.		Schwarz.
23.	Lc1—d2.	Tb4—b6.
24.	Ld2—a5.	Td8—g8.
25.	La5 n. b6.	a7 n. b6.
26.	Tf1—f3.	h6—h5.
27.	Dc2—c4.	Dg6—e8.
28.	Dc4—e6.	Tg8—f8.
29.	Tf3—g3.	Tf8—f6.
30.	De6—c4.	Lg7—h6.
31.	Se1—f3.	Tf6—g6.
32.	Tg3 n. g6.	De8 n. g6.
33.	Dc4—d5.	Kb8—c7.
34.	Dd5 n. d7†	Kc7 n. d7.
35.	Sf3—e5†.	Schwarz giebt die Partie auf.

Dritte Partie.

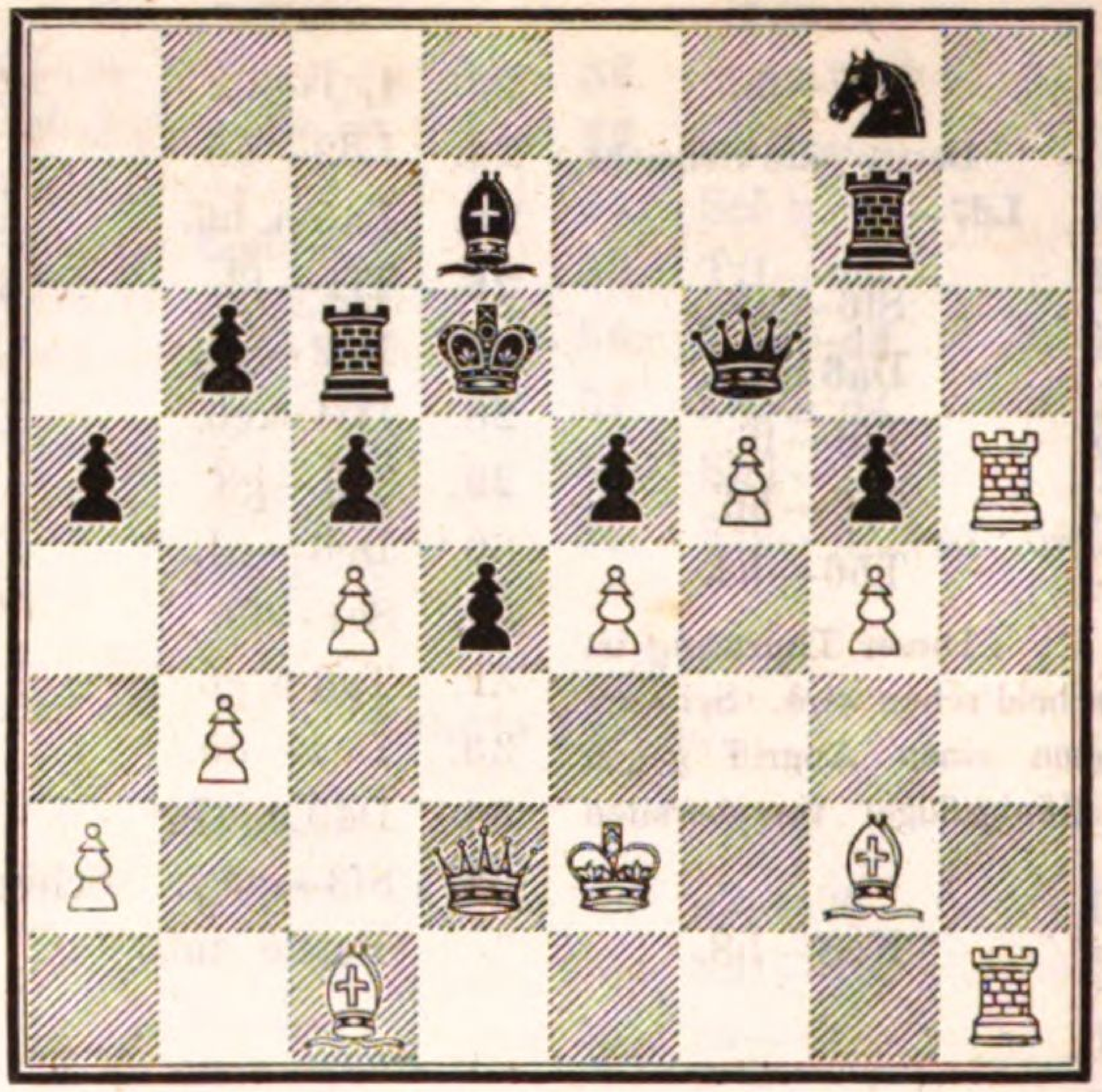
	de la Roche.	de Rivière.
	Weiss.	Schwarz.
1.	f2—f4.	d7—d5.
2.	c2—c4.	e7—e6.
3.	Sg1—f3.	c7—c5.
4.	b2—b3.	Sb8—c6.
5.	Lc1—b2.	d5—d4.
6.	g2—g3.	f7—f5.
7.	Sb1—a3.	Sg8—f6.
8.	Sa3—c2.	Sf6—e4.
9.	Lf1—g2.	a7—a5.
10.	0—0.	Lf8—e7.
11.	d2—d3.	Se4—f6.
12.	Tf1—e1.	0—0.
13.	e2—e4.	f5 n. e4.
14.	d3 n. e4.	e6—e5.
15.	f4—f5.	

Auf f4 n. e5, folgt Sf6—g4.

15.		Dd8—c7.
16.	Sf3—h4.	Sf6—e8.
17.	Dd1—h5.	Le7 n. h4.

Weiss.		Schwarz.
18.	Dh5 n. h4.	Dc7—d8.
19.	Dh4—h3.	Sc6—e7.
20.	g3—g4.	Dd8—d6.
21.	Ta1—d1.	Ta8—a6.
22.	Lb2—a3.	Ta6—c6.
23.	Sc2—e3.	b7—b6.
24.	Se3—d5.	Tf8—f7.
25.	Dh3—g3.	g7—g5.
26.	La3—c1.	h7—h6.
27.	h2—h4.	Tf7—g7.
28.	Kg1—f2.	Se8—f6.
29.	h4 n. g5.	h6 n. g5.
30.	Sd5 n. f6†	Dd6 n. f6.
31.	Kf2—e2.	Kg8—f7.
32.	Te1—h1.	Se7—g8.
33.	Th1—h5.	Kf7—e7.
34.	Td1—h1.	Ke7—d6.
35.	Dg3—d3.	Lc8—d7.
36.	Dd3—d2.	

Mit diesem Zuge erobert Weiss den Bauer g5 und gewinnt dadurch das Spiel.



	Schwarz.	Weiss.
36.		Tc6—c7.
37.	Th5 n. g5.	Tg7 n. g5.
38.	Dd2 n. g5.	Df6 n. g5.
39.	Lc1 n. g5.	b6—b5.
40.	Th1—h8.	Tc7—c8.
41.	Lg5—h4.	b5 n. c4.
42.	b3 n. c4.	Tc8—b8.
43.	Ke2—d3.	Tb8—b2.
44.	Lg2—h3.	Tb2 n. a2.
45.	Lh4—d8.	

Ein feiner Zug. Auf Sg8—e7, gewinnt Th8—h6†

45.		Ta2—a3†

	Schwarz.	Weiss.
46.	Kd3—d2.	Ta3—a2†
47.	Kd2—d3.	Ld7—a4.
48.	f5—f6.	La4—c2†
49.	Kd3—e2.	Lc2 n. e4†
50.	Ke2—f1.	Lc4—d3†
51.	Kf1—g1.	Ld3 n. c4.
52.	g4—g5.	d4—d3.
53.	g5—g6.	d3—d2.
54.	Lh3—g4.	Sg8 n. f6.
55.	Ld8 n. f6.	Ta2—a1†
56.	Kg1—h2.	Lc4—d5.
57.	Th8—d8†	Kd6—c6.
58.	Td8 n. d5.	Aufgegeben.

Vierte Partie.

	Bird. Weiss.	Falkbeer. Schwarz.
1.	f2—f4.	d7—d5.
2.	Sg1—f3.	c7—c5.
3.	b2—b3.	Sb8—c6.
4.	e2—e3.	e7—e6.
5.	Lf1—b5.	Lc8—d7.
6.	Lc1—b2.	Sg8—f6.
7.	0—0.	Lf8—e7.

	Weiss.	Schwarz.
8.	d2—d3.	Dd8—b6.
9.	Lb5 n. c6.	Ld7 n. c6.
10.	Sb1—d2.	Ta8—c8.
11.	Sf3—e5.	0—0.
12.	Dd1—e2.	Sf6—e8.
13.	Tf1—f3.	a7—a5.

Stärker wäre vielleicht f7—f5.

14.	Tf3—h3.	g7—g6.

Weiss.	Schwarz.
15. De2—g4.	Se8—g7.
16. Ta1—f1.	

Weiss greift mit Nachdruck die schwache Rochadeseite seines Gegners an; dieser vertheidigt sich aber, wie die folgenden Züge lehren, sehr geschickt.

16. d5—d4.
17. e3—e4. Db6—c7.

Dieser Zug geschieht, um der Dame eine Position zu geben, von der aus sie die schwächsten und am meisten gefährdeten Punkte ihres Spiels leicht decken kann.

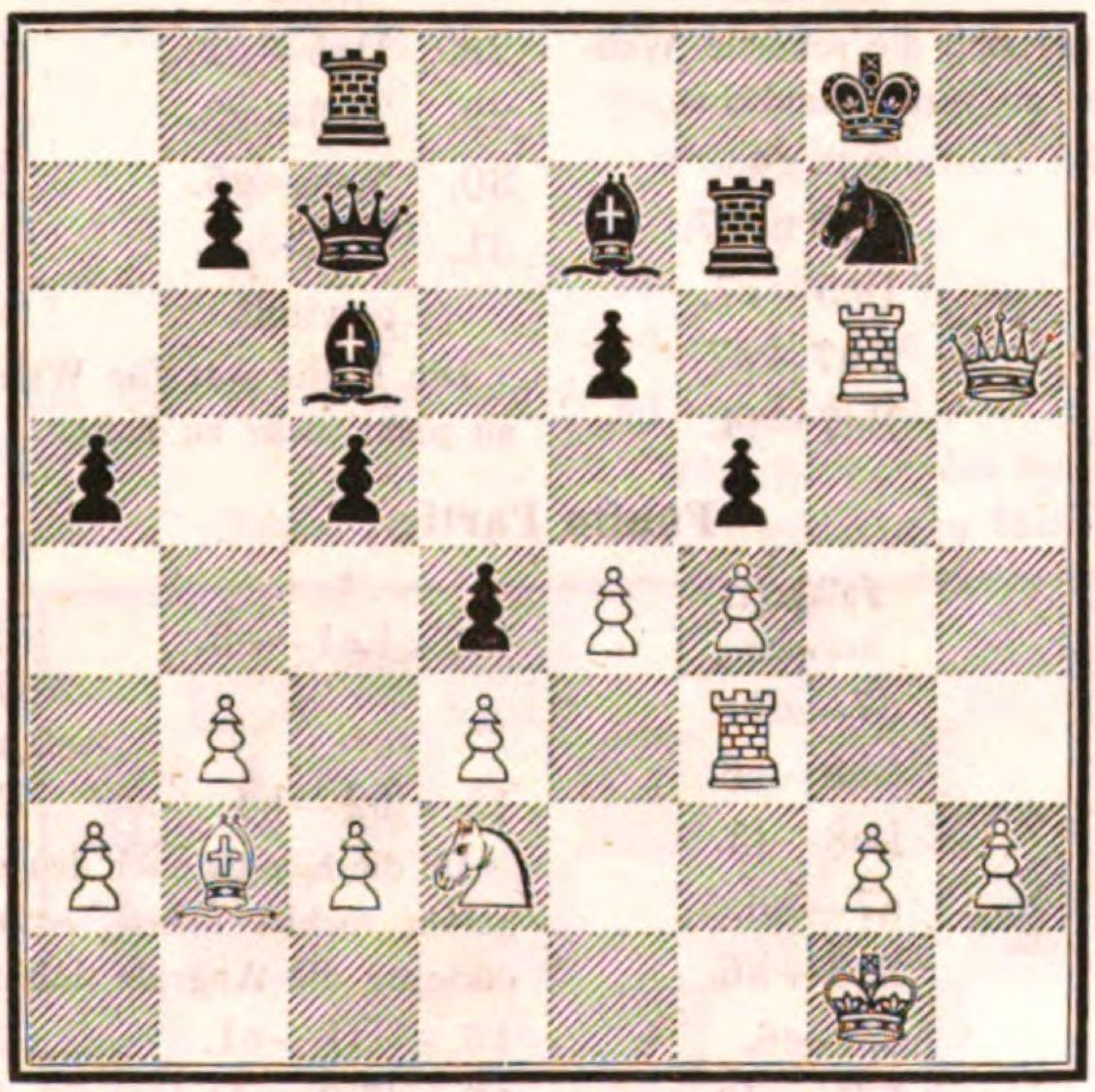
18. Th3—h6.

Weiss scheint hier den Angriff etwas zu übereilen, denn die Stellung des Thurmes ist auf h6 sehr ungünstig, weil Sg7—h5 ihn leicht unbeweglich machen kann. Doch muss der richtige Augenblick gewählt werden, indem sonst für Schwarz gefährliche Opferungen stattfinden können.

18. f7—f5.
19. Dg4—h3. Sg7—h5.

Schwarz giebt hier dem Weissen Gelegenheit den Springer e5 mit Vortheil zu opfern und die Partie zu gewinnen.

20) Se5 n. g6, h7 n. g6. 21) Th6 n. g6†, Sh5—g7. 21) Dh3—h6, Tf8—f7 am besten [denn auf Le7—d8 oder d6 folgt Tg6 n. g7† und Dh6 n. e6† wodurch Tc8 oder Ld6 verloren geht]. 22) Tf1—f3 und nun ist in



dieser Stellung keine Rettung mehr für die schwarze Partie.

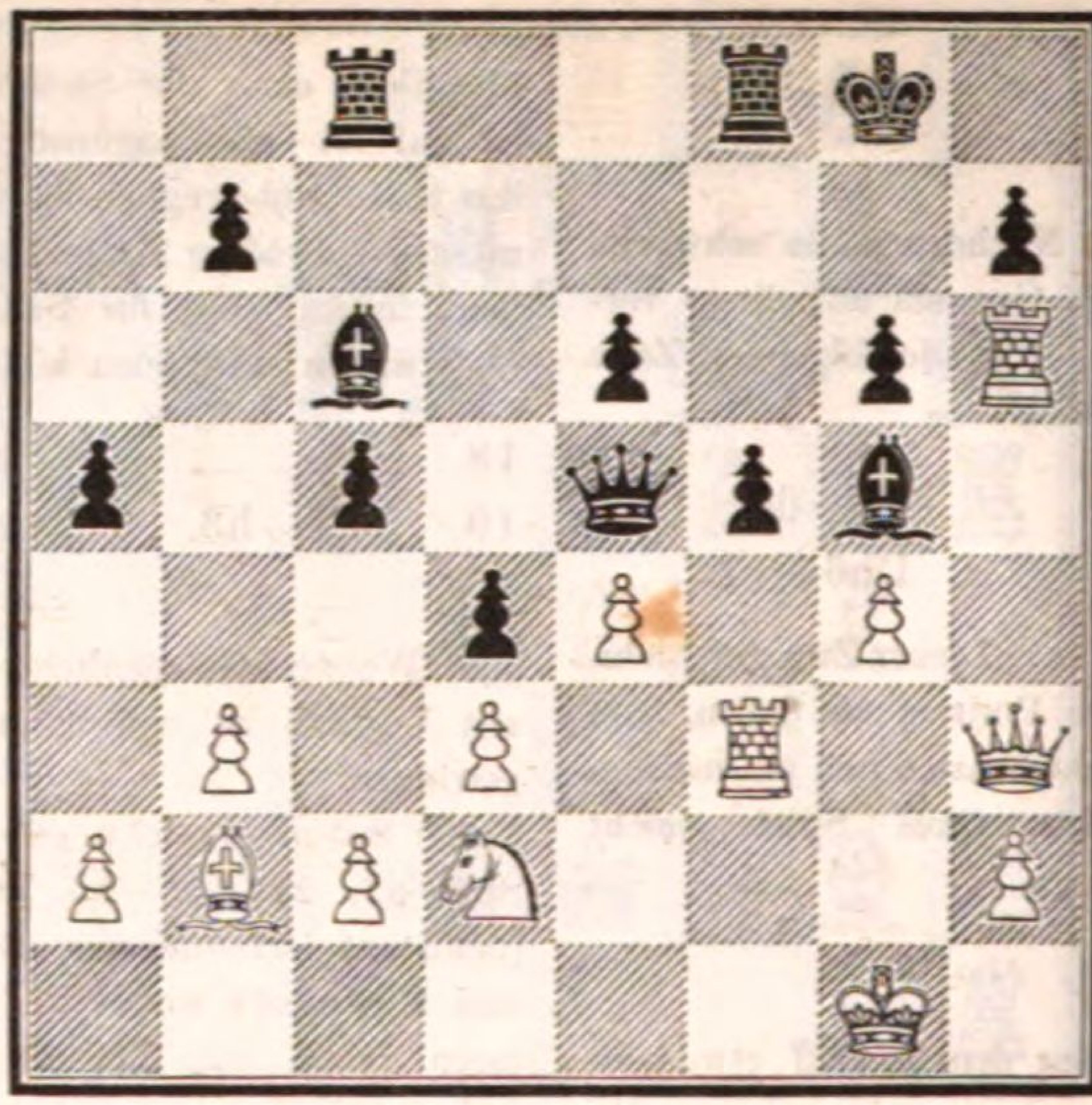
20. g2—g4.

Ein starker Fehler, den der Schwarze geschickt benutzt.

20. Sh5 n. f4.
21. Tf1 n. f4. Dc7 n. e5.
22. Tf4—f3. Weiss hat einen Bauer, ein wichtiges Tempo und die Angriffsstellung verloren.

22. Le7—g5.

Dieser Zug entscheidet vollends zu Gunsten des Nachziehenden. Da er in strenger Consequenz aus dem Fehlzuge g2—g4 hervorgeht, statt dessen Se5 n. g6 geschehen musste, so vergleiche man das Diagramm der jetzigen Stellung mit dem



Weiss.	Schwarz.

vorhergehenden, um sich die schnelle Wendung der Chancen zu veranschaulichen.

23.	Th6 n. h7.	f5 n. g4.
24.	Dh3 n. g4.	Kg8 n. h7.
25.	Sd2 – c4.	De5 – c7.
26.	Tf3—h3 †	Kh7 – g7.
27.	Dg4 n. g5.	Dc7—f4.

	Weiss.	Schwarz.
28.	Dg5—g2.	Tf8—f6.
29.	Th3—g3.	Tc8 – f8.
30.	Tg3 – g5.	b7 – b5.
31.	Tg5—g4.	Df4 – f1 † und gewinnt.

Die Partie war für Weiss vom 20. Zuge an nicht mehr zu halten.

Fünfte Partie.

	Bird. Weiss.	Falkbeer. Schwarz.
1.	f2—f4.	d7—d5.
2.	Sg1—f3.	Sb8 – c6.
3.	d2—d4.	Lc8—f5.
4.	e2 – e3.	a7—a6.
5.	Lf1—d3.	Sg8—h6.
6.	Sb1—c3.	e7 – e6.
7.	a2 – a3.	Lf5 n. d3.
8.	Dd1 n. d3.	Lf8 – e7.
9.	0 – 0.	Sh6—f5.

10. Sc3 n. d5. Dieser hübsche Zug entwickelt das weisse Spiel vortheilhaft.

10.		Dd8 n. d5.
11.	e3 – e4.	Dd5—d7.
12.	e4 n. f5.	e6 n. f5.
13.	c2—c4.	0 – 0 – 0.

	Weiss.	Schwarz.
14.	Lc1—e3.	f7—f6.

Nothwendig, um Sf3—e5 zu verhindern.

15.	b2 – b4.	Th8 – e8.

Da die Könige nach den entgegengesetzten Seiten rochirt haben, so werden jetzt beiderseitig die Angriffe dahin gerichtet.

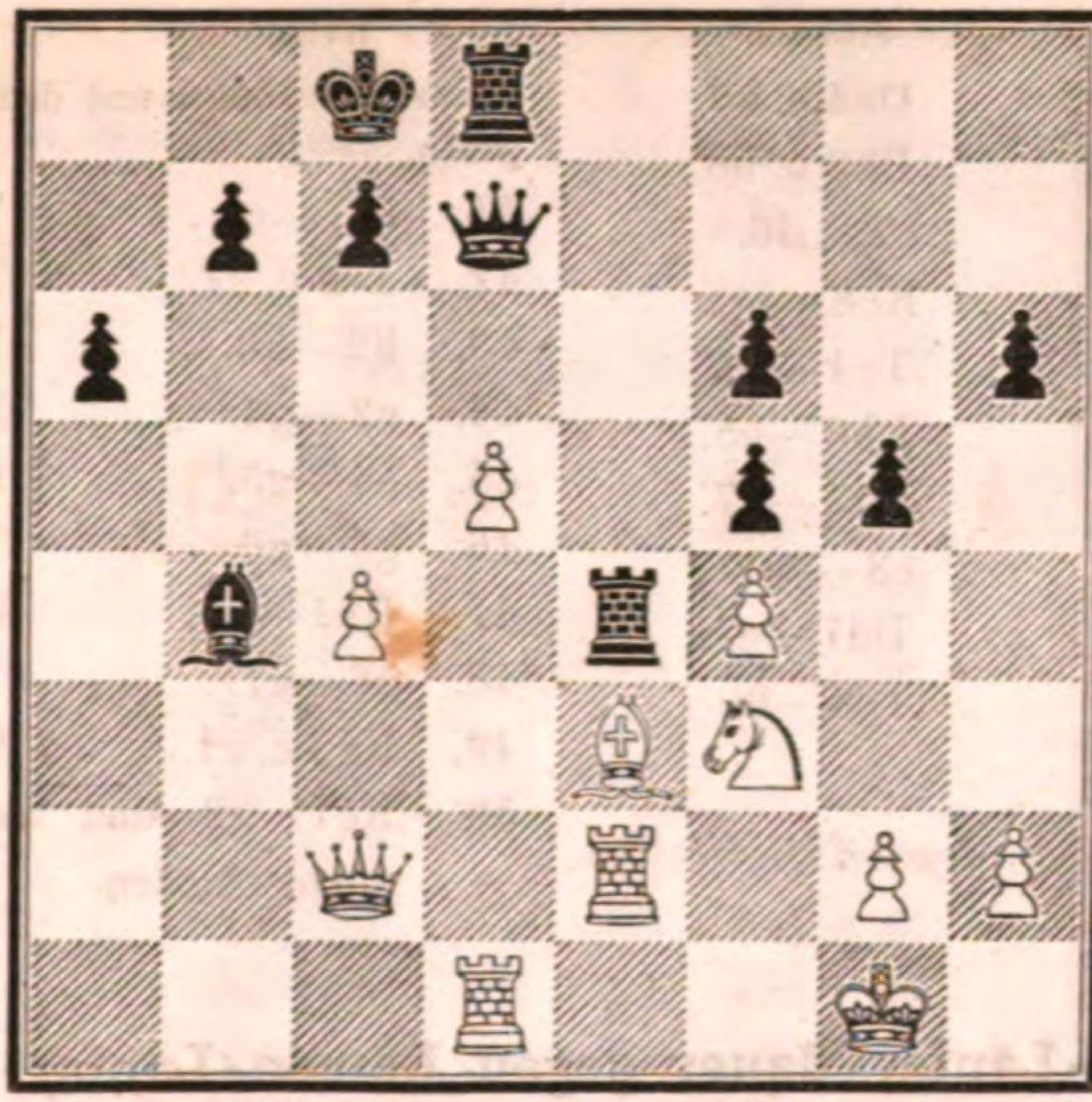
16.	Tf1—e1.	Le7 – f8.
17.	Ta1—d1.	h7—h6.

g7—g5 vorbereitend.

18.	d4 – d5.	g7—g5.
19.	Dd3—c2.	Sc6 n. b4.

Ein sehr feiner und weit berechneter Zug. Schwarz giebt den Springer für zwei Bauern mit Aussicht auf Verbesserung seiner Stellung.

20.	a3 n. b4.	Lf8 n. b4.
21.	Te1—e2.	Te8—e4.



Weiss.	Schwarz.
22. Le3—f2.	Td8—e8.
23. Te2 n. e4.	f5 n. e4.
24. Sf3—d4.	e4—e3.
25. Lf2—g3.	Lb4—c5.
26. Dc2—e2.	

Nothwendig, um das Vorschreiten des Bauern zu verhindern.

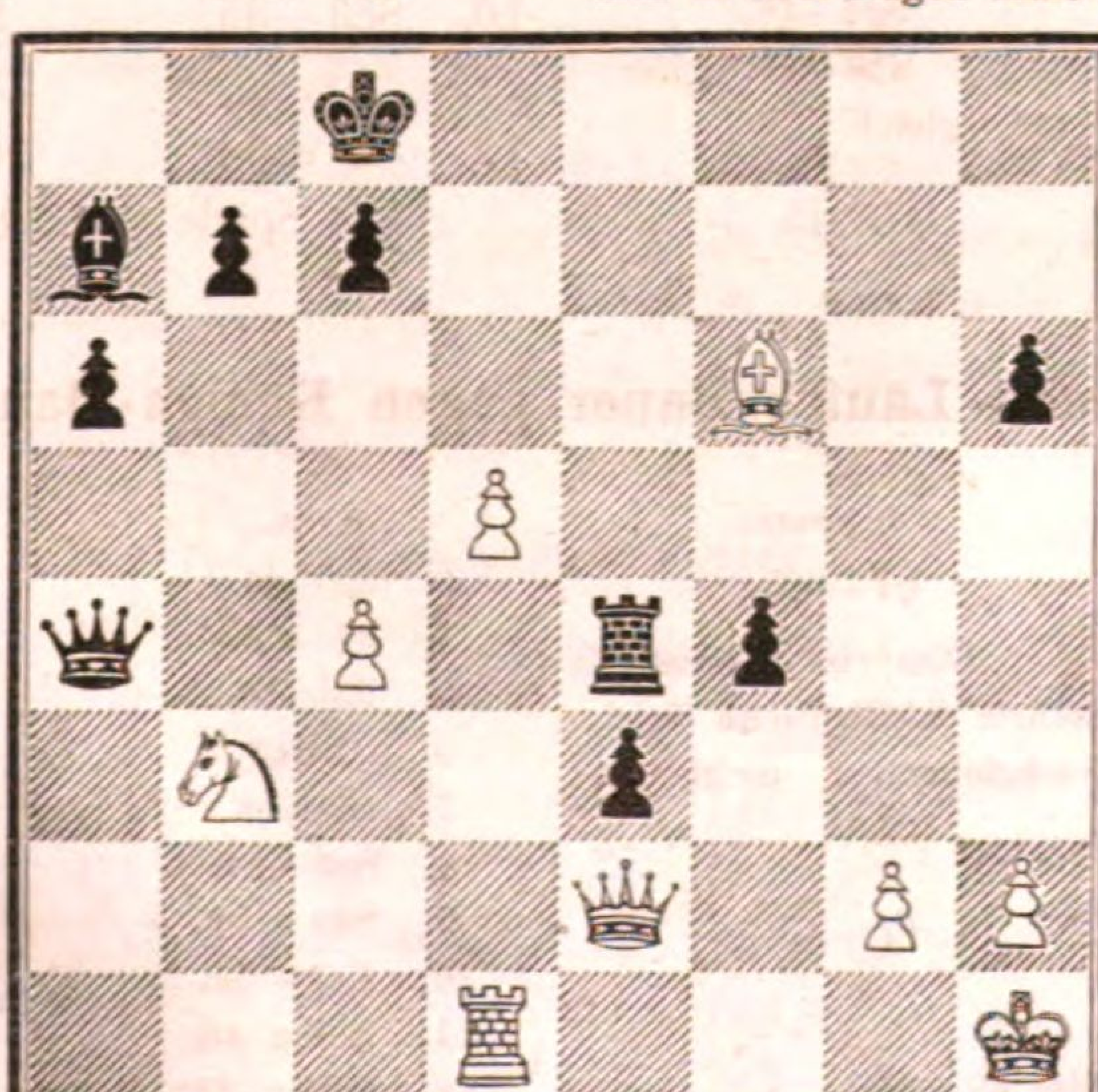
26.	Te8—e4.

Weiss.	Schwarz.
27. Sd4—b3.	Lc5—a7.
28. Kg1—h1.	

Weiss ist nicht mehr im Stande den Bauer f4 zu halten.

28.	g5 n. f4.
29. Lg3—h4.	Dd7—a4.
30. Lh4 n. f6.	La7—b6.

Wenn Schwarz den Springer nähme, würde ihm in zwei Zügen Matt gesagt werden.



	Weiss.	Schwarz.
31.	c4—c5.	Da4 n. b3.
32.	c5 n. b6.	Db3 n. b6.
33.	d5—d6.	c7 n. d6.
34.	Td1—c1 †	Kc8—b8.
35.	De2—d3.	Te4—e8.
36.	Dd3—g6.	Db6—b5.
37.	Lf6—d4.	Db5—d7.
38.	Dg6 n. h6.	e3—e2.
39.	Tc1—e1.	Dd7—e7.
40.	Dh6 n. f4.	Te8—f8.
41.	Te1 n. e2.	

Weiss ist genöthigt, wegen Tf8—f1 †, den Bauer zu nehmen und den Läufer preiszugeben.

	Weiss.	Schwarz.
41.		Tf8 n. f4.
42.	Te2 n. e7.	Tf4 n. d4.
43.	h2—h3.	b7—b5.
44.	g2—g4.	b5—b4.
45.	g4—g5.	b4—b3.
46.	g5—g6.	Td4—d1 †
47.	Kh1—g2.	b3—b2.
48.	g6—g7.	Td1—g1 †
49.	Kg2 n. g1.	b2—b1 D †

50. Kg1—g2 und das Spiel bleibt unentschieden.

Damen-Läufer-Bauer gegen Damen-Läufer-Bauer.

	Weiss.	Schwarz.
1.	c2—c4.	c7—c5.
2.	f2—f4.	

Weiss kann hier auch spielen:

2. e2—e4.

(Vielleicht wäre e2—e3 noch stärker.)

2.		e7—e5.
3.	d2—d3.	d7—d6.
4.	f2—f4.	Sg8—f6.
5.	Sg1—f3.	Sb8—c6.

Die Spiele sind etwa gleich.

	Weiss.	Schwarz.
2.		f7—f5.
3.	d2—d3.	Sg8—f6.
4.	Sb1—c3.	d7—d6.
5.	e2—e4.	Sb8—c6.
6.	Sg1—f3.	e7—e5.
7.	Lc1—d2.	Dd8—e7.
8.	a2—a3.	g7—g6.
9.	g2—g3.	Lf8—g7.
10.	Sc3—d5.	Sf6 n. d5.
11.	c4 n. d5.	Sc6—d4.
12.	Sf3 n. d4.	c5 n. d4.

Die Spiele sind gleich.

Damen-Läufer-Bauer gegen Königs-Bauer.

	Weiss.	Schwarz.
1.	c2—c4.	e7—e5.

Dies ist gewissermassen das umgekehrte Sicilianische Spiel, und für den Nachziehenden nicht zu empfehlen.

2.	Sb1—c3.	f7—f5.
3.	e2—e3.	

Schlecht wäre hier d2—d4:

	Weiss.	Schwarz.
3.	d2—d4.	e5—e4.
4.	d4—d5.	c7—c6.
5.	d5—d6.	Dd8—f6.
6.	c4—c5.	b7—b6.
7.	c5 n. b6.	a7 n. b6.
8.	Sc3—a4.	Lf8 n. d6.
9.	Sa4 n. b6.	Ld6—b4 †
10.	Lc1—d2.	Df6 n. b2.
11.	Sb6 n. a8.	Lb4 n. d2 †
12.	Dd1 n. d2.	Db2 n. a1 †

	Weiss.	Schwarz.
13.	Dd2—d1.	Da1 n. a2 und hat das bei Weitem bessere Spiel.
3.		Sg8—f6.
4.	d2—d4.	e5—e4.
5.	Sg1—h3 und Weiss hat das bessere Spiel.	

Gespielte Partie.

	Capitain J. G. B. Weiss.	Dr. M. . . . Schwarz.
1.	c2—c4.	e7—e5.
2.	Sb1—c3.	f7—f5.
3.	e2—e3.	Sg8—f6.
4.	g2—g3.	Lf8—b4.
5.	Sg1—e2.	0—0.
6.	Dd1—b3.	c7—c5.
7.	d2—d4.	Sb8—c6.
8.	d4 n. c5.	Dd8—e7.
9.	a2—a3.	Lb4 n. c5.
10.	Db3—a2.	a7—a5.
11.	Sc3—d5.	De7—d8.
12.	Se2—c3.	d7—d6.
13.	Lf1—g2.	Sc6—e7.
14.	Sd5 n. f6 †	Tf8 n. f6.
15.	Lg2—d5 †	Kg8—h8.
16.	b2—b3.	Se7—g6.
17.	f2—f4.	Dd8—e7.
18.	Da2—e2.	Ta8—b8.
19.	Lc1—d2.	Lc8—d7.
20.	a3—a4.	De7—d8.
21.	0—0—0.	Ld7—c6.
22.	g3—g4.	f5 n. g4.
23.	De2 n. g4.	Dd8—b6.
24.	Kc1—c2.	Lc5 n. e3.
25.	f4—f5.	Sg6—e7.
26.	Th1—f1.	Lc6 n. d5.
27.	Ld2 n. e3.	Db6 n. e3.
28.	Sc3 n. d5.	Se7 n. d5.
29.	Td1 n. d5.	b7—b6.
30.	h2—h4.	Tb8—f8.
31.	h4—h5.	h7—h6 und gewann.

Einige ungebräuchliche Eröffnungen.

Es giebt einige Eröffnungen, die theils ungebräuchlich, theils auch wenig empfehlenswerth sind, weil der Anziehende von vorn herein der Vortheile des Anzuges sich begiebt, oder sogar in Folge desselben seine Stellung benachtheiligt. Dennoch werden in Folgendem, der Vollständigkeit wegen, einige Partien dieser Art mitgetheilt.

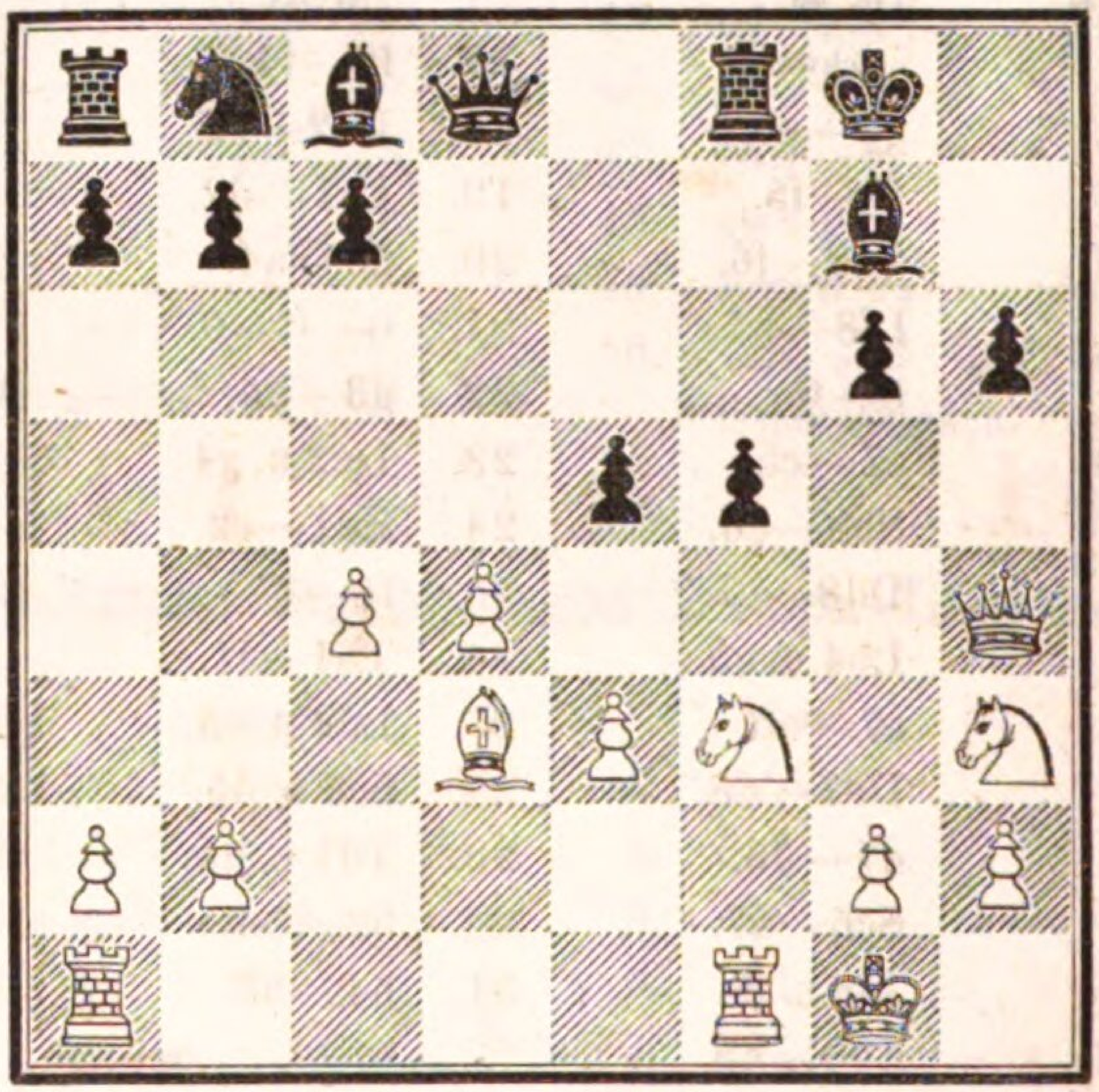
Gespielte Partien.

Erste Partie.

	Morphy. Weiss.	Barnes. Schwarz.
1.	e2—e4.	f7—f6. Ein ganz unregelmässiger und fast zweckloser Zug.
2.	d2—d4.	e7—e6.
3.	Lf1—d3.	Sg8—e7.
4.	Lc1—e3.	d7—d5.
5.	Sb1—c3.	d5 n. e4.
6.	Sc3 n. e4.	Se7—d5.
7.	Sg1—h3.	Lf8—e7.

	Weiss.	Schwarz.
8.	Dd1—h5 †	g7—g6.
9.	Dh5—h6.	Le7—f8.
10.	Dh6—h4.	Lf8—g7.
11.	0—0.	0—0.
12.	c2—c4.	Sd5 n. e3.
13.	f2 n. e3.	f6—f5.
14.	Se4—g5.	h7—h6.
15.	Sg5—f3.	e6—e5.

Ein trefflicher Zug, der Weiss zum Abtausch nöthigt, und durch den erzwungenen Gewinn eines Bauern zu Gunsten des schwarzen Spiels entscheidet.



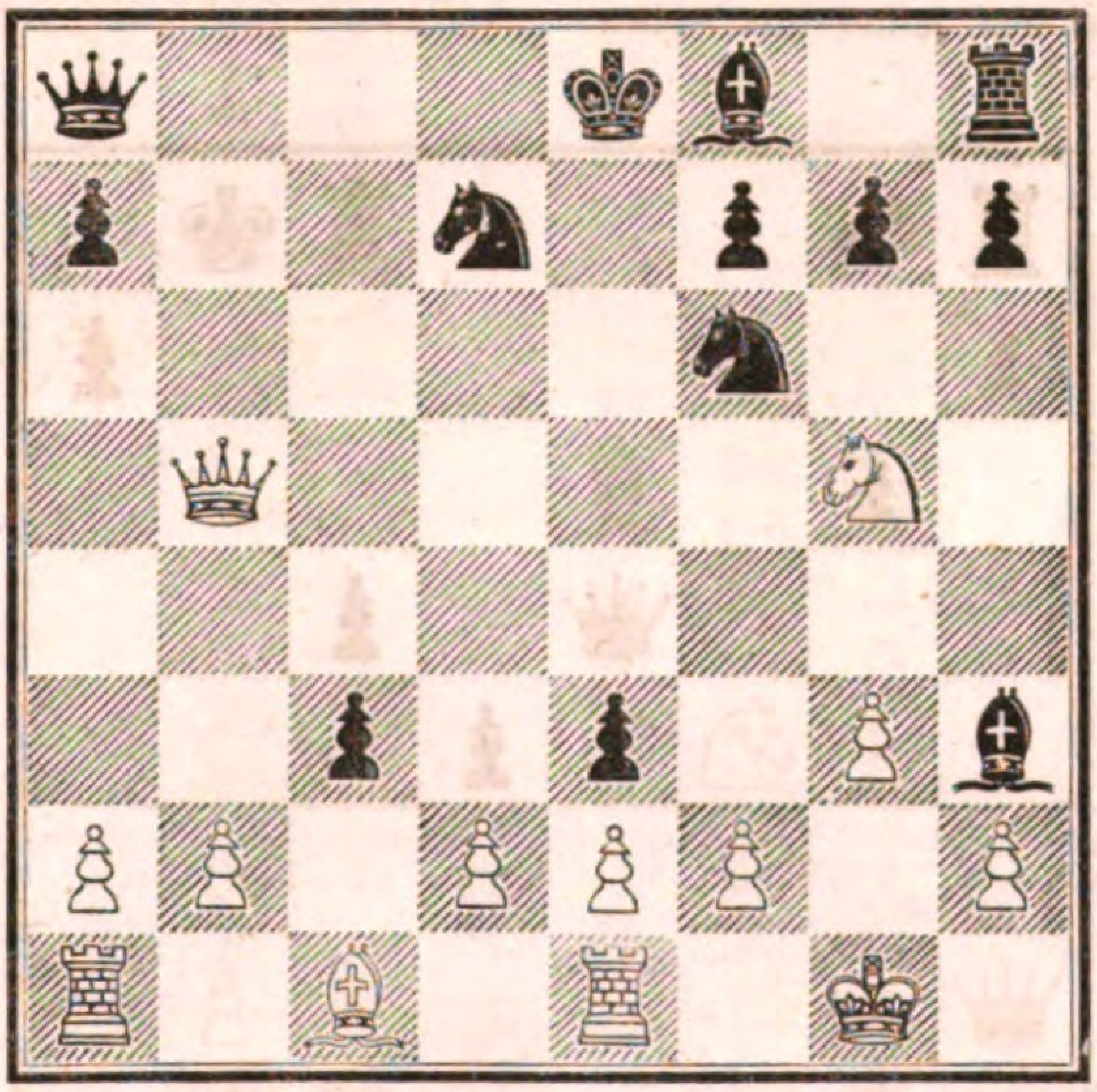
16.	Dh4 n. d8.	Tf8 n. d8.
17.	Ld3—c2.	e5 n. d4.
18.	e3 n. d4.	Lg7 n. d4 †
19.	Sf3 n. d4.	Td8 n. d4.
20.	Tf1—e1.	Kg8—f7.
21.	c4—c5.	Lc8—e6.
22.	Ta1—d1.	Sb8—c6.
23.	Td1 n. d4.	Sc6 n. d4.
24.	Lc2—a4.	g6—g5.
25.	Te1—d1.	Ta8—d8.
26.	a2—a3.	f5—f4.
27.	Sh3—f2.	Sd4—e2 †
28.	Kg1—f1.	Td8 n. d1 †
29.	La4 n. d1.	Se2—d4.
30.	Kf1—e1.	Kf7—f6.
31.	Ke1—d2.	Sd4—b3 †
32.	Ld1 n. b3.	Le6 n. b3.
33.	Sf2—g4 †	Kf6—g6.
34.	g2—g3.	h6—h5.
35.	Sg4—f2.	Kg6—f5.
36.	Kd2—c3.	Lb3—d5.
37.	Kc3—d4.	c7—c6.
38.	b2—b4.	Ld5—g2.
39.	g3 n. f4.	Kf5 n. f4.
40.	a3—a4.	Lg2—f1.
41.	Sf2—e4.	h5—h4.
42.	Se4—d2.	Lf1—e2.
43.	Sd2—e4.	g5—g4.
44.	Se4—f2.	Kf4—f3.
45.	Sf2—e4.	Le2—f1.
46.	Kd4—e5.	Lf1—d3.
47.	Se4—g5 †	Kf3—g2.
48.	Ke5—d6.	Kg2 n. h2.
49.	Kd6—c7.	Kh2—g3.
50.	Kc7 n. b7.	h4—h3 und

gewinnt.

Zweite Partie.

	Desloges. Weiss.	Kieseritzki. Schwarz.
1.	g2—g3.	e7—e5.
2.	Lf1—g2.	d7—d5.
3.	c2—c4.	c7—c6.
4.	c4 n. d5.	c6 n. d5.
5.	Dd1—b3.	Sg8—f6.
6.	Sb1—c3.	d5—d4.
7.	Lg2 n. b7.	Lc8—e6.
8.	Db3—b5 †	Sb8—d7.
9.	Lb7 n. a8.	Dd8 n. a8.
10.	Sg1—f3.	d4 n. c3.
11.	0—0.	Le6—h3.
12.	Tf1—e1.	e5—e4.
13.	Sf3—g5.	e4—e3.

Eine sehr elegante Combination.



	Weiss	Schwarz
14.	Sg5 n. h3.	c3 n. d2.
15.	Lc1 n. d2.	e3 n. d2.
16.	Te1—d1.	Sf6—e4.
17.	f2—f3.	Lf8—c5 †
18.	Kg1—g2.	Ke8—e7.
19.	Db5—c4.	Sd7—f6.
20.	b2—b4.	Lc5—b6.
21.	f3 n. e4.	Sf6 n. e4.
22.	Sh3—f4.	Th8—d8.
23.	Kg2—h3.	Td8—d6.
24.	Td1—f1.	Td6—h6 †
25.	Kh3—g4.	f7—f5 † u. gewinnt.

Dritte Partie.

	Anderssen. Weiss.	Morphy. Schwarz.
1.	a2—a3.	

Anderssen beabsichtigte hierdurch die Stellung des Sicilianischen Spiels herbeizuführen, und zwar mit dem Gewinn eines Tempo.

	Weiss	Schwarz
1.		e7—e5.
2.	c2—c4.	Sg8—f6.
3.	Sb1—c3.	d7—d5.
4.	c4 n. d5.	Sf6 n. d5.
5.	e2—e3.	Lc8—e6.

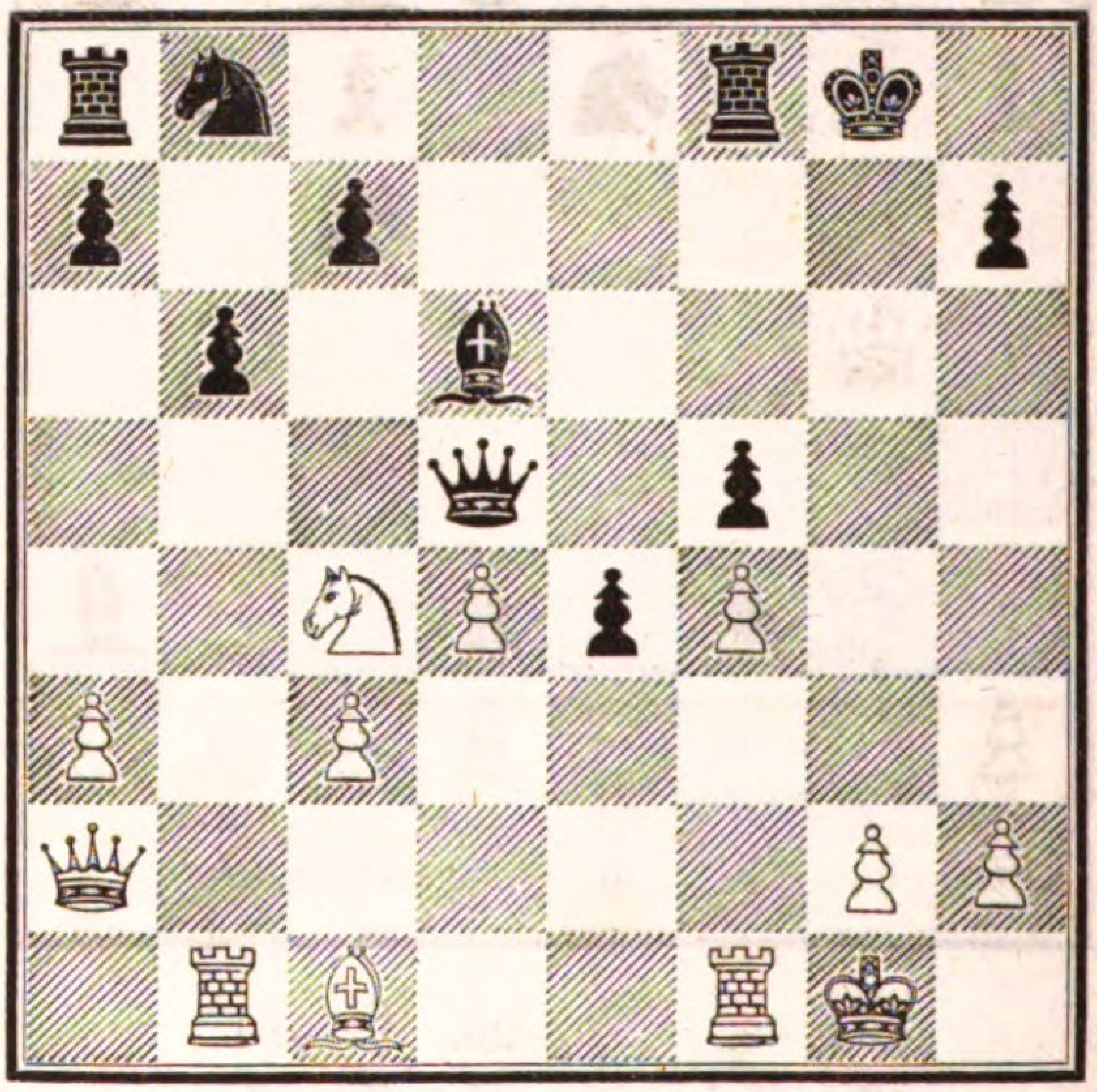
Um Weiss von Lf1—c4, womit diese Figur gut entwickelt wäre, zurückzuhalten.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Sg1—f3.	Lf8—d6.
7.	Lf1—e2.	0—0.
8.	d2—d4.	Sd5 n. c3.
9.	b2 n. c3.	e5—e4.
10.	Sf3—d2.	f7—f5.
11.	f2—f4.	g7—g5.
12.	Le2—c4.	Le6 n. c4.
13.	Sd2 n. c4.	g5 n. f4.
14.	e3 n. f4.	Dd8—e8.

Schwarz will mit der Dame nach c6, um den Springer und den hinter ihm stehenden Bauer anzugreifen.

	Weiss.	Schwarz.
15.	0—0.	De8—c6.
16.	Dd1—b3.	Dc6—d5.
17.	Ta1—b1.	b7—b6.
18.	Db3—a2.	

Es geschieht dies, weil die weisse Dame nicht mehr länger auf dem Abzug stehen, und den Springer auf e2 decken will. Jetzt kann Bauer b6—b5 nicht geschehen, denn der Thurm könnte den Bauer nehmen, weil, wenn die Dame wieder nimmt, diese durch Sd5 n. c6† verloren geht.



18.		c7—c6.
19.	Da2—e2.	Sb8—d7.
20.	Sc4—e3.	Db5—e6.
21.	c3—c4.	Sd7—f6.
22.	Tb1—b3.	Kg8—f7.
23.	Lc1—b2.	Ta8—c8.
24.	Kg1—h1.	

Er beabsichtigt mit g2—g4 den Angriff fortzusetzen.

24.		Tf8—g8.
25.	d4—d5.	c6 n. d5.
26.	c4 n. d5.	De6—d7.
27.	Se3—c4.	

Später soll Sc4—e5† folgen, um hierdurch die Bauern zu vereinigen.

27.		Kf7—e7.
28.	Lb2 n. f6†	Ke7 n. f6.
29.	De2—b2†	Kf6—f7.
30.	Tb3—h3.	Tg8—g7.
31.	Db2—d4.	Kf7—g8.
32.	Th3—h6.	Ld6—f8.
33.	d5—d6.	Tg7—f7.
34.	Th6—h3.	Dd7—a4.
35.	Tf1—c1.	Tc8—c5.

Weiss.	Schwarz.
36. Th3—g3†	Lf8—g7.
37. h2—h3.	

Um den Thurm c1 bewegen zu können.

37.	Kg8—h8.
38. Tg3 n. g7.	Tf7—g7.
39. Tc1—c3.	e4—e3.

Weiss scheint den Zug übersehen zu haben.

Weiss.	Schwarz.
40. Tc3 n. e3.	

Hierdurch geht das Spiel verloren, statt dessen hätte Dd4—f6 die Remise erzwungen.

40.	Tc5 n. c4.
41. Dd4—f6.	Tc4—c1†
42. Kh1—h2.	Da4 n. f4†

Weiss giebt die Partie auf.

Vierte Partie.

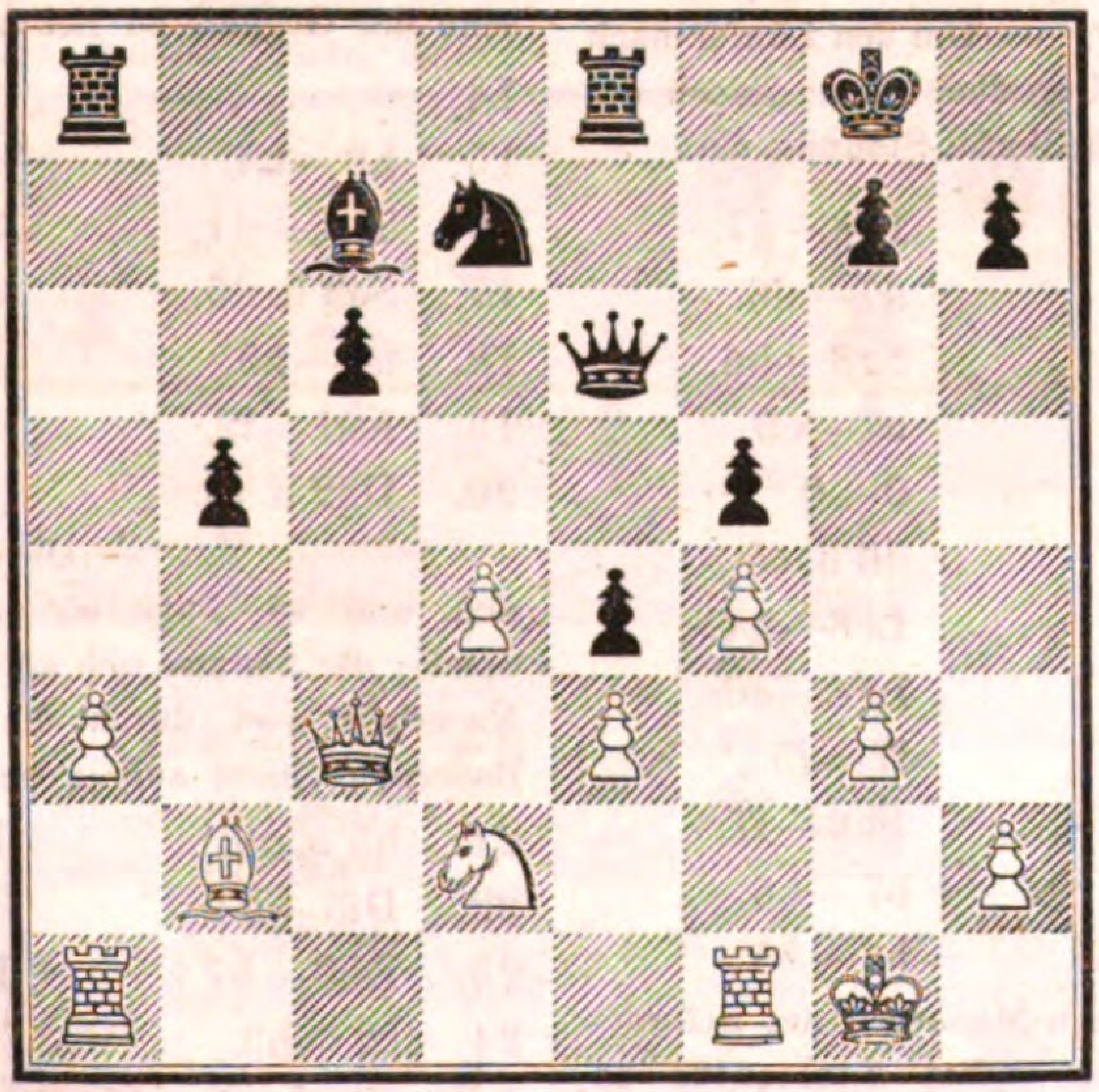
Anderssen. Weiss.	Morphy. Schwarz.
1. a2—a3.	e7—e5.
2. c2—c4.	Sg8—f6.
3. Sb1—c3.	d7—d5.
4. c4 n. d5.	Sf6 n. d5.
5. e2—e3.	Lc8—e6.
6. Sg1—f3.	Lf8—d6.
7. Lf1—e2.	0—0.
8. d2—d4.	Sd5 n. c3.
9. b2 n. c3.	e5—e4.
10. Sf3—d2.	f7—f5.
11. f2—f4.	Dd8—h4†
12. g2—g3.	Dh4—h3.

Weiss.	Schwarz.
13. Le2—f1.	

Sonst würde die Dame nach g2 gehen.

13.	Dh3—h6.
14. c3—c4.	c7—c6.
15. c4—c5.	Ld6—c7.
16. Lf1—c4.	Sb8—d7.
17. 0—0.	b7—b5.
18. c5 n. b6.	a7 n. b6.
19. Dd1—b3.	Tf8—e8.
20. Lc1—b2.	b6—b5.
21. Lc4 n. e6†	Dh6 n. e6.

22. Db3—c3. Hiermit droht d4—d5, wodurch der Bauer c6 verloren wäre, weil g7 gedeckt werden muss.



22.	De6—d5.
23. Tf1—c1.	Ta8—a6.
24. a3—a4.	

Um, wenn der Bauer b5 nimmt, mit

Weiss.		Schwarz.

Dc3 — c4 den Damentausch zu erzwingen. Bauer a4 ist nicht zu halten für Schwarz, und Weiss hat dann ein sehr freies Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
24.		Te8—a8.
25.	a4 n. b5.	Dd5 n. b5.
26.	Dc3—c4†	

Auf 26) d4—d5 würde folgen Sd7—f6 und auf 27) d5 n. c6, Db5—e2.

	Weiss.	Schwarz.
26.		Db5 n. c4.
27.	Sd2 n. c4.	Ta6 n. a1.
28.	Lb2 n. a1.	Sd7—f6.
29.	La1—c3.	Ta8—a2.
30.	Lc3—d2.	Sf6—d5.
31.	Kg1—f1.	Lc7—d8.

Der Läufer soll über e7 nach b4 gespielt werden.

	Weiss.	Schwarz.
32.	Kf1—e1.	Ld8—e7.
33.	Tc1—b1.	h7—h6.
34.	Sc4—e5.	c6—c5.
35.	d4 n. c5.	Le7 n. c5.
36.	Tb1—b5.	Sd5 n. e3.
37.	Tb5 n. c5.	Se3—g2†
38.	Ke1—e2.	e4—e3.
39.	Se5—f3.	g7—g6.
40.	Tc5—d5.	Kg8—f7.
41.	Td5—d6.	Kf7—g7.
42.	h2—h4.	e3 n. d2.
43.	Td6 n. d2.	Ta2—a4.
44.	Ke2—f2.	Sg2 n. f4.
45.	g3 n. f4.	Ta4 n. f4.
46.	Td2—d4.	Tf4 n. d4.
47.	Sf3 n. d4.	Kg7—f6.
48.	Kf2—e3.	g6—g5.
49.	h4—h5.	Kf6—e5.
50.	Sd4—f3†	Ke5—f6.

Die Partie wurde als unentschieden abgebrochen.

Fünfte Partie.

	Falkbeer. Weiss.	Bird. Schwarz.
1.	d2—d4.	g7—g6.

Um den Läufer nach g7 zu bringen. Derselbe nimmt jedoch daselbst keine vortheilhafte Stellung ein.

	Weiss.	Schwarz.
2.	e2—e4.	Lf8—g7.
3.	e4—e5.	d7—d6.
4.	f2—f4.	Sg8—h6.
5.	Sb1—c3.	c7—c6.
6.	Sg1—f3.	0—0.
7.	Lf1—d3.	d6 n. e5.
8.	d4 n. e5.	Lc8—g4.
9.	h2—h3.	Lg4—e6.
10.	g2—g4.	f7—f5.
11.	g4—g5.	Sh6—f7.
12.	Lc1—e3.	b7—b6.
13.	Dd1—e2.	b6—b5.

In diesen Bauern-Manövern des Schwarzen scheint keine rechte Consequenz zu liegen.

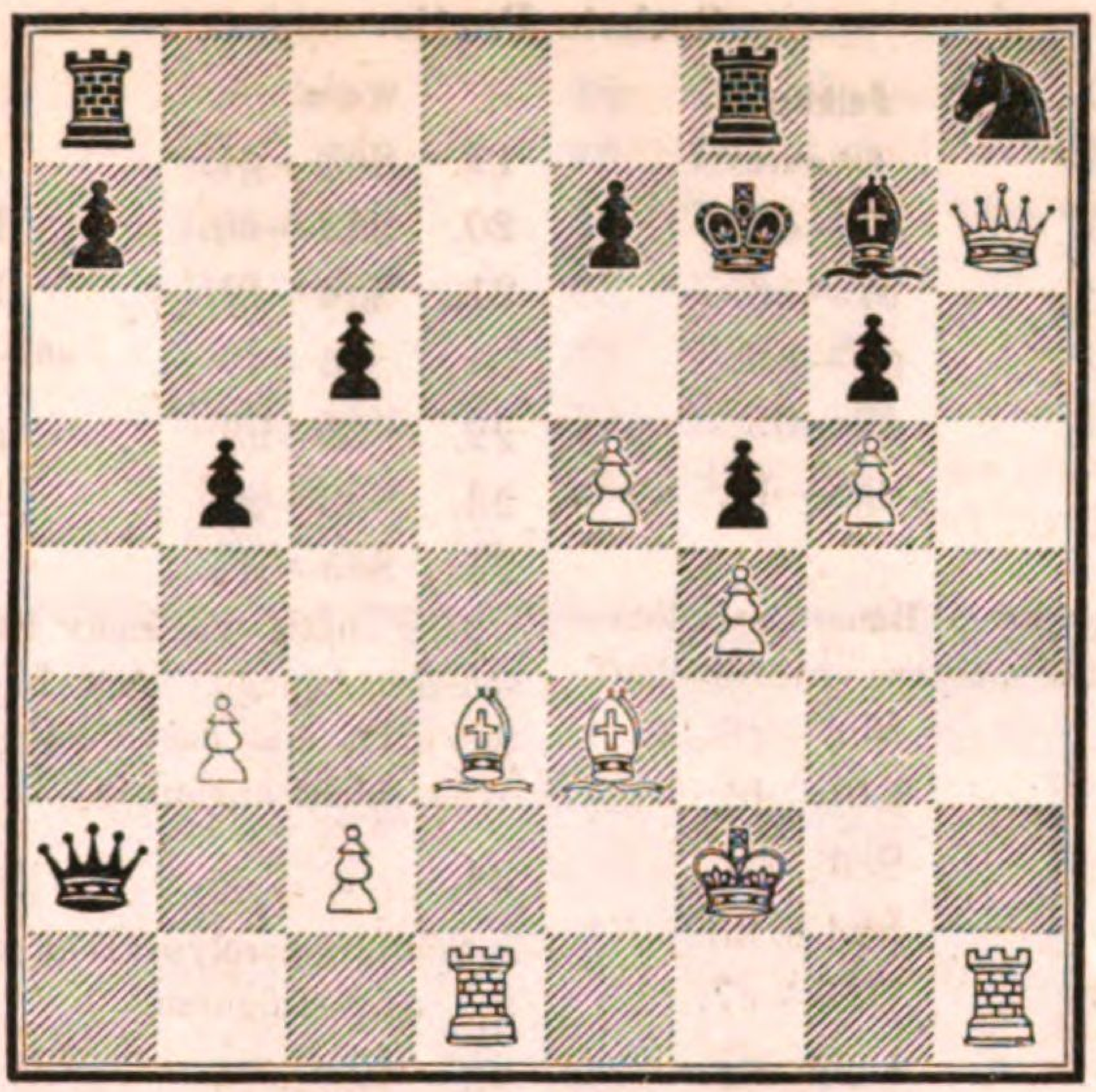
14. De2—g2. Dieser feine Zug ist doppelseitig. Er bedroht indirect den Thurm auf a8, und unterstützt den etwa auf die Rochadeseite des Gegners zu richtenden Angriff.

	Weiss.	Schwarz.
14.		Sb8—a6.
15.	h3—h4.	Sa6—b4.
16.	Ta1—d1.	Sb4—d5.
17.	Sc3 n. d5.	Le6 n. d5.
18.	h4—h5.	Dd8—a5†
19.	Ke1—f2.	Ld5 n. f3.
20.	Dg2 n. f3.	Da5 n. a2.

Die Dame entfernt sich vom 18. Zuge an zu weit aus dem Spiele; der hieraus sich ergebende Positions-Nachtheil wird durch die Eroberung des Bauern a2 nicht aufgewogen.

	Weiss.	Schwarz.
21.	h5 n. g6.	h7 n. g6.
22.	Df3—h3.	Sf7—h8.
23.	Dh3—h7†	Kg8—f7.
24.	b2—b3.	

Um durch e5—e6† zum mindesten eine Figur zu gewinnen und die Rückkehr der Dame in das Spiel zu vereiteln.



24. e7—e6.
25. Ld3 n. f5.

Ein sehr entscheidender Zug, der dem Thurm freien Spielraum gewährt, und das ohnehin zerrüttete schwarze Spiel ganz auflöst.

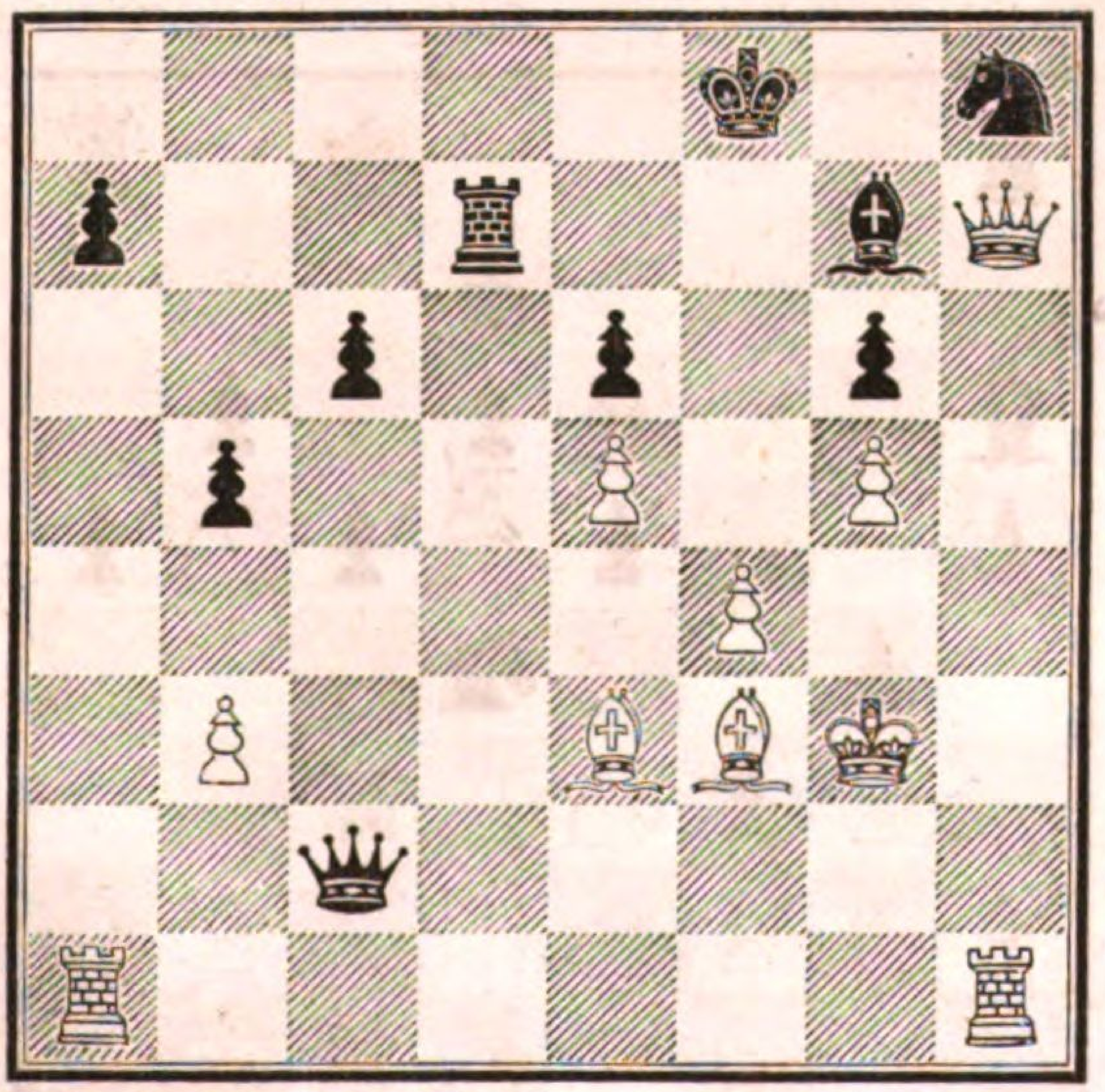
25. Tf8—d8.
26. Lf5—d3. Td8—d5.
27. Ld3—e4. Ta8—d8.

Schwarz will die Qualität geben, in der Hoffnung, hierdurch seine schlimme Lage zu bessern.

28. Td1—a1. Da2—b2.
29. Le4 n. d5. Db2 n. c2 †
30. Kf2—g3. Td8—d7.

Der Läufer kann wegen Ta1 n. a7 † nicht genommen werden.

31. Ld5—f3. Kf7—f8.



Weiss kündigt ein Matt in spätestens 5 Zügen an.

Sechste Partie.

Bird. Weiss.	Falkbeer. Schwarz.
1. f2—f4.	c7—c5.
2. Sg1—f3.	e7—e6.
3. e2—e3.	a7—a6.
4. b2—b3.	d7—d5.
5. Lc1—b2.	Sg8—f6.
6. Lf1—d3.	

Vor Bewegung des d-Bauern ist dieser Platz für den Läufer meistens unvortheilhaft.

6.	Sb8—c6.
7. 0—0.	Lf8—d6.
8. Dd1—e2.	Sc6—b4.
9. Sb1—c3.	Sb4 n. d3.
10. De2 n. d3.	Dd8—c7.
11. Ta1—e1.	Lc8—d7.
12. Dd3—e2.	Ld7—c6.
13. d2—d4.	b7—b5.
14. Sc3—d1.	Lc6—b7.
15. Sd1—f2.	c5—c4.
16. Sf3—e5.	c4—c3.
17. Lb2—c1.	b5—b4.
18. Sf2—d3.	g7—g6.

Um das Vorrücken des f-Bauern zu vereiteln.

Weiss.	Schwarz.
19. Se5—g4.	Dc7—e7.
20. Sd3—e5.	h7—h5.
21. Sg4—f2.	Ke8—f8.

a6—a5 vorbereitend.

22. Sf2—h3.	a6—a5.
23. Sh3—g5.	Lb7—a6.
24. Se5—d3.	

Hier hätte vielleicht 24) De2—d1 geschehen können. Auf La6 n. f1 folgt 25) Sg5 n. f7, und das Spiel gestaltet sich für Weiss nicht ungünstig.

24. Sf6—e4.

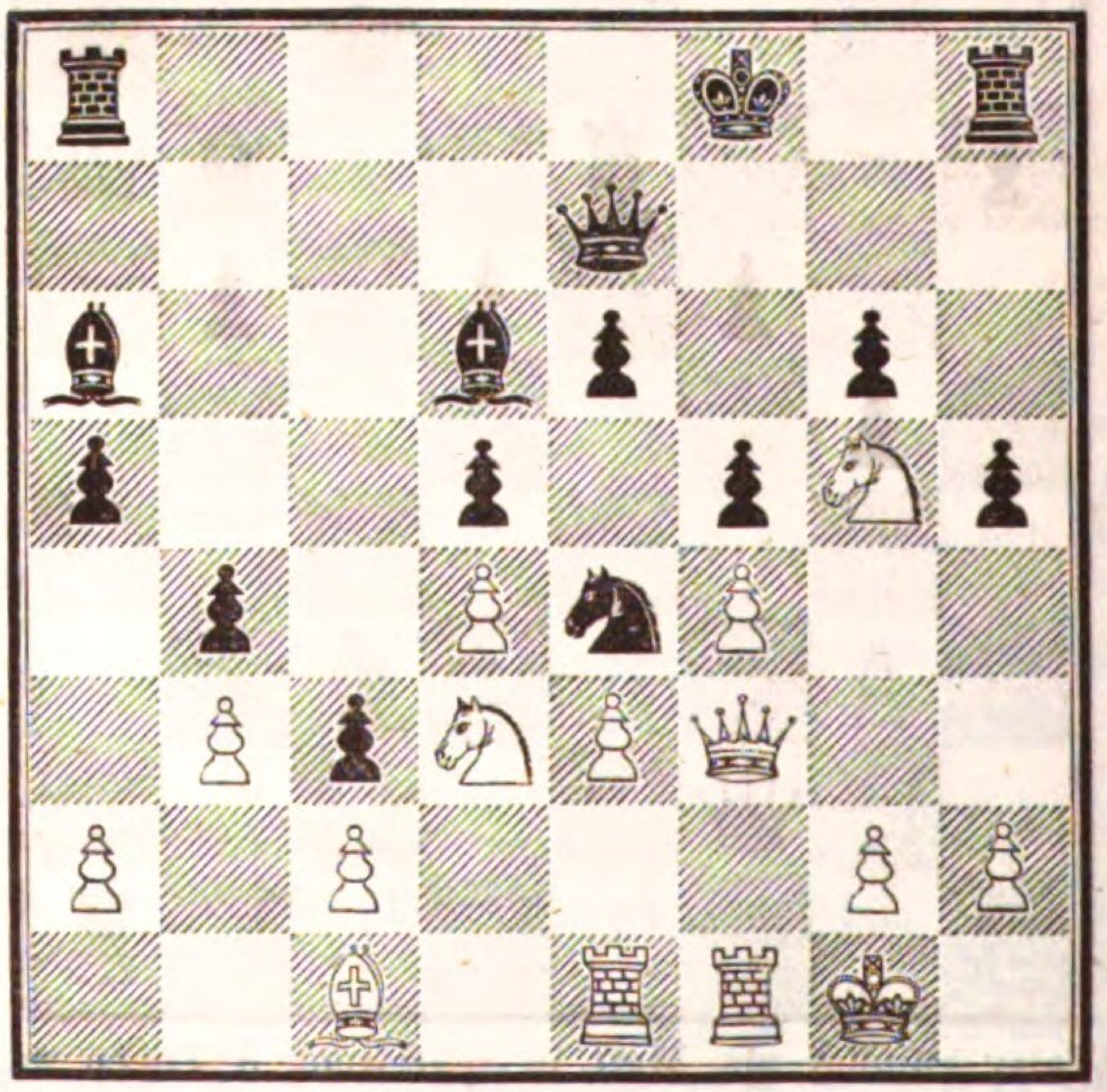
Schwarz paralysirt sehr geschickt die lästigen Angriffsfiguren.

25. De2—f3.

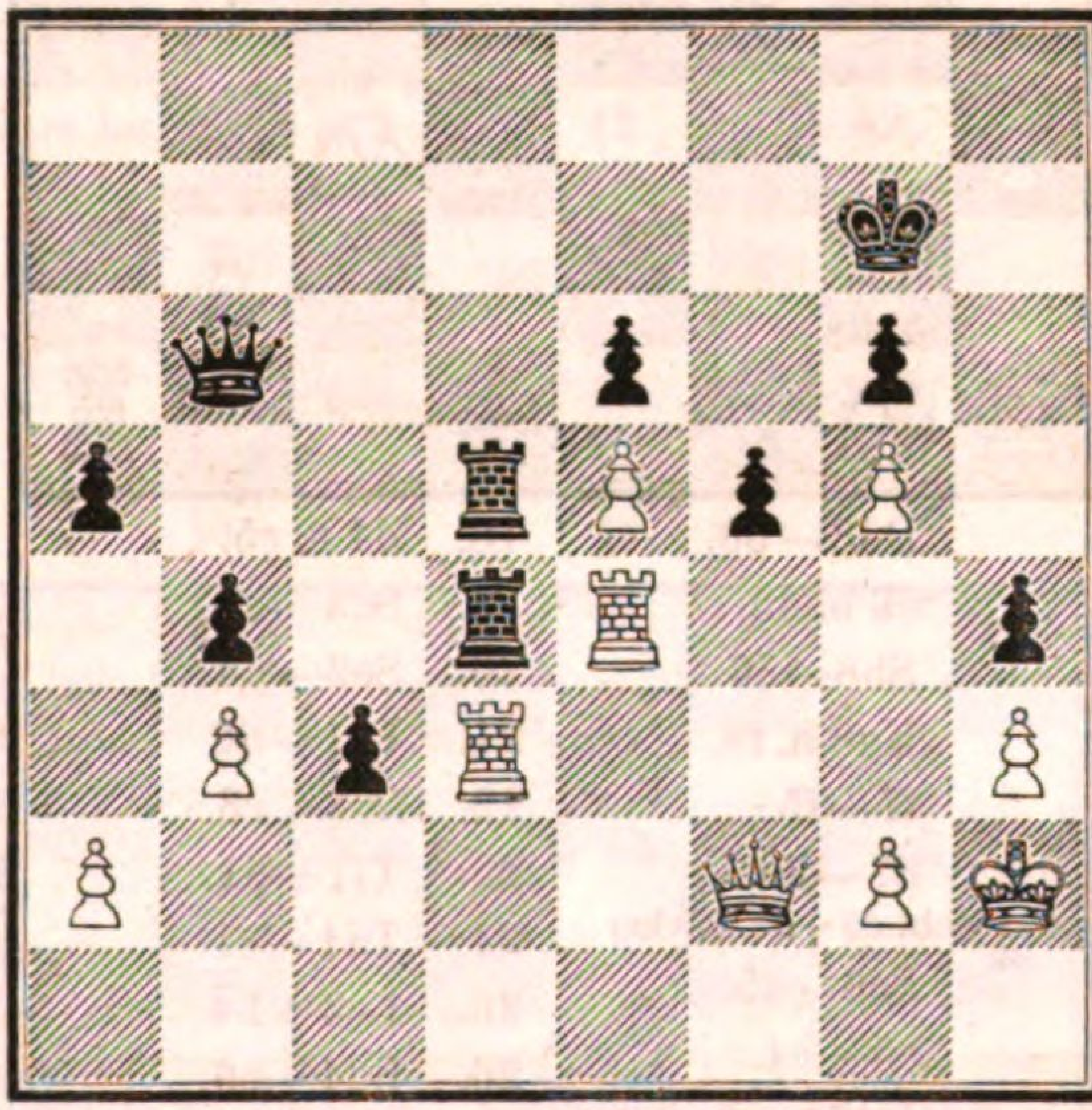
Weiss will den Springer g5 abtauschen, um dem Thurm eine Angriffslinie zu öffnen und später vielleicht selbst mit Verlust eines Bauern durch e3—e4 den Läufer c1 günstig in's Spiel zu bringen.

25. f7—f5.

Durch diesen vorbereitenden Zug verliert der Abtausch der Springer seinen gefährlichen Charakter.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
26.	Te1—d1.	h5—h4.	34.	e4—e5.	Dc7—b6.
27.	Tf1—e1.	Se4 n. g5.	35.	Lc1—e3.	Td8—d5.
28.	f4 n. g5.	La6 n. d3.	36.	Le3—f2.	Th8—d8.
29.	c2 n. d3.	De7—c7.	37.	Td1—d3.	Lg3 n. f2 †
30.	h2—h3.	Ld6—g3.	38.	Df3 n. f2.	Td5 n. d4.
31.	Te1—e2.	Kf8—g7.	39.	Kg1—h2.	Td8—d5.
32.	e3—e4.	d5 n. e4.	40.	Te2—e4.	
33.	d3 n. e4.	Ta8—d8.			



40. f5 n. e4.

Beide Thürme für die Dame zu nehmen, hätte wohl nur zum Remis geführt; 40) c3—c2 aber wäre schlecht gewesen; es konnte folgen: 41) Te4 n. d4, c2—c1 D, 42) Td4 n. d5, Db6 n. f2, 43) Td5—d7 † und giebt in zwei Zügen Matt.

41.	Df2—f6 †	Kg7—g8.	43.	Dg6—f6 †	Kf8—e8.
42.	Df6 n. g6 †	Kg8—f8.	44.	Td3 n. d4.	Db6 n. d4.
			45.	Df6 n. e6 †	Ke8—d8.
			46.	De6—f6 †	Kd8—c7.
			47.	Df6—g7 †	Td5—d7.
			48.	Dg7—f6.	c3—c2.
			49.	Df6—f4.	e4—e3.

Weiss giebt die Partie auf.

Siebente Partie.

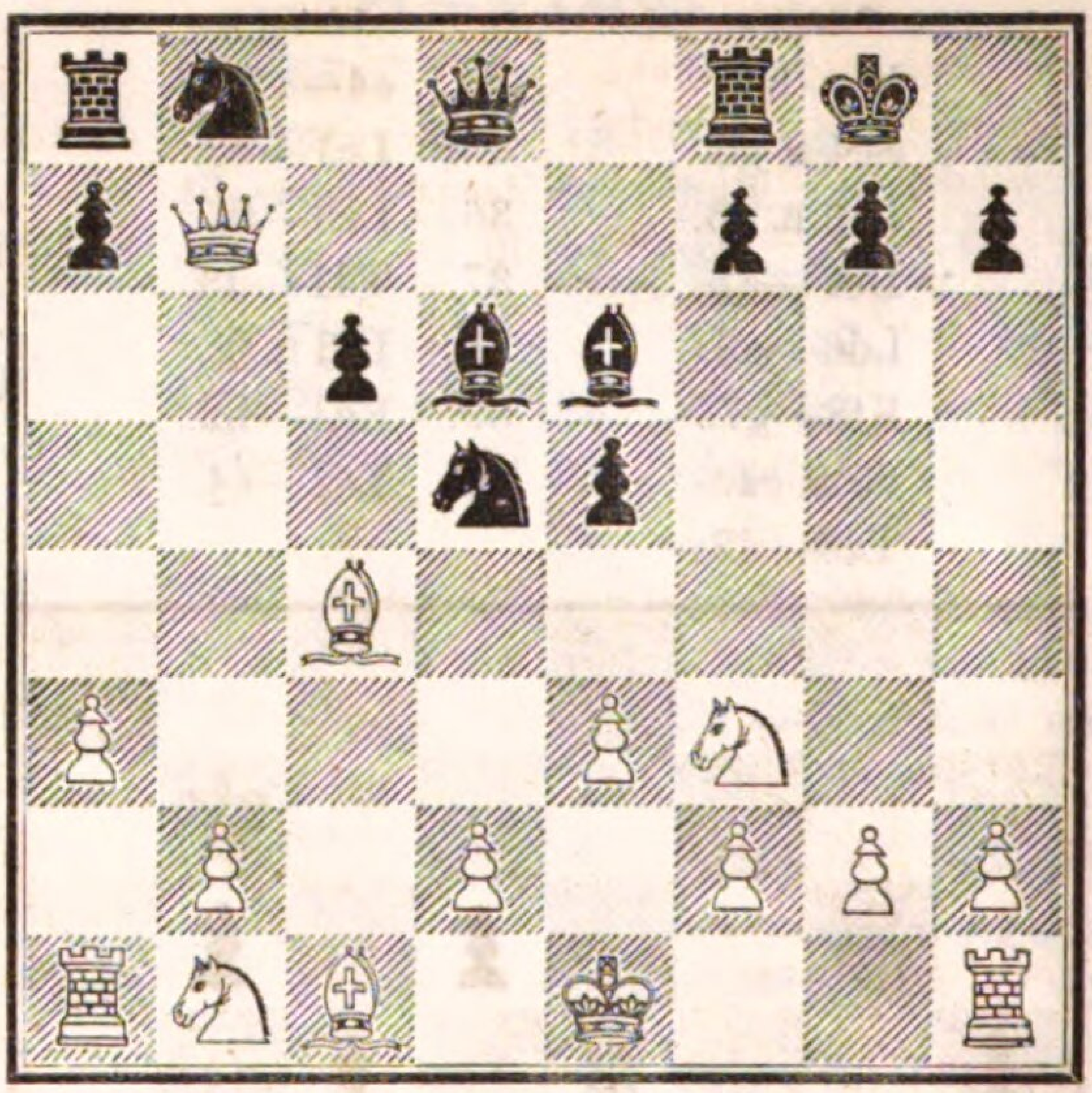
	Barnes. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
1.	a2—a3.	e7—e5.
2.	c2—c4.	Sg8—f6.
3.	e2—e3.	d7—d5.
4.	c4 n. d5.	Sf6 n. d5.
5.	Sg1—f3.	Lf8—d6.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Lf1—c4.	Lc8—e6.

Durch diesen Zug verliert Schwarz einen Bauer.

7.	Dd1—b3.	c7—c6.
8.	Db3 n. b7.	0—0.

Schwarz beabsichtigt beide Thürme für die feindliche Dame zu geben.

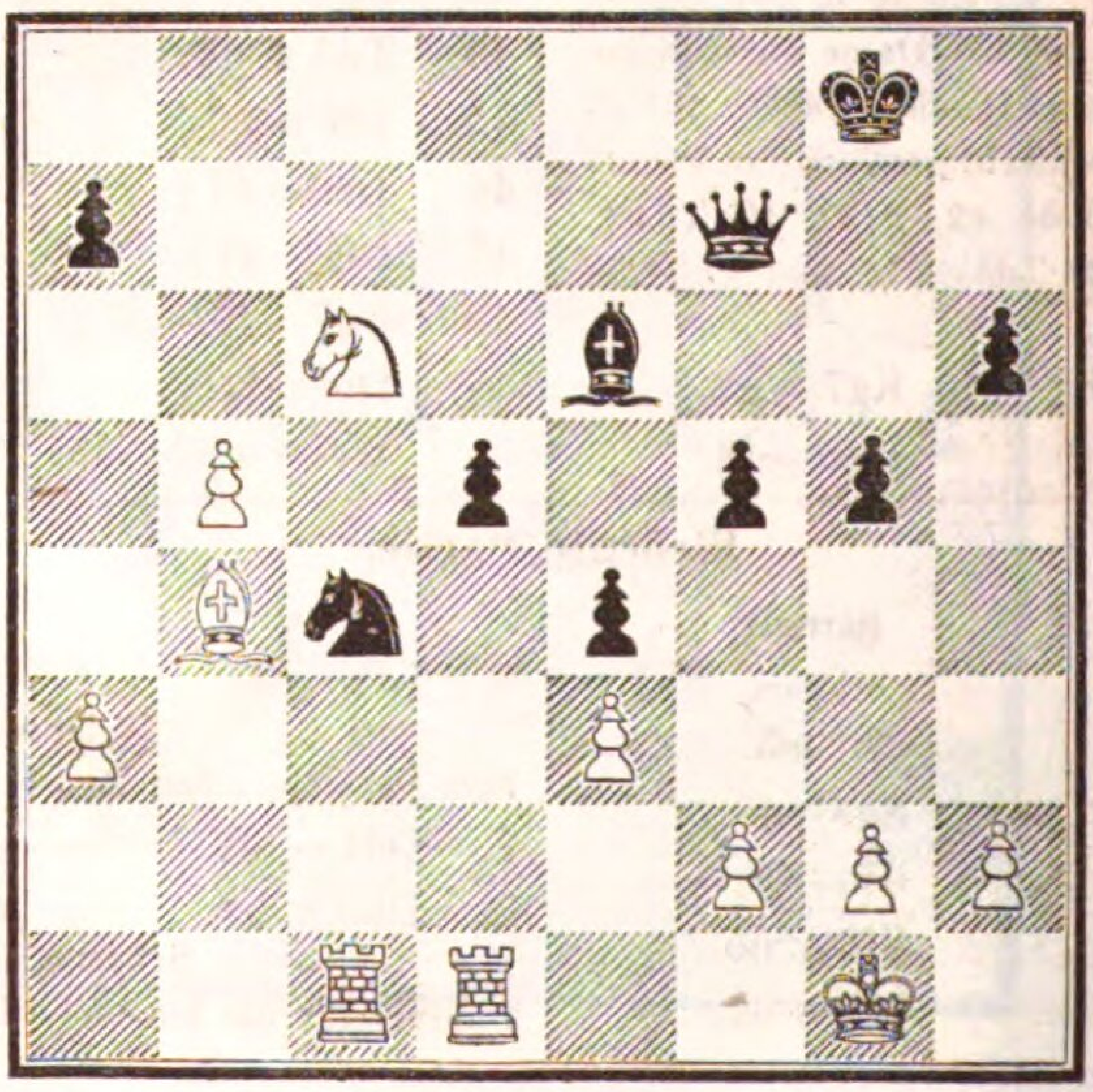


9.	Db7 n. a8.	Dd8—b6.
10.	Lc4 n. d5.	c6 n. d5.
11.	Sb1—c3.	Sb8—c6.
12.	Da8 n. f8†	Kg8 n. f8.
13.	b2—b4.	f7—f5.
14.	0—0.	h7—h6.

Hier wäre wohl d5—d4 stärker.

15.	b4—b5.	Sc6—a5.
16.	d2—d4.	e5—e4.
17.	Sf3—e5.	Ld6 n. e5.
18.	d4 n. e5.	Db6—c7.
19.	Sc3—e2.	Dc7 n. e5.
20.	Se2—d4.	Le6—d7.
21.	Lc1—d2.	Sa5—c4.
22.	Ld2—c3.	Kf8—g8.
23.	Tf1—d1.	g7—g5.
24.	Ta1—c1.	De5—e7.
25.	Lc3—b4.	De7—f7.
26.	Sd4—c6.	Ld7—e6.

Weiss hat jetzt eine



Weiss.	Schwarz.

verhältnissmässig sehr vortheilhafte Stellung. Der Abtausch des Läufers gegen den Springer wäre nicht gut, weil der wiedernehmende Bauer ohne Verlust des d-Bauern und anderweitige Nachtheile nicht geschlagen werden kann.

27.	Tc1 n. c4.	

Ein wohlberechnetes feines Opfer.

27.		d5 n. c4.
28.	Td1—d8 †	Kg8—h7.
29.	Td8—a8.	

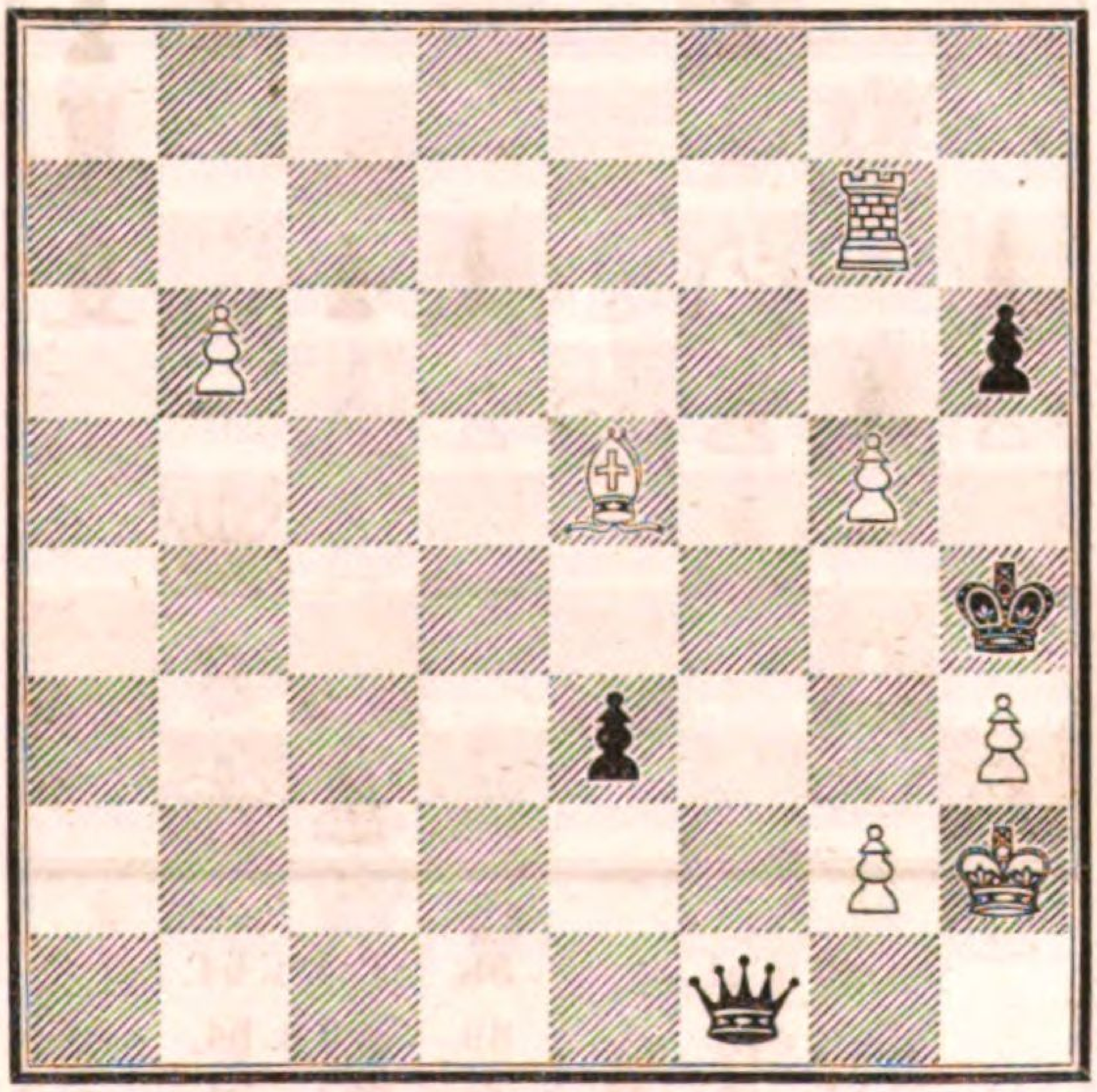
Noch stärker wäre hier Lb4—c3.

29.		Df7—f6.
30.	Ta8 n. a7 †	Kh7—g6.
31.	Sc6—d4.	Le6—c8.
32.	Ta7—c7.	Df6—d8.
33.	b5—b6.	Lc8—a6.
34.	h2—h3.	f5—f4.

Weiss.		Schwarz.
35.	Tc7—c6 †	

Hier wäre wohl stärker Tc7—g7 † und demnächst b6—b7.

35.		Kg6—h7.
36.	Lb4—d6.	c4—c3.
37.	Ld6—c7.	Dd8—d5.
38.	Tc6 n. c3.	Dd5—a2.
39.	Tc3—c2.	Da2 n. a3.
40.	Lc7—e5.	Da3—b4.
41.	Tc2—c7 †	Kh7—g6.
42.	Kg1—h2.	Db4—e1.
43.	Tc7—g7 †	Kg6—h5.
44.	Sd4—f5.	De1 n. f2.
45.	e3 n. f4.	La6—f1.
46.	Sf5—g3 †	Kh5—h4.
47.	Sg3 n. f1.	Df2 n. f1.
48.	f4 n. g5.	e4—e3.



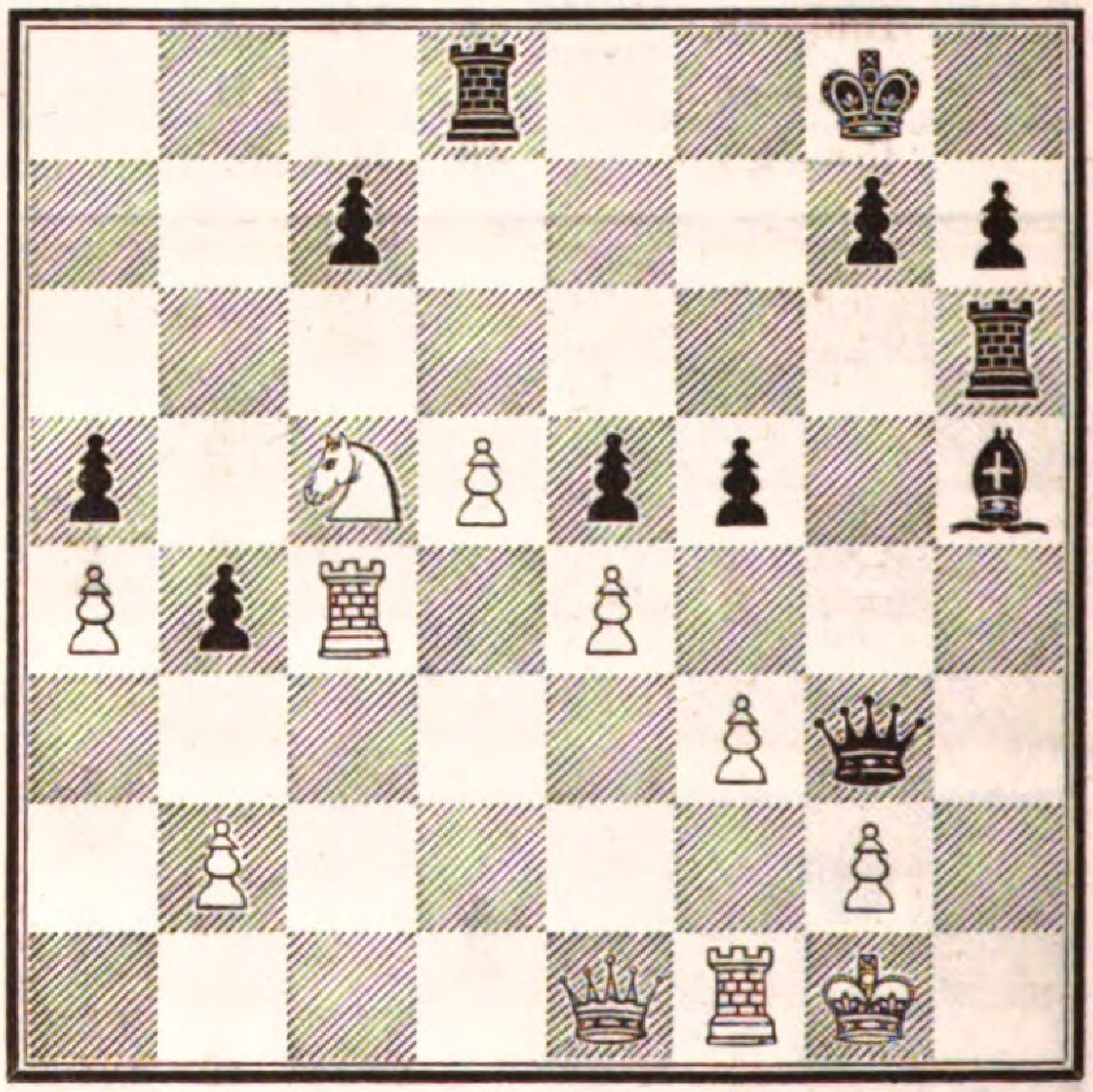
Weiss setzt in 3 Zügen matt.

Achte Partie.

	Barnes. Weiss.	Harrwitz. Schwarz.
1.	a2—a3.	d7—d5.
2.	d2—d4.	Lc8—f5.
3.	Lc1—f4.	e7—e6.
4.	c2—c4.	d5 n. c4.
5.	Sb1—c3.	a7—a6.
6.	e2—e3.	b7—b5.
7.	Sg1—f3.	Sg8—f6.

	Weiss.	Schwarz.
8.	a3—a4.	b5—b4.
9.	Sc3—b1.	Lf8—d6.
10.	Lf4—g3.	0—0.
11.	Lf1 n. c4.	a6—a5.
12.	0—0.	Ld6 n. g3.
13.	h2 n. g3.	Sb8—d7.
14.	Sb1—d2.	Sd7—b6.
15.	Ta1—c1.	Sb6 n. c4.
16.	Sd2 n. c4.	Sf6—e4.
17.	Sf3—e5.	Ta8—a6.
18.	f2—f3.	Se4 n. g3.
19.	Tf1—e1.	Dd8—h4.
20.	e3—e4.	Lf5—g6.
21.	Sc4—e3.	Lg6—h5.
22.	Dd1—d2.	f7—f6.
23.	Se5—d7.	Tf8—c8.
24.	Sd7—c5.	Ta6—d6.
25.	Se3—f1.	Tc8—d8.
26.	Tc1—c4.	f6—f5.
27.	Sf1 n. g3.	Dh4 n. g3.
28.	Te1—f1.	e6—e5.
29.	d4—d5.	Td6—h6.
30.	Dd2—e1.	

Weiss erzwingt hiermit den Damentausch; denn zöge die schwarze Dame sich zurück, so folgt Sc5—e6 mit Vortheil.



30.		Dg3 n. e1.
31.	Tf1 n. e1.	f5 n. e4.
32.	f3 n. e4.	Lh5—f7.
33.	Sc5—b7.	Td8—d7.
34.	Sb7 n. a5.	Th6—a6.
35.	Sa5—c6.	Ta6 n. a4.
36.	Sc6 n. e5.	Td7—e7.
37.	Se5—c6.	Te7—e8.
38.	Tc4 n. b4.	Ta4 n. b4.
39.	Sc6 n. b4.	Te8—b8.
40.	Sb4—a6.	Tb8—b7.
41.	b2—b4.	Lf7—e8.
42.	Kg1—f2.	Kg8—f7.
43.	Kf2—e3.	Kf7—e7.
44.	Ke3—d4 und gewinnt.	

Neunte Partie.

	Staunton, Wyvill, Kennedy. Weiss.	Löwenthal, Falkbeer, de Rivière. Schwarz.
1.	c2—c4.	e7—e5.
2.	e2—e3.	d7—d5.
3.	c4 n. d5.	Sg8—f6.
4.	Lf1—b5 †	Lc8—d7.
5.	Lb5—c4.	Lf8—c5.
6.	b2—b4.	Lc5—d6.

Auf Lc5 n. b4 folgt Dd1—b3 mit Vortheil.

	Weiss.	Schwarz.
7.	Lc1—b2.	c7—c6.
8.	Sb1—c3.	0—0.
9.	a2—a3.	Ld6—c7.
10.	Sg1—e2.	Ld7—f5.
11.	Se2—g3.	Lf5—g6.
12.	Dd1—f3.	e5—e4.

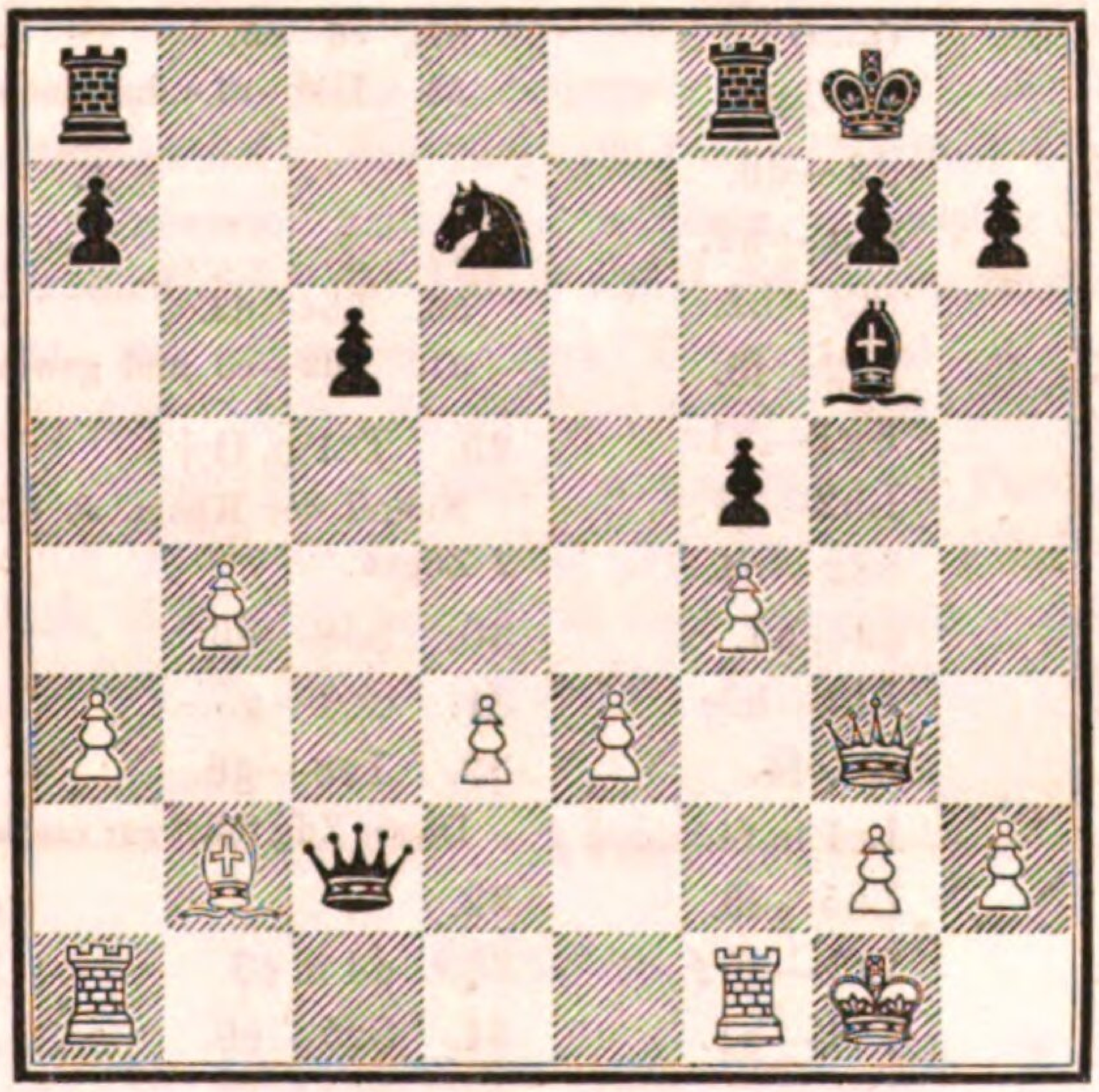
Durch diesen Zug geht der 2. Bauer verloren.

	Weiss.	Schwarz.
13.	Sg3 n. e4.	Sf6 n. e4.
14.	Sc3 n. e4.	Sb8—d7.
15.	d5 n. c6.	b7 n. c6.
16.	0—0.	

Ein Fehler, durch den Weiss eine Figur verliert.

	Weiss.	Schwarz.
16.		Dd8—h4.
17.	Se4—g3.	Lc7 n. g3.
18.	Df3 n. g3.	Dh4 n. c4.
19.	f2—f4.	f7—f5.
20.	d2—d3.	Dc4—c2.

Jetzt hat Schwarz eine Figur gegen 2 Bauern, und müsste bei richtigem Spiel wohl die Partie gewinnen.



	Weiss.	Schwarz.
21.	Lb2—d4.	Sd7—f6.
22.	Tf1—d1.	Lg6—h5.
23.	Td1—c1.	Dc2 n. d3.
24.	Tc1 n. c6.	Lh5—g6.
25.	Ta1—c1.	Sf6—e4.
26.	Dg3—h4.	Ta8—d8.
27.	Ld4 n. a7.	Dd3 n. a3.
28.	La7—b6.	Td8—d6.
29.	Dh4—e1.	Td6 n. c6.
30.	Tc1 n. c6.	Lg6—f7.
31.	Lb6—d4.	Lf7—d5.
32.	Tc6—c7.	Tf8—f7.
33.	Tc7—c8 †	Tf7—f8.
34.	Tc8—c7.	Ld5—f7.

Weiss.	Schwarz.
35. b4—b5.	Da3—b3.
36. b5—b6.	Tf8—b8.

Tf8—e8 wäre vielleicht besser gewesen.

Weiss.	Schwarz.
37. h2—h3.	h7—h6.
38. De1—a5.	Db3—d1 †
39. Kg1—h2.	Se4—d2.
40. Da5—e5.	Als remis abgebrochen.

Zehnte Partie.

Löwenthal, Falkbeer, de Rivière. Schwarz.	Staunton, Wyvill, Kennedy. Weiss.
1. d7—d5.	b2—b3.
2. e7—e5.	e2—e3.
3. d5—d4.	

Der richtige Zug, der die Entwicklung des weissen Spiels hemmt.

Schwarz.	Weiss.
3.	e3 n. d4.
4. e5 n. d4.	Sg1—f3.
5. Sg8—f6.	Lc1—b2.
6. Lf8—c5.	Lf1—e2.
7. 0—0.	0—0.
8. Sb8—c6.	h2—h3.
9. Dd8—d6.	d2—d3.
10. Sf6—d5.	Sb1—d2.
11. f7—f5.	Sf3—h2.
12. Lc8—d7.	Le2—f3.
13. Sd5—f4.	Kg1—h1.
14. Dd6—h6.	Lb2—c1.
15. g7—g5.	Sd2—c4.
16. Sf4—g6.	a2—a4.
17. Ta8—e8.	Lf3—h5.
18. Te8—e7.	f2—f4.
19. Sg6 n. f4.	Lc1 n. f4.
20. g5 n. f4.	Lh5—f3.
21. Lc5—b4.	Lf3—d5 †
22. Kg8—h8.	Ta1—b1.
23. Sc6—d8.	Dd1—c1.
24. c7—c6.	Ld5—f3.
25. b7—b5.	Sc4—b2.
26. Tf8—e8.	Sb2—d1.
27. Te7—e1.	Dc1—b2.
28. Dh6—g7.	Kh1—g1.

Wäre Sd1—f2 geschehen, so würde Schwarz in Vortheil gekommen sein, durch:

29. Te1 n. b1.	Tf1 n. b1 oder A.
30. Lb4—c3.	Db2—a2.
31. b5—b4.	Sh2—f1.
32. c6—c5.	Sf2—d1.
33. Lc3—e1 u. hat eine sehr gute Stellung.	

A.

29.	Db2 n. b1.
30. Lb4—d2.	Db1—d1.
31. Ld2—e3 und gewinnt.	

29. Te1 n. f1 †	Sh2 n. f1.

Nimmt der König, so erfolgt ein Matt in 2 Zügen.

30. Sd8—e6.	Sd1—f2.
31. Se6—g5.	Lf3—h5.
32. Te8—g8.	

Dieser Zug führt zur raschen Entscheidung.

32.	c2—c4.
33. d4 n. c3.	Db2—e2.
34. Sg5—e6.	Aufgegeben.

Dritte Abtheilung.

Spielendungen.

In den beiden vorangegangenen Abtheilungen wurden die Elemente des Spiels und die Art, wie man dasselbe am besten eröffnet und bis zur Mitte fördert, dargelegt. Die Behandlung des Mittelspiels kann nur aus Beispielen erlernt werden, und die zahlreich mitgetheilten, jeder bestimmten Eröffnung sich anschliessenden Musterpartien geben nach dieser Seite hin einen Leitfaden, jedoch muss der Lernende vor allen Dingen im praktischen Spiele sich auszubilden suchen, denn nur die Uebung gewährt allmälig den nöthigen Ueberblick. Sobald das Spiel über die Mitte hinausgegangen ist, hat einer der Spieler entweder einen entscheidenden, den Sieg sichernden Vortheil errungen, oder es bleiben schliesslich gewisse Stellungen, in denen gegenseitig nur noch einige Steine vorhanden sind, und die Entscheidung der Partie fraglich ist. Solche Stellungen nennt man Endspiele. Ihre Kenntniss ist so wichtig, wie die der Eröffnungen, denn häufig verliert ein Spieler, der Eröffnung und Mitte geschickt geleitet, durch einen Fehler im Endspiel die Partie. Eine Anzahl von Stellungen, die theils den Uebergang von der Mitte der Partie zum Endspiel bilden, theils sich nicht bequem in eine Untergattung des letzteren einordnen lassen, werden im zweiten Abschnitt: „Studien" behandelt.

Erster Abschnitt.

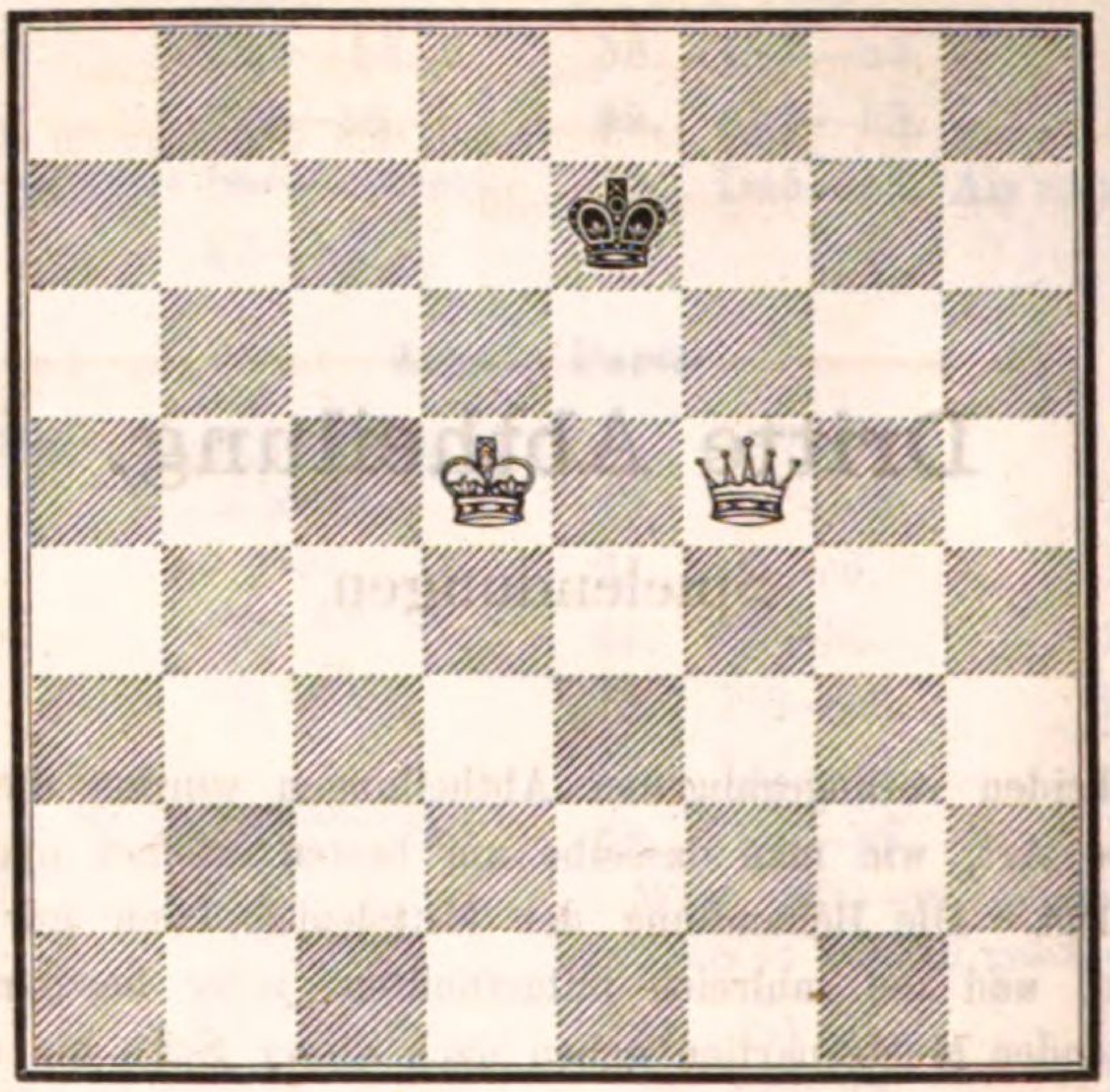
Endspiele.

Der König gegen eine und mehrere Figuren.

Der König und die Königin gegen den König.

Dies ist eine der einfachsten Arten des Mattsetzens. Man treibt den König auf den Rand des Brettes, und nähert den eigenen König, bis man mit der Dame, von ihm gedeckt, Matt geben kann. Man muss nur verhüten, dass man dem feindlichen Könige nicht Gelegenheit giebt, Patt zu werden. Betrachten wir z. B. folgende Stellung, in der Weiss am Zuge ist.

I.

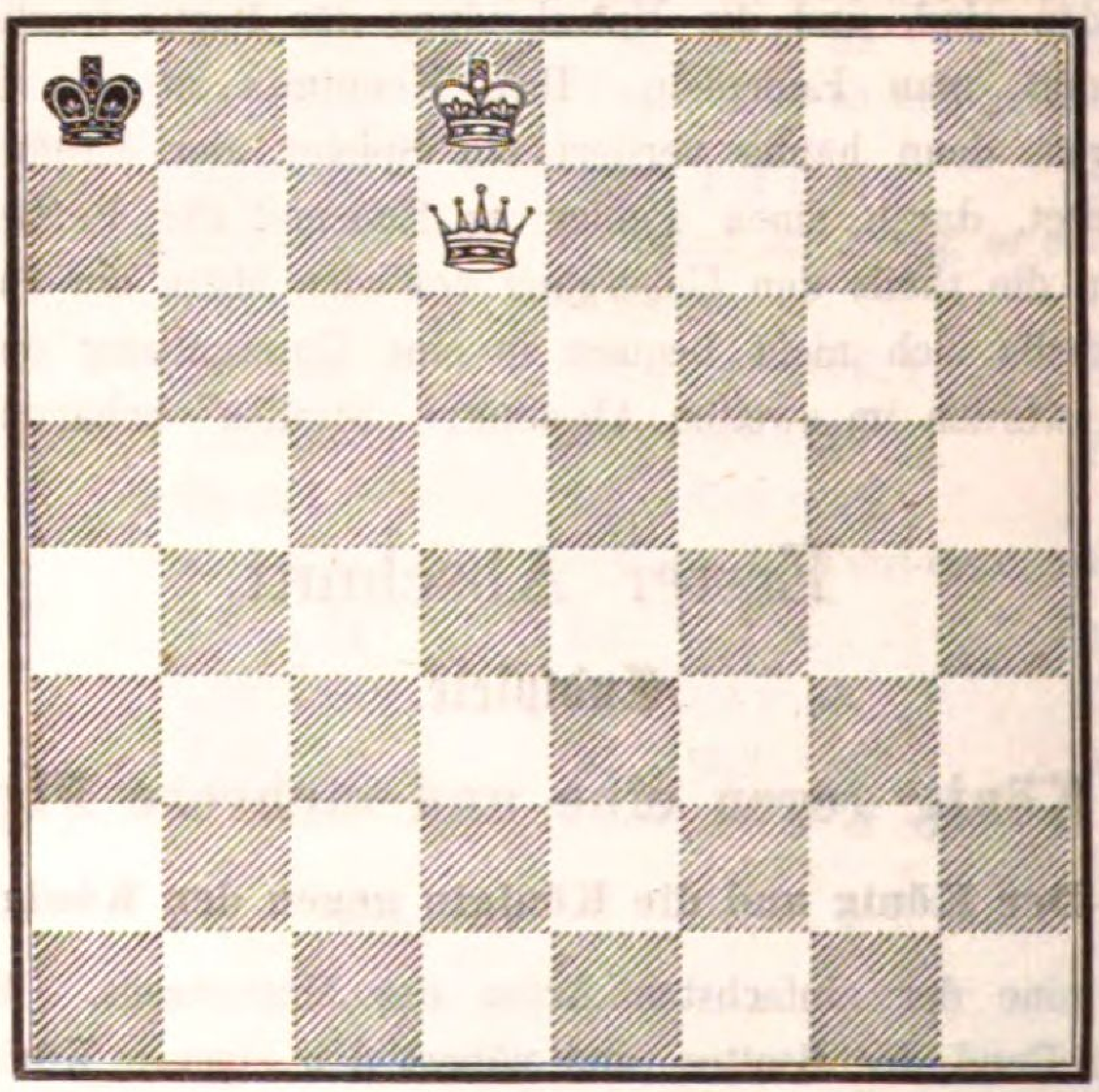


Das Matt wird auf folgende Art erzwungen:

1.	Kd5—c6.	Ke7—d8.
2.	Df5—d7.	Schachmatt.

In folgender Stellung

II.

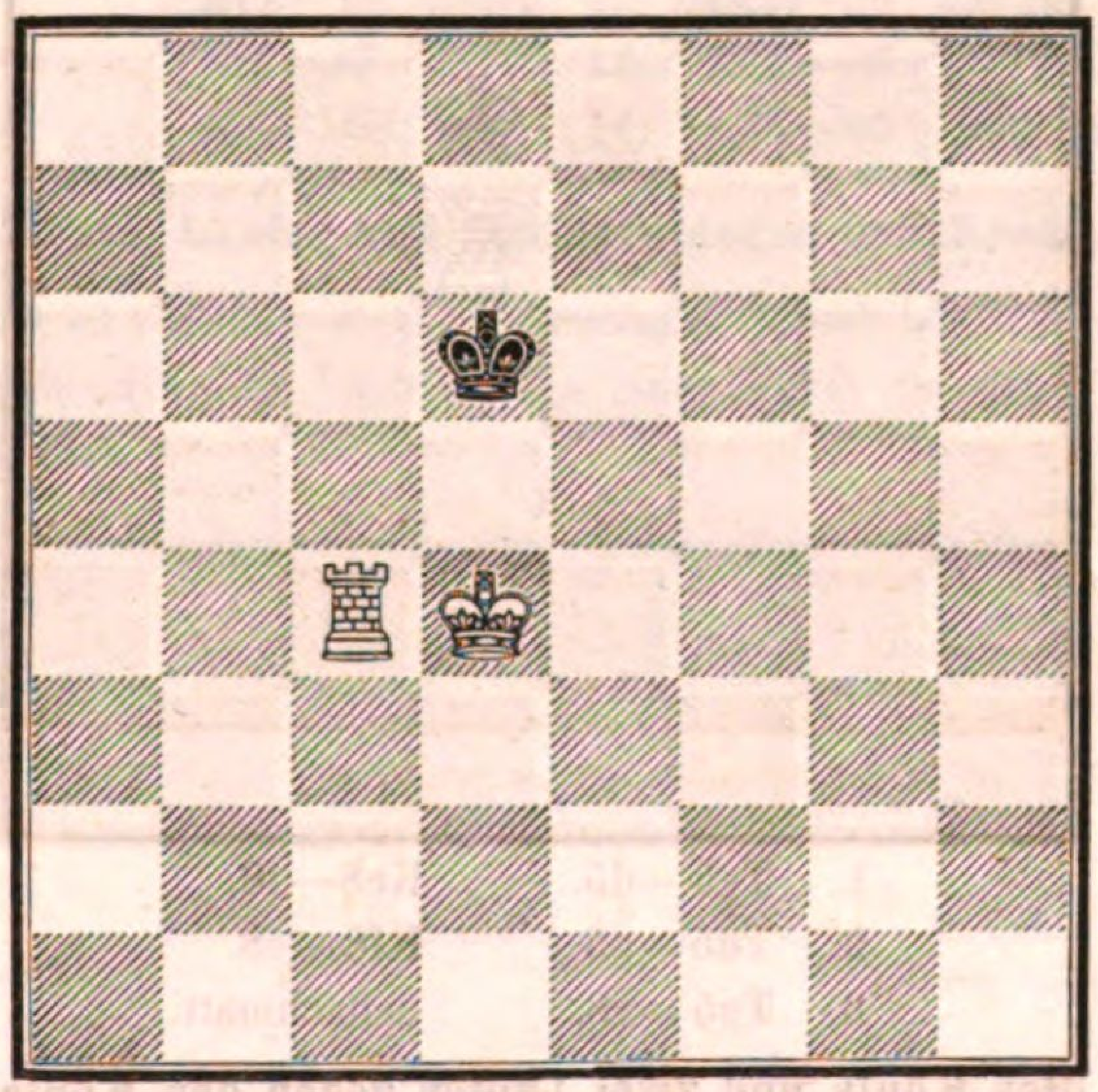


wird Weiss gewinnen, wenn er zuerst Kd8—c7 spielt. Das Spiel wird jedoch unentschieden, wenn er 1) Kd8—c8 oder Dd7—c7 zieht, weil in diesen Fällen Schwarz Patt ist.

König und Thurm gegen den König.

Auch dieses Matt ist leicht und stets zu erzwingen. Man muss den feindlichen König auf den Rand treiben und ihm den eigenen König gegenüber stellen. Nehmen wir z. B. folgende Stellung:

I.



Weiss.	Schwarz.
1. Tc4—c5.	Kd6—e6.

Am besten, denn der König muss so weit wie möglich von der Randlinie sich entfernt halten.

2. Tc5—d5.	Ke6—f6.
3. Td5—e5.	Kf6—g6.

Es führt zum selben Ziele, wenn der König nach f7 oder g7 geht.

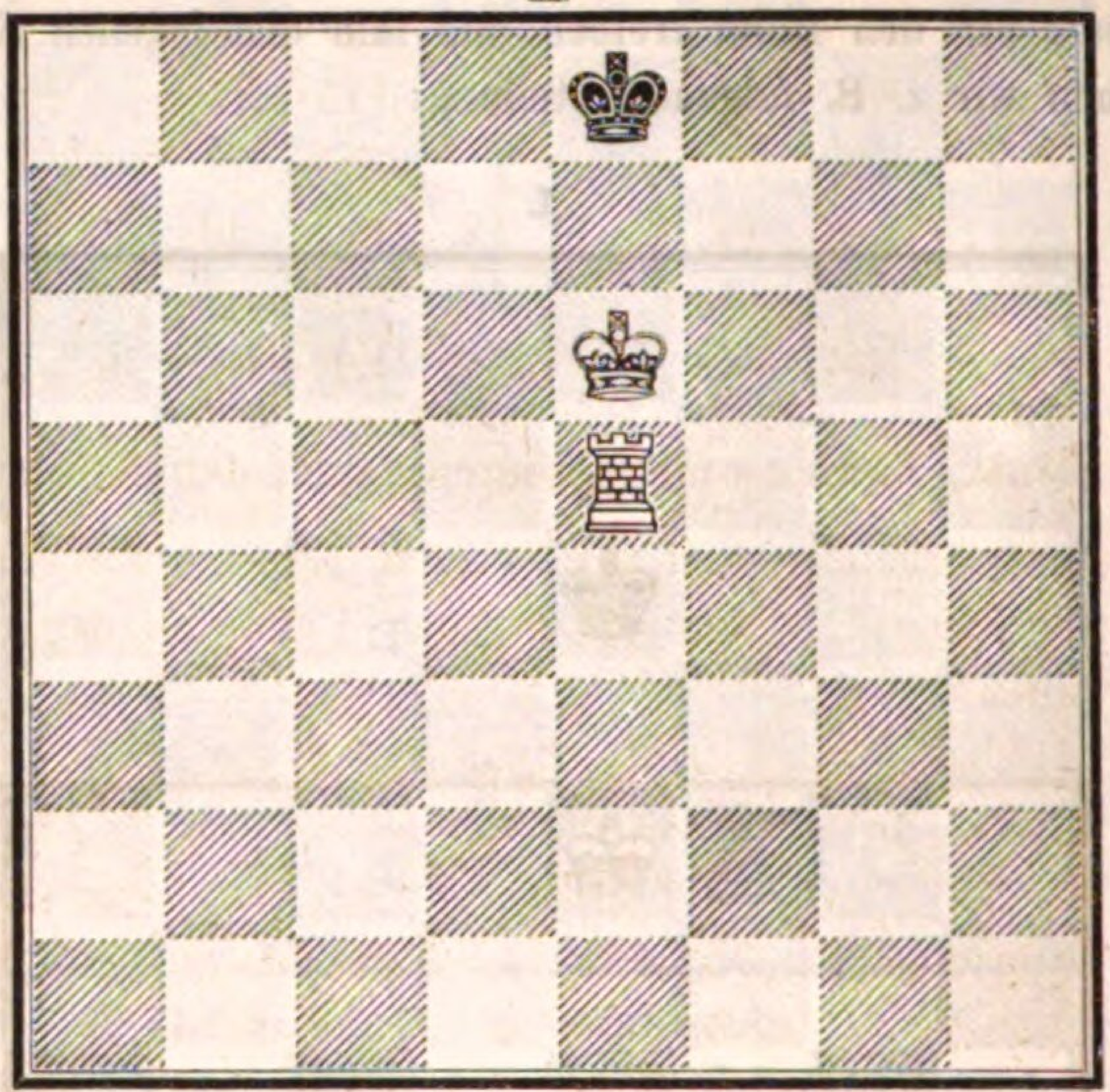
4. Kd4—d5.	Kg6—f7.
5. Te5—e6.	Kf7—g7.
6. Kd5—d6.	Kg7—f7.
7. Kd6—d7.	Kf7—g7.
8. Kd7—e8.	Kg7—g8.
9. Te6—e7.	Kg8—h8.
10. Ke8—f7.	

Ginge Ke8—f8, so wäre Schwarz Patt.

10.	Kh8—h7.
11. Te7—e6.	Kh7—h8.
12. Te6—h6.	Schachmatt.

In folgender Stellung, die häufig wiederkehrt, ist das Matt in drei Zügen zu erzwingen.

II.

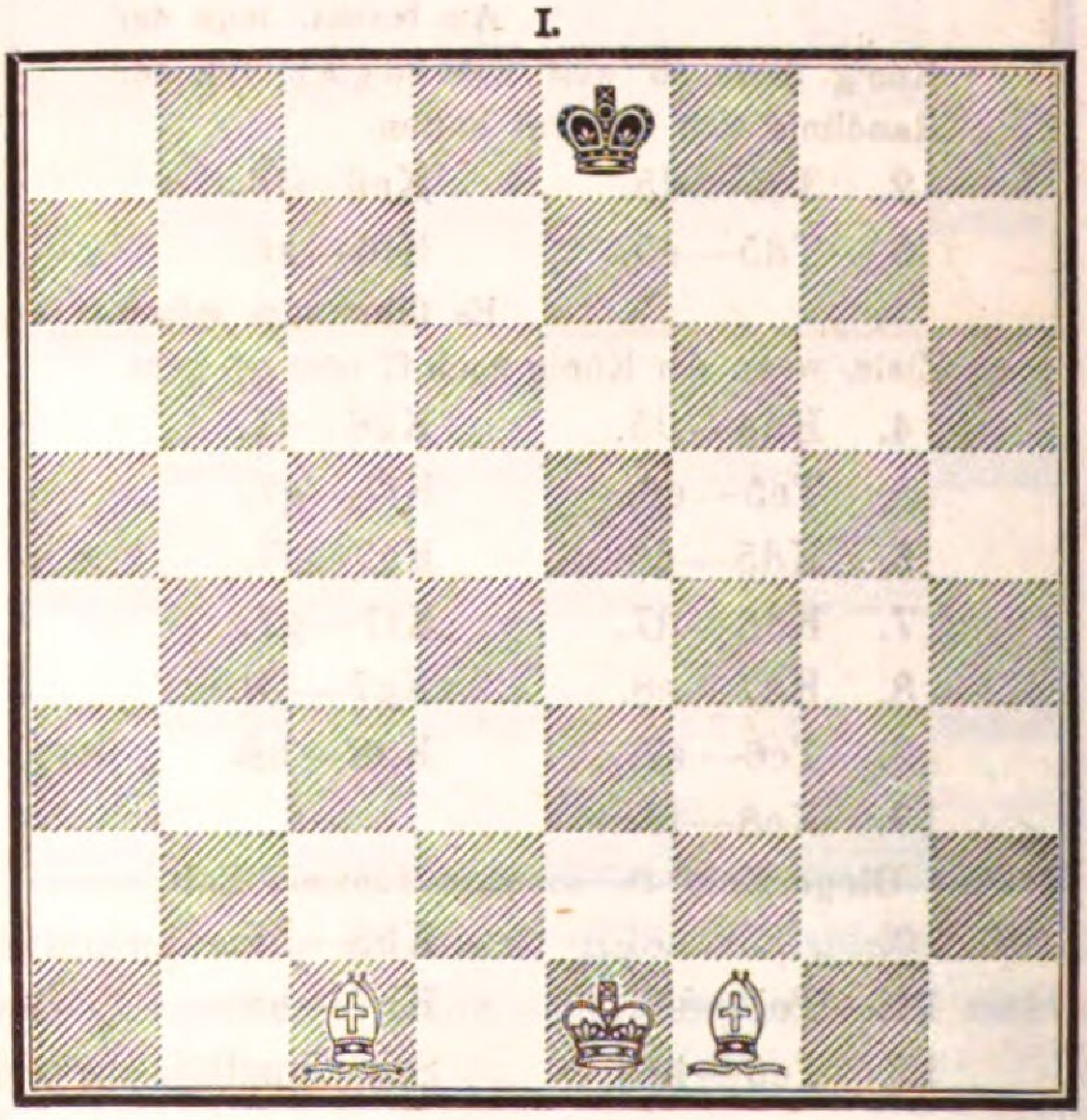


1.	Te5—d5.	Ke8—f8.
2.	Td5—g5.	Kf8—e8.
3.	Tg5—g8.	Schachmatt.

Der König und zwei Läufer gegen den König.

Auch in diesem Falle wird das Matt immer erzwungen. Man muss den feindlichen König in ein Eckfeld treiben.

I.

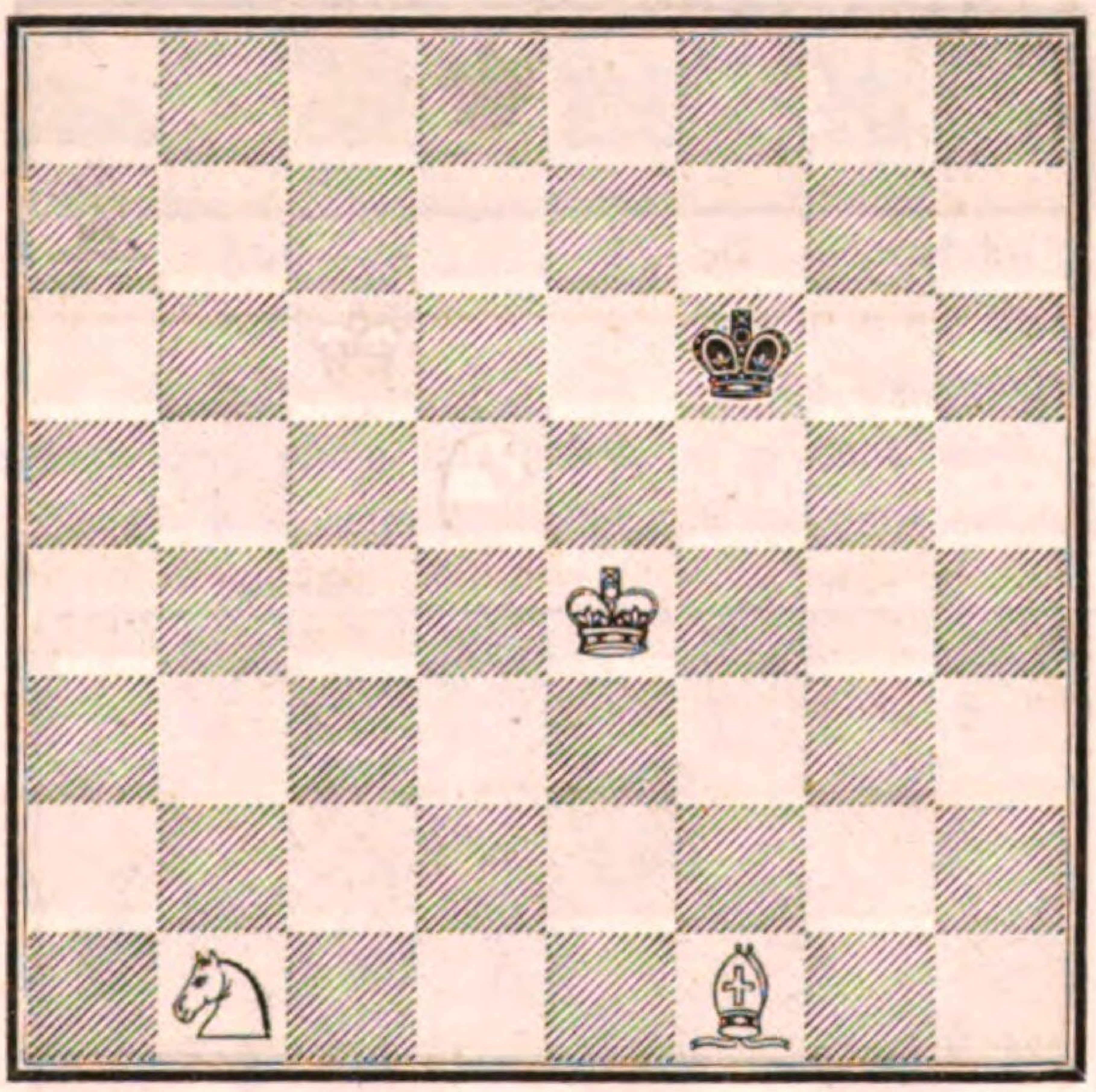


Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Lf1—h3.	Ke8—d8.	8. Kg5—f6.	Kd8—e8.
2. Lc1—f4.	Kd8—e7.	9. Lf4—c7.	Ke8—f8.
3. Ke1—e2.	Ke7—f6.	10. Lf5—d7.	Kf8—g8.
4. Ke2—f3.	Kf6—e7.	11. Kf6—g6.	Kg8—f8.
5. Lh3—f5.	Ke7—f6.	12. Lc7—d6†	Kf8—g8.
6. Kf3—g4.	Kf6—e7.	13. Ld7—e6†	Kg8—h8.
7. Kg4—g5.	Ke7—d8.	14. Ld6—e5† und Matt.	

König, Läufer und Springer gegen den König.

Dieses Matt ist ebenfalls stets zu erzwingen, jedoch bei Weitem schwieriger, als die vorhergehenden. Es kann nur in einer Ecke von der Farbe des Läufers gegeben werden.

I.



1. Lf1—c4. Kf6—g6.
2. Ke4—f4. Kg6—f6.
3. Sb1—c3. Kf6—g6.
4. Sc3—e4.

Der Springer muss dem feindlichen Könige diejenigen Felder abschneiden, die nicht von der Farbe des Läufers sind.

4. Kg6—h6.
5. Kf4—f5. Kh6—h7.

Wenn Schwarz Kh6—h5 zieht, so folgt Lc4—e2† und in wenigen Zügen Matt. Auf Kh6—g7 folgt 6) Se4—d6, Kg7—f8, 7) Kf5—e6, Kf8—g7, 8) Sd6—f7 u. s. w.

6. Kf5—f6. Kh7—h8.

Der schwarze König geht gleich auf das Feld h8, weil er sonst durch Lc4—e2 und einige Springerzüge dazu gezwungen würde.

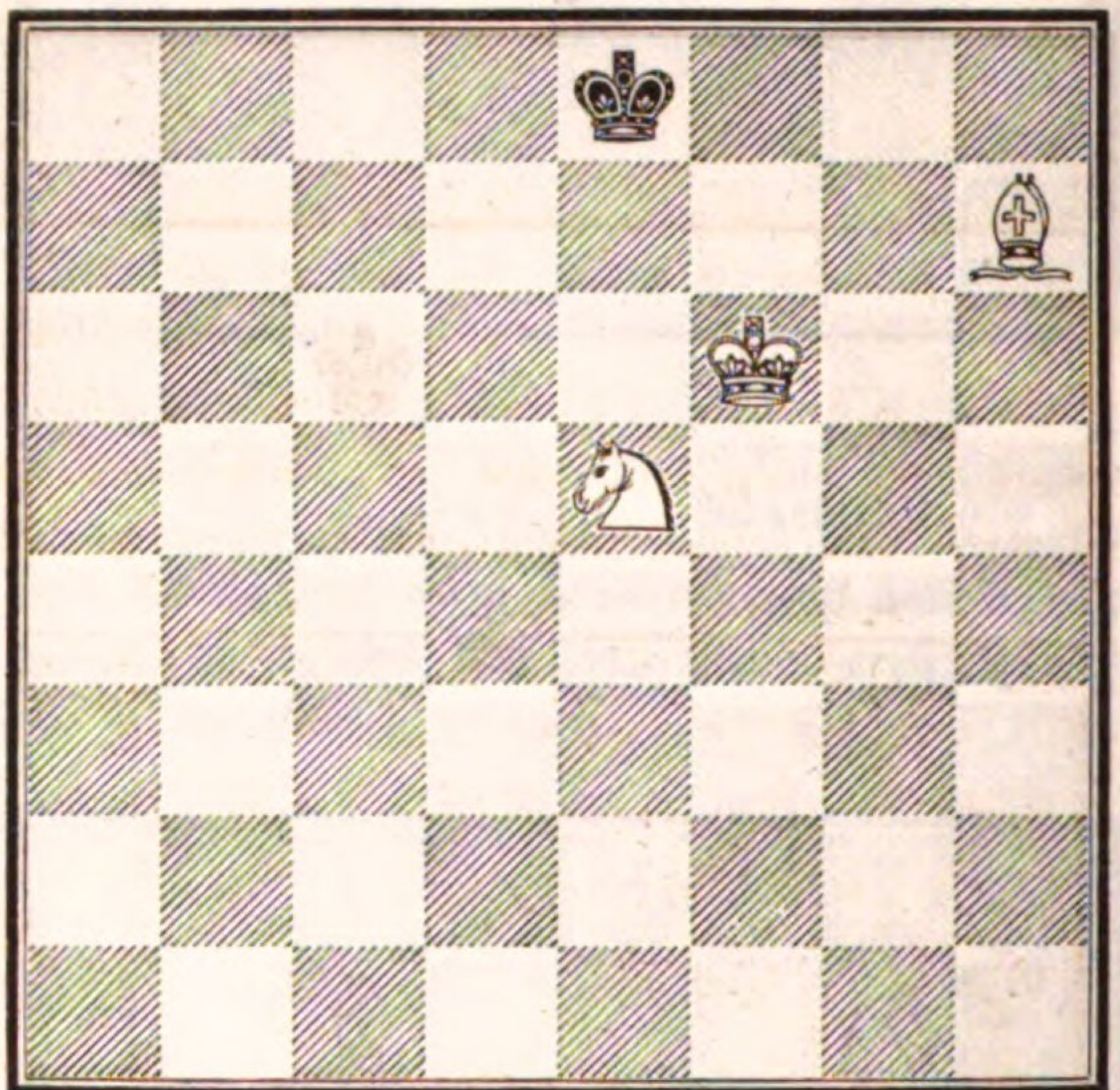
7. Se4—d6. Kh8—h7.
8. Sd6—f7. Kh7—g8.

In dieser Stellung treibt Weiss den schwarzen König nach h8, indem der Springer die schwarzen und der Läufer die weissen Felder ihm abschneidet, und setzt auf diese Art spätestens im 20. Zuge Matt.

	Weiss.	Schwarz.
9.	Lc4—d3.	Kg8—f8.
10.	Ld3—h7.	Kf8—e8.
11.	Sf7—e5.	Ke8—f8. (oder —d8, siehe die Veränderung.)
12.	Se5—d7†	Kf8—e8.
13.	Kf6—e6.	Ke8—d8.
14.	Ke6—d6.	Kd8—e8.
15.	Lh7—g6†	Ke8—d8.
16.	Lg6—f7.	Kd8—c8.
17.	Sd7—c5.	Kc8—d8.
18.	Sc5—b7†	Kd8—c8.
19.	Kd6—c6.	Kc8—b8.
20.	Kc6—b6.	Kb8—c8.
21.	Lf7—e6†	Kc8—b8.
22.	Le6—d7.	Kb8—a8.
23.	Sb7—c5.	Ka8—b8.
24.	Sc5—a6†	Kb8—a8.
25.	Ld7—c6† und Matt.	

Veränderung.

II.



11. Ke8—d8.
12. Kf6—e6.

Man kann hier auch mit Lh7—e4 das Matt erzwingen, jedoch erst im 28. Zuge.

12. Kd8—c7.
13. Se5—d7.

Der Springer zieht wie im Hauptspiel.

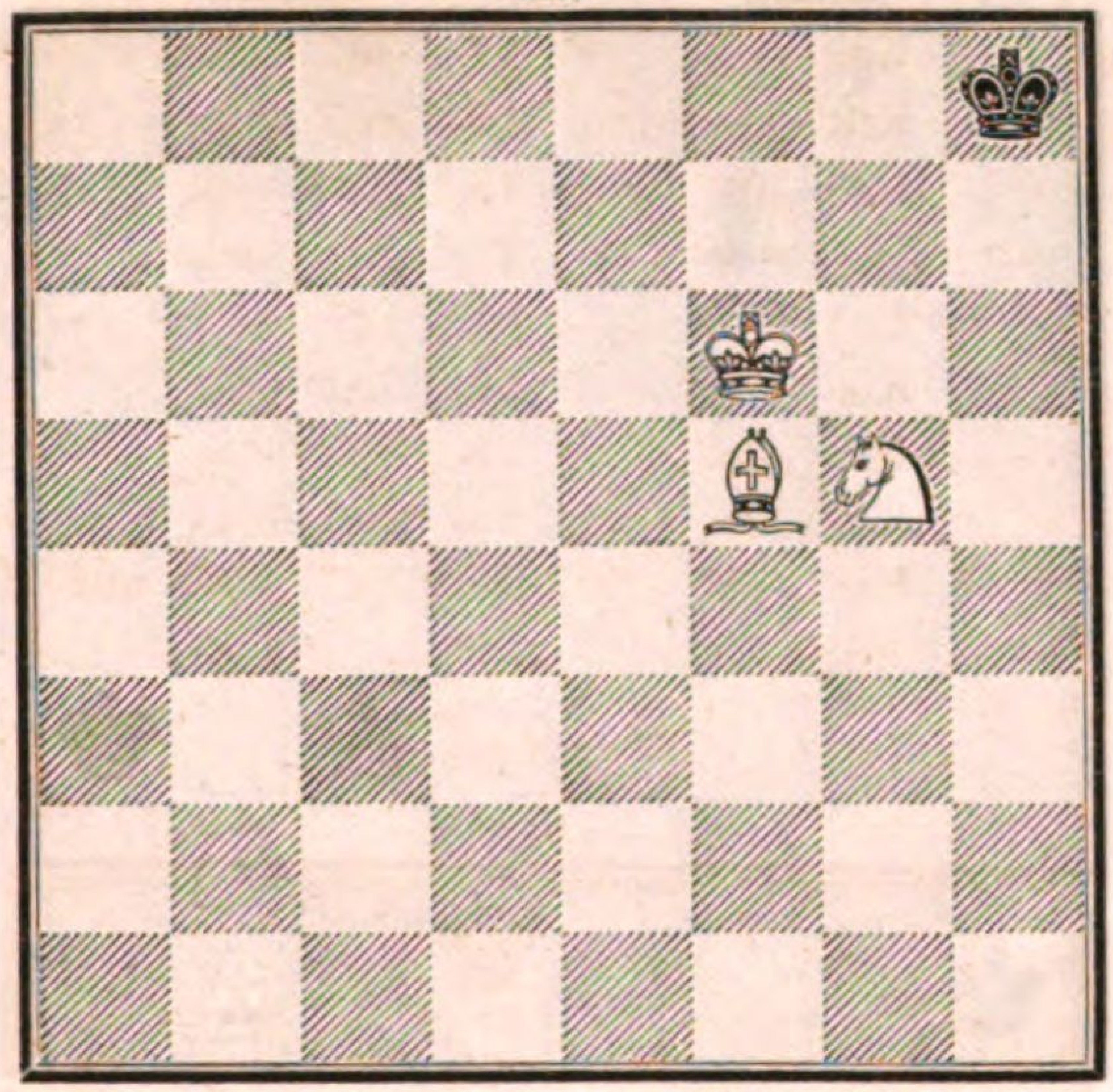
13. Kc7—c6.
14. Lh7—d3.

Hätte der Läufer auf e4 Schach gegeben, so würde der König sich nach a1 wenden, und die bisher gemachten Züge wären dann umsonst gewesen.

14. Kc6—c7.
15. Ld3—e4. Kc7—d8.
16. Ke6—d6. Kd8—e8.
17. Le4—g6† Ke8—d8.
18. Lg6—f7. Kd8—c8.
19. Sd7—c5 und die Stellung ist dieselbe, wie die nach dem 17. Zuge des Weissen im Hauptspiel.

In nachstehender Stellung verfährt Weiss, wie folgt:

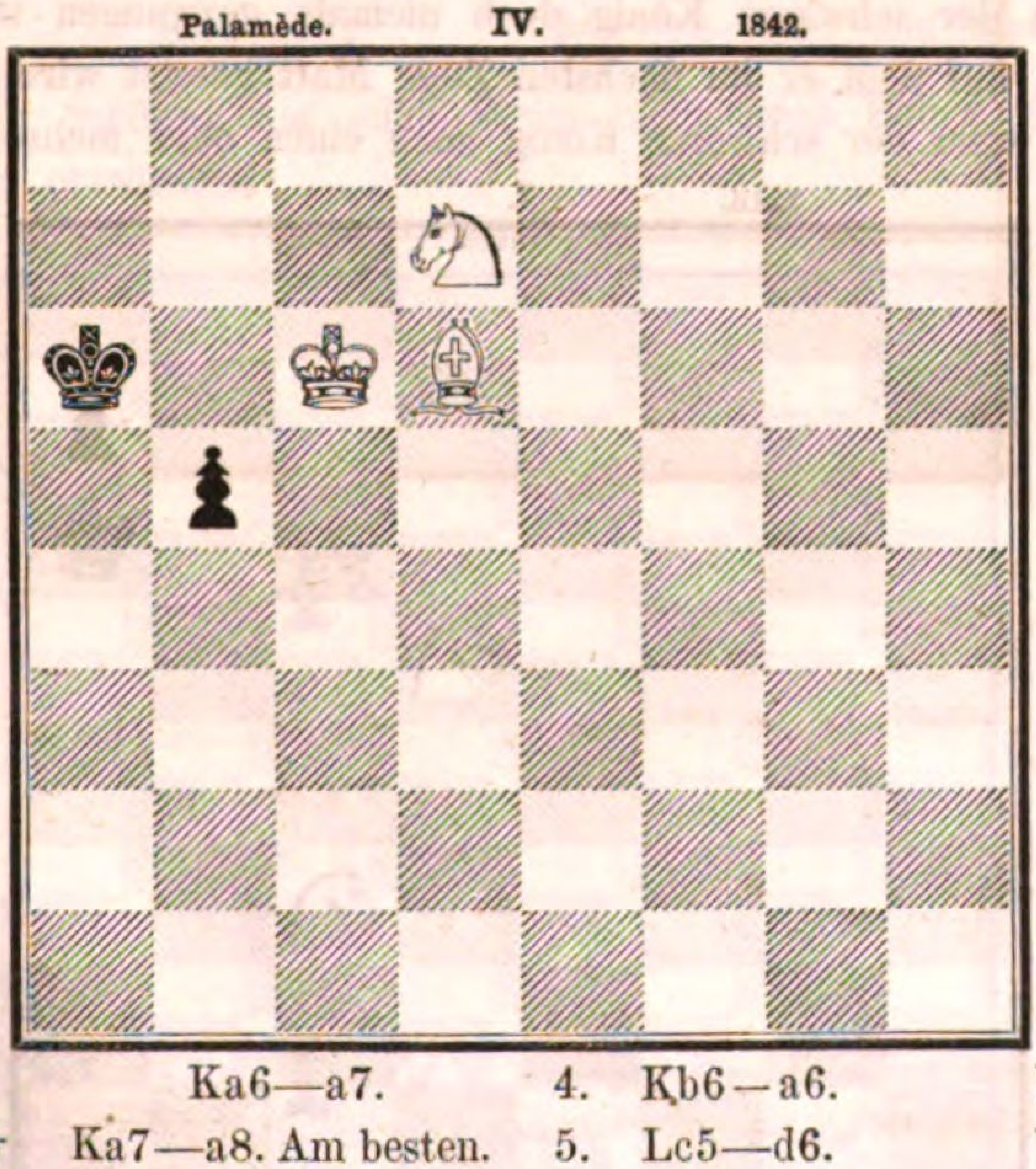
III.



1. Sg5—f7†	Kh8—g8.	4.	Sf7—e5 und das Spiel befindet sich
2. Lf5—e4.	Kg8—f8.		wieder in der Stellung, die auf dem
3. Le4—h7.	Kf8—e8.		letzten Diagramm angegeben ist.

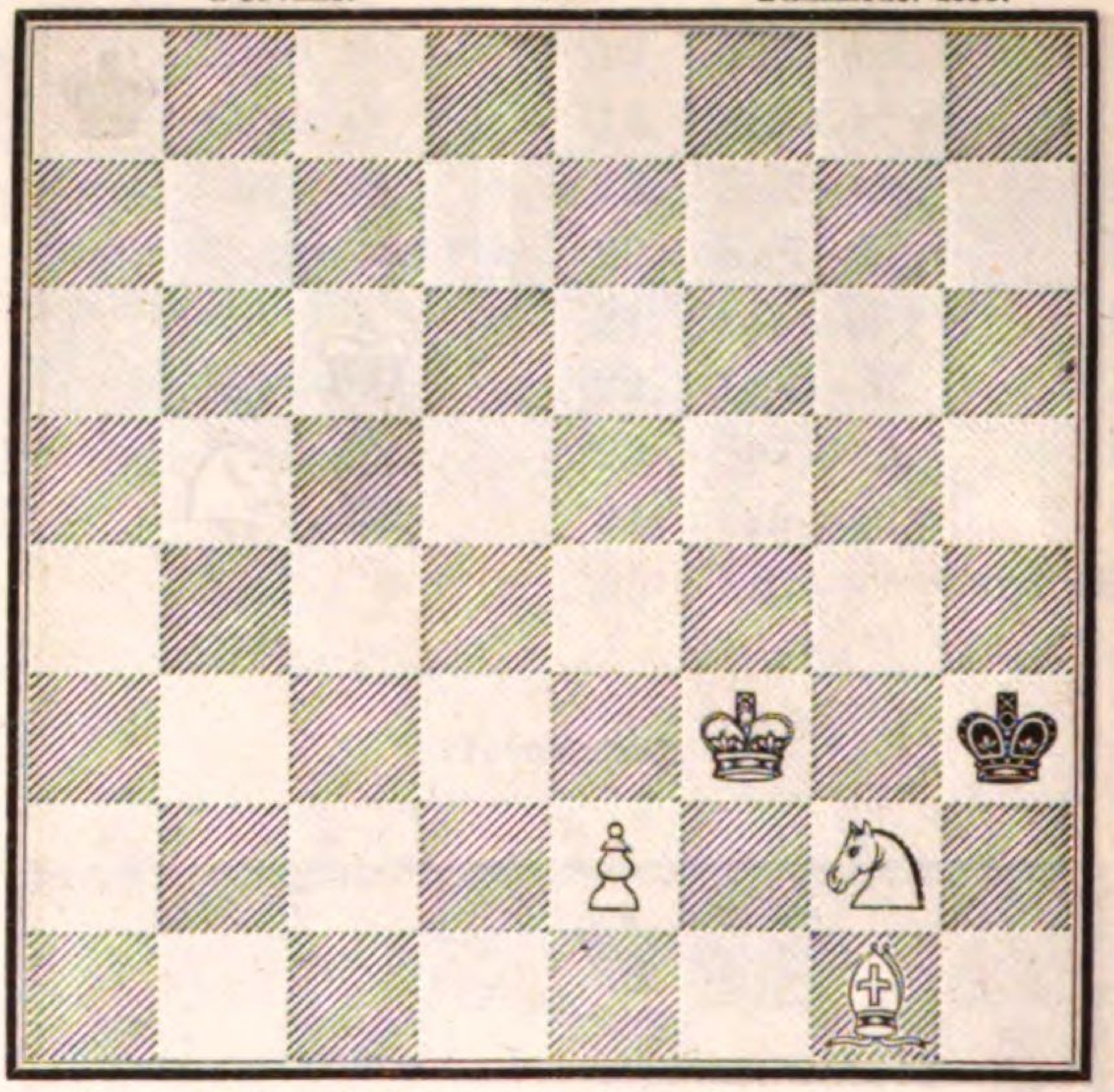
Wenn Schwarz noch einen Bauer hat, so gewinnt Weiss hierdurch häufig ein Tempo, und setzt dann schneller Matt, als es sonst möglich wäre.

Palamède. IV. 1842.



1. Ld6—b4.	Ka6—a7.	4. Kb6—a6.	b4—b3.
2. Lb4—c5†	Ka7—a8. Am besten.	5. Lc5—d6.	b3—b2.
3. Kc6—b6.	b5—b4.	6. Sd7—b6† und Matt.	

d'Orville. V. Palamède. 1838.

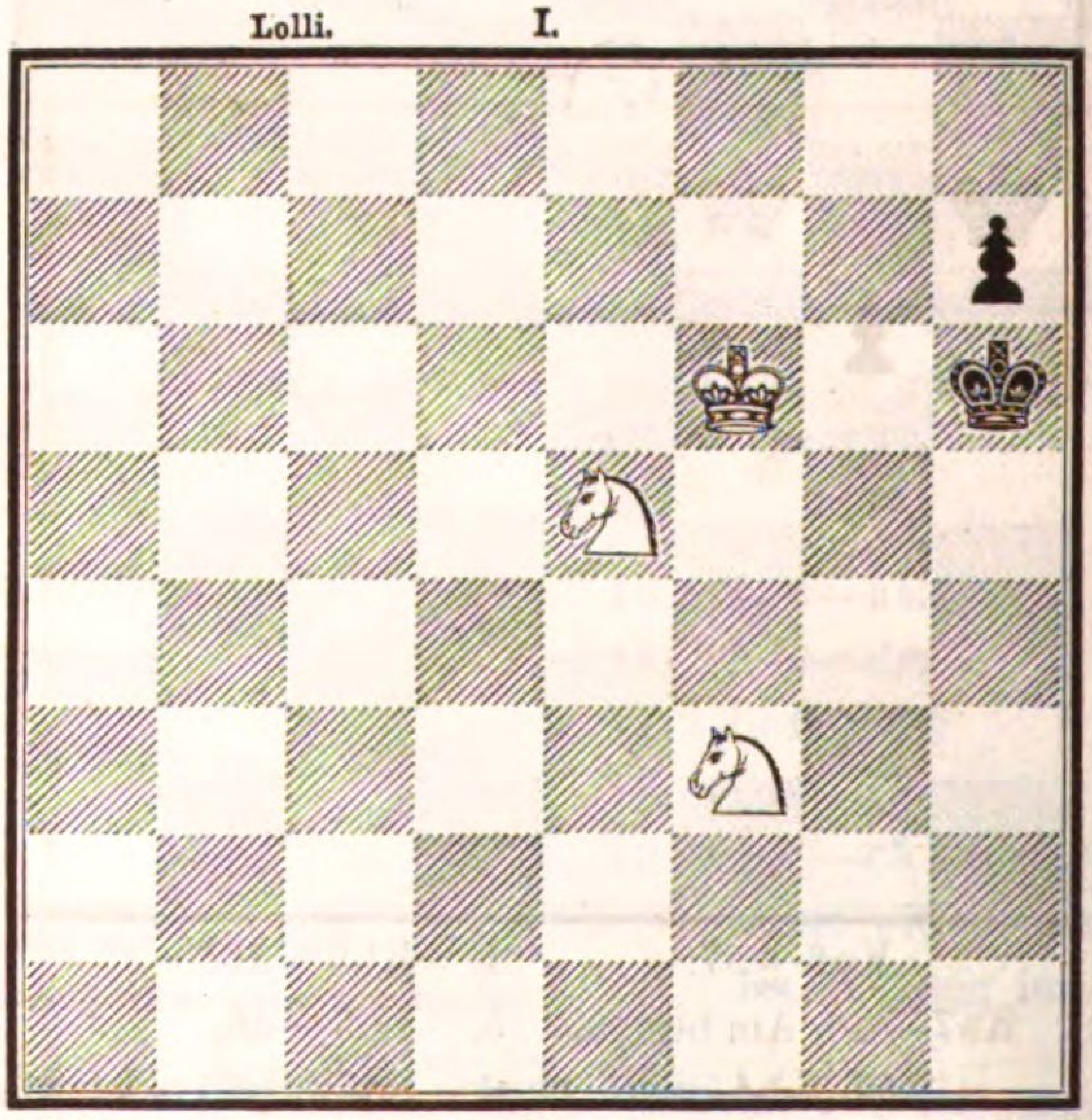


1. Sg2—f4 † Kh3—h4.
2. Lg1—d4. Kh4—g5.
3. Ld4—g7. Kg5—f5.
4. e2—e3. Kf5—g5.
5. e3—e4. Kg5—h4.
6. Lg7—f6 † und Matt.

Der König und zwei Springer gegen den König.

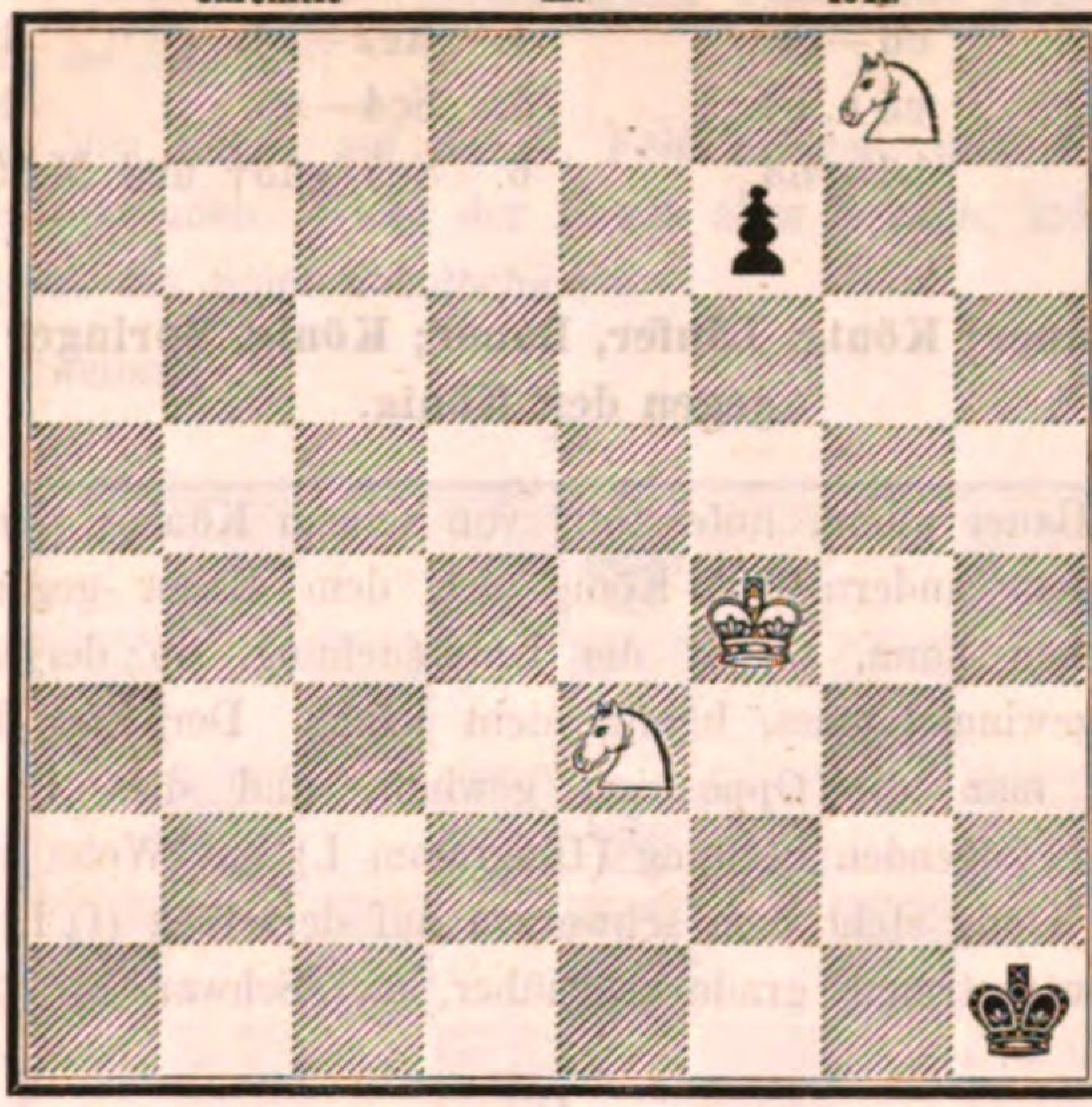
Dieses Matt kann nicht erzwungen werden. Obgleich es Mattstellungen giebt, so kann der schwarze König doch niemals gezwungen werden, auf ein Feld zu gehen, auf dem er im nächsten Zuge Matt gesetzt wird. Dies geschieht jedoch häufig, wenn der schwarze König noch einen oder mehrere Bauern hat.

Lolli. I.



1. Se5—g4 † Kh6—h5. 2. Kf6—f5. h7—h6. 3. Sg4—f6 † und Matt.

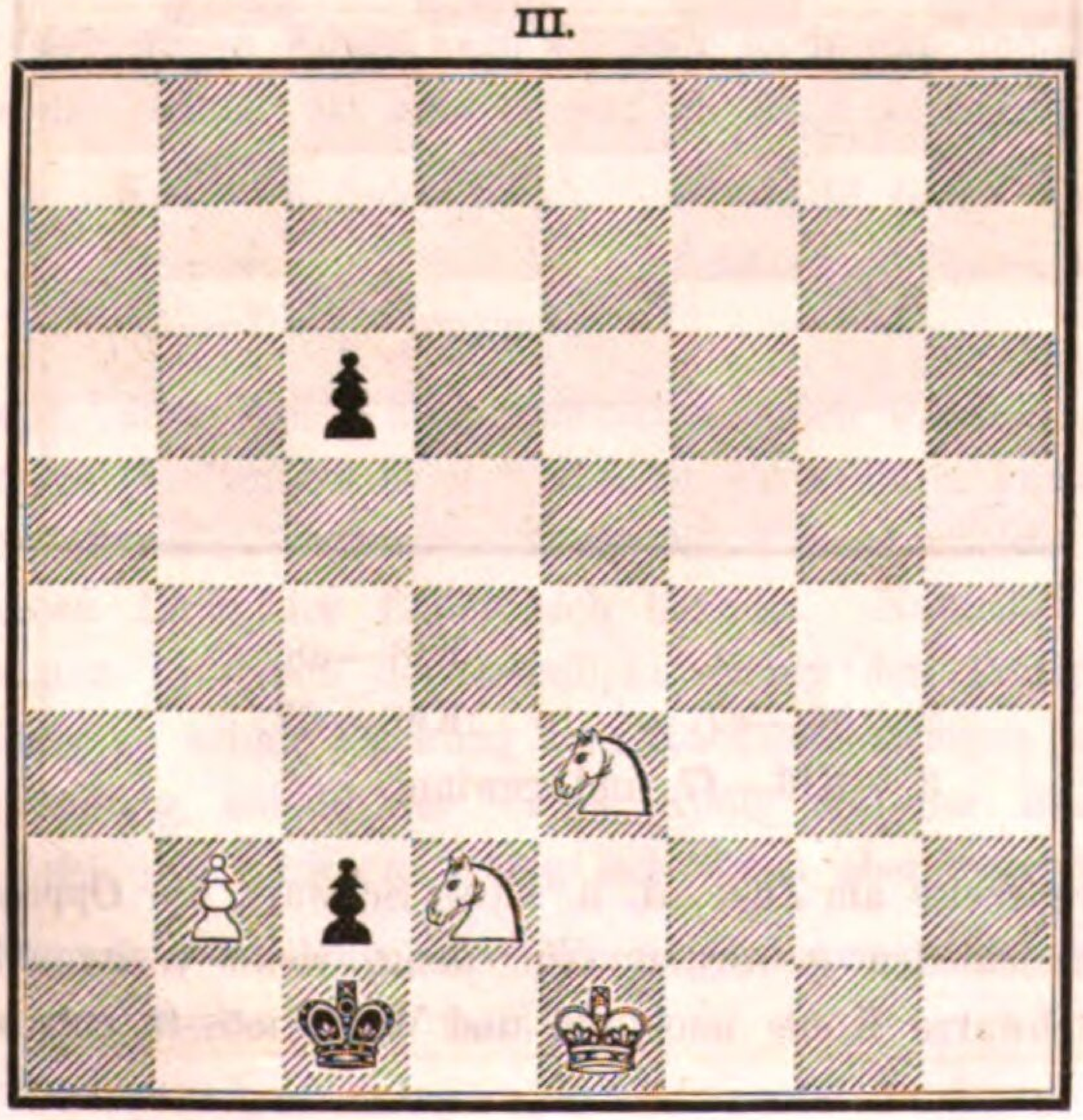
Chronicle II. 1841.



1.	Sg8—f6.	Kh1—h2. Am besten.	7.	Sf2—h3 †	Kg1—h1.
2.	Kf4—g4.	Kh2—h1.	8.	Sh3—f4.	Kh1—g1.
3.	Kg4—h3.	Kh1—g1.	9.	Sf4—e2 †	Kg1—h1.
4.	Kh3—g3.	Kg1—h1.	10.	Se3—f1.	f5—f4 †
5.	Sf6—e4.	f7—f5.	11.	Kg3—f2.	f4—f3.
6.	Se4—f2 †	Kh1—g1.	12.	Se2—g3 † und Matt.	

In folgender Stellung hat auch Weiss noch einen Bauer, und das Matt wird in 6 Zügen erzwungen.

III.

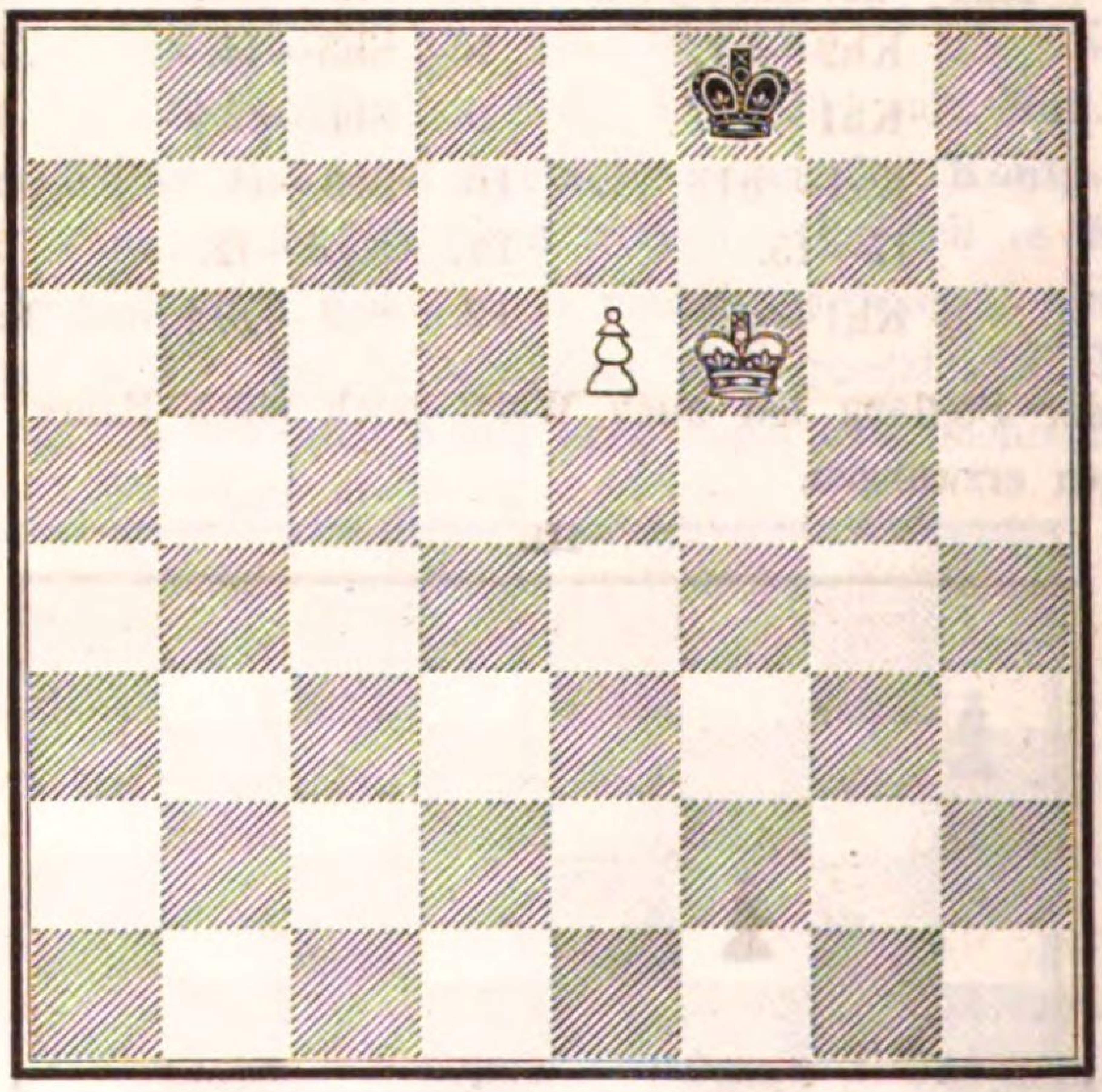


Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Se3—c4.	c6—c5.	4. Ke2—e1.	b3—b2.
2. b2—b4.	c5 n. b4.	5. Sc4—e5.	b2—b1 D.
3. Ke1—e2.	b4—b3.	6. Se5—d3† und Matt.	

König und Bauer; König, Läufer, Bauer; König, Springer und Bauer gegen den König.

Wenn ein Bauer allein, unterstützt von seinem Könige, dem einen Spiele bleibt, und in dem andern der König sich dem Bauer gegenüber befindet oder ihn erreichen kann, so ist die Untersuchung, ob derjenige, der den Bauer besitzt, gewinnen muss, häufig nicht leicht. Der Sieg hängt meistens davon ab, dass man die Opposition gewinnt, und dies ist nicht immer möglich. In der folgenden Stellung (Diagramm I.) hat Weiss die Opposition, d. h. der weisse König steht dem schwarzen auf derselben (f) Linie, nur durch ein Feld von ihm getrennt, grade gegenüber, und Schwarz ist am Zuge.

I.



1.	Kf8—e8.
2. e6—e7.	Ke8—d7.
3. Kf6—f7 und gewinnt.	

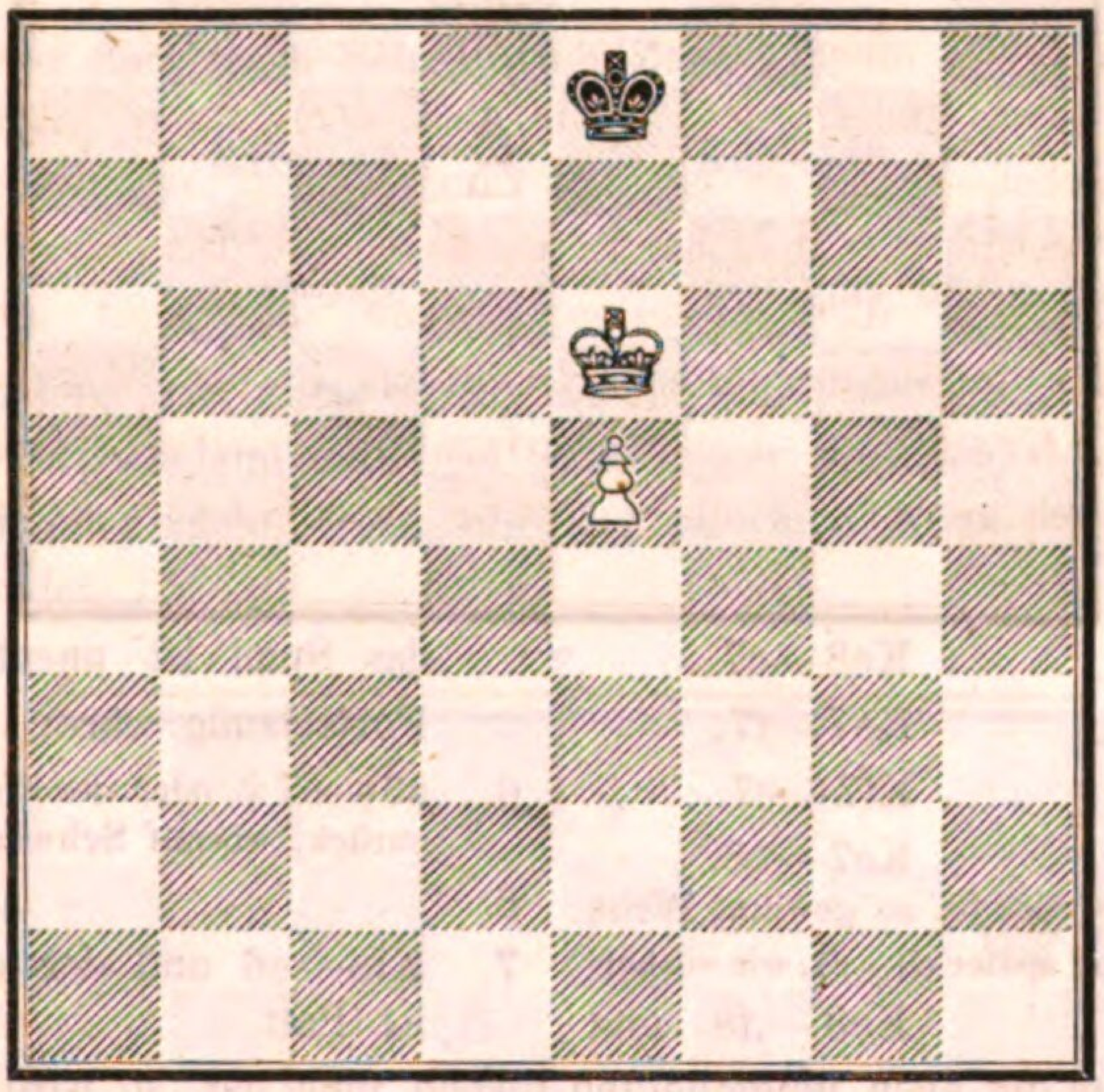
Wäre aber Weiss am Zuge, d. h. hätte Schwarz die Opposition, so würde das Spiel unentschieden geworden sein, denn, wenn Weiss e6—e7† spielte, so ginge der schwarze König nach e8, und Weiss müsste entweder den Bauer

aufgeben oder er setzte den schwarzen König Patt. Die Regel, die man sich einprägen muss, ist folgende:

Kann man den Bauer auf das 7. Feld bringen, ohne Schach zu sagen, so ist das Spiel gewonnen. Giebt der Bauer aber Schach, indem er dies Feld erreicht, so bleibt das Spiel unentschieden.

In dieser Stellung

II.



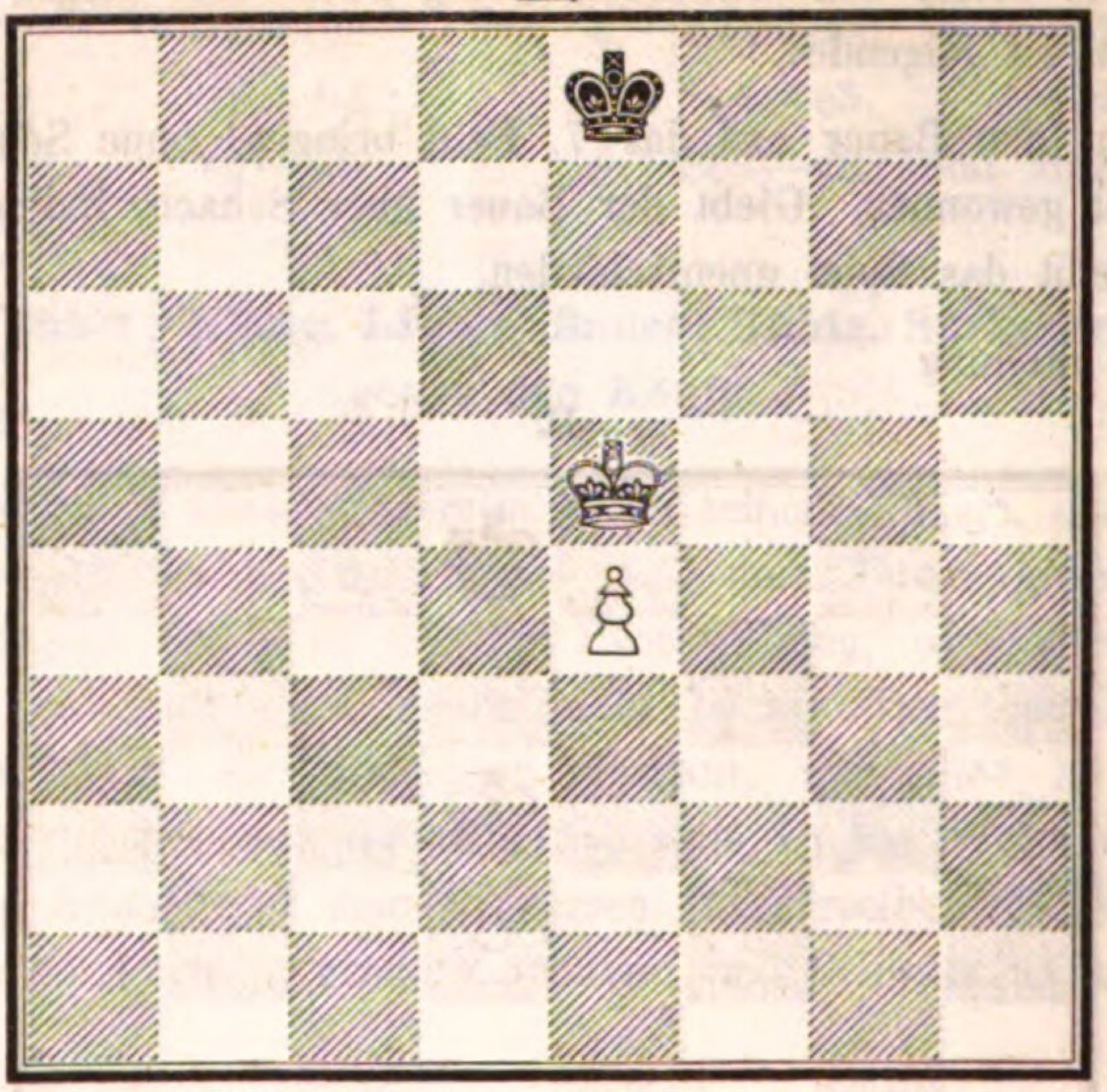
gewinnt Weiss immer. Mit dem Zuge, oder ohne den Zug. Ist Schwarz am Zuge, so geht der weisse König nach f7 oder nach d7, und führt den Bauer ungehindert in die Dame. Ist aber Weiss am Zuge, so spielt er:

1.	Ke6—d6 (oder f6).	Ke8—d8 (oder f8).
2.	e5—e6.	Kd8 (oder f8) —e8.
3.	e6—e7 und gewinnt.	

Es ist klar, dass Weiss auch gewonnen haben würde, wenn der Bauer noch einige Felder von seinem Könige entfernt wäre. Man kann also die Regel aufstellen: Weiss gewinnt, wenn sein König ein 6. Feld erreicht hat, und hinter ihm auf derselben Linie der Bauer sich befindet. Natürlich sind diejenigen Fälle ausgenommen, in denen der feindliche König den Bauer angreifen und den weissen König zu seiner Deckung zum Rückzuge zwingen kann. Die Regel hat keine Anwendung, sobald der weisse König und der Bauer auf der a- oder h-Linie steht, der schwarze König sich ihnen aber gegenüber befindet.

In der folgenden Stellung wird Weiss gewinnen, wenn er am Zuge ist. Im andern Falle wird das Spiel unentschieden.

III.



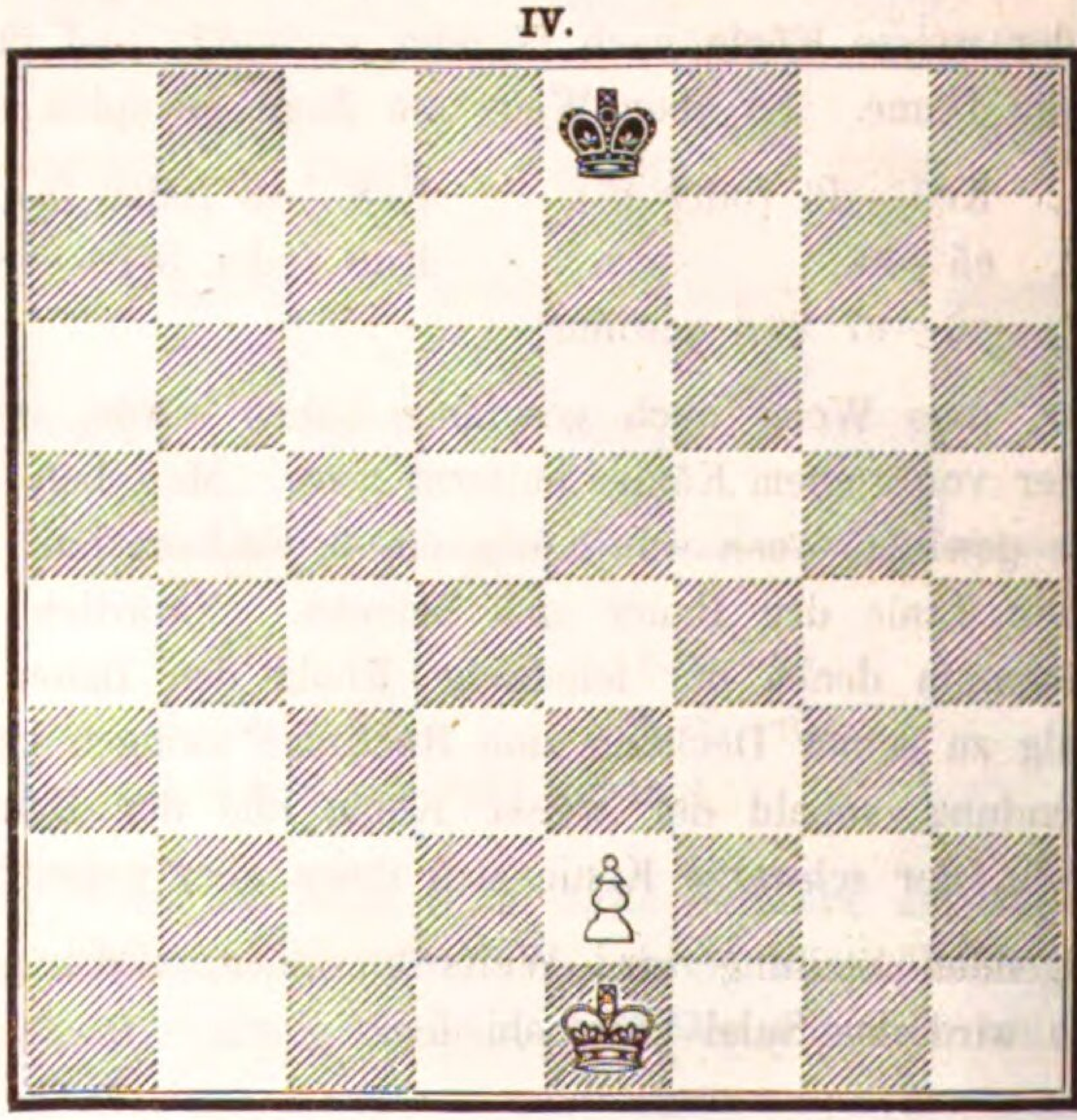
1. Ke8—e7.
2. Ke5—f5. Ke7—f7.
3. e4—e5. Kf7—e7.
4. e5—e6. Ke7—e8.

Ginge Ke7—d8 oder f8, so gewinnt Weiss mit 5) Kf5—f6 und später e6—e7, wie vorher.

5. Kf5—f6. Ke8—f8 und das Spiel ist unentschieden. Die Fortsetzung wäre:
6. e6—e7 † **oder der weisse König geht zurück, worauf Schwarz Kf8—e7 zieht.**
6. Kf8—e8.
7. Kf6—e6 und der schwarze König ist Patt.

Wenn man die eben mitgetheilten Regeln inne hat, so wird man zum Verständniss der folgenden Stellung leicht gelangen.

IV.



In dieser Stellung gewinnt Weiss, sobald er am Zuge ist. Im andern Fall wird das Spiel unentschieden.

1.	Ke1—d2.	Ke8—e7.
2.	Kd2—e3.	Ke7—e6.
3.	Ke3—e4.	Ke6—f6.
4.	Ke4—d5.	Kf6—e7.
5.	Kd5—e5.	Ke7—f7.
6.	Ke5—d6.	Kf7—e8 (od. f8).

Wäre Kf7—f6 gegangen, so folgt e2—e4—e5, und wenn dann der König nach e8 geht, so gewinnt Weiss wiederum die Opposition mit Kd6—e6.

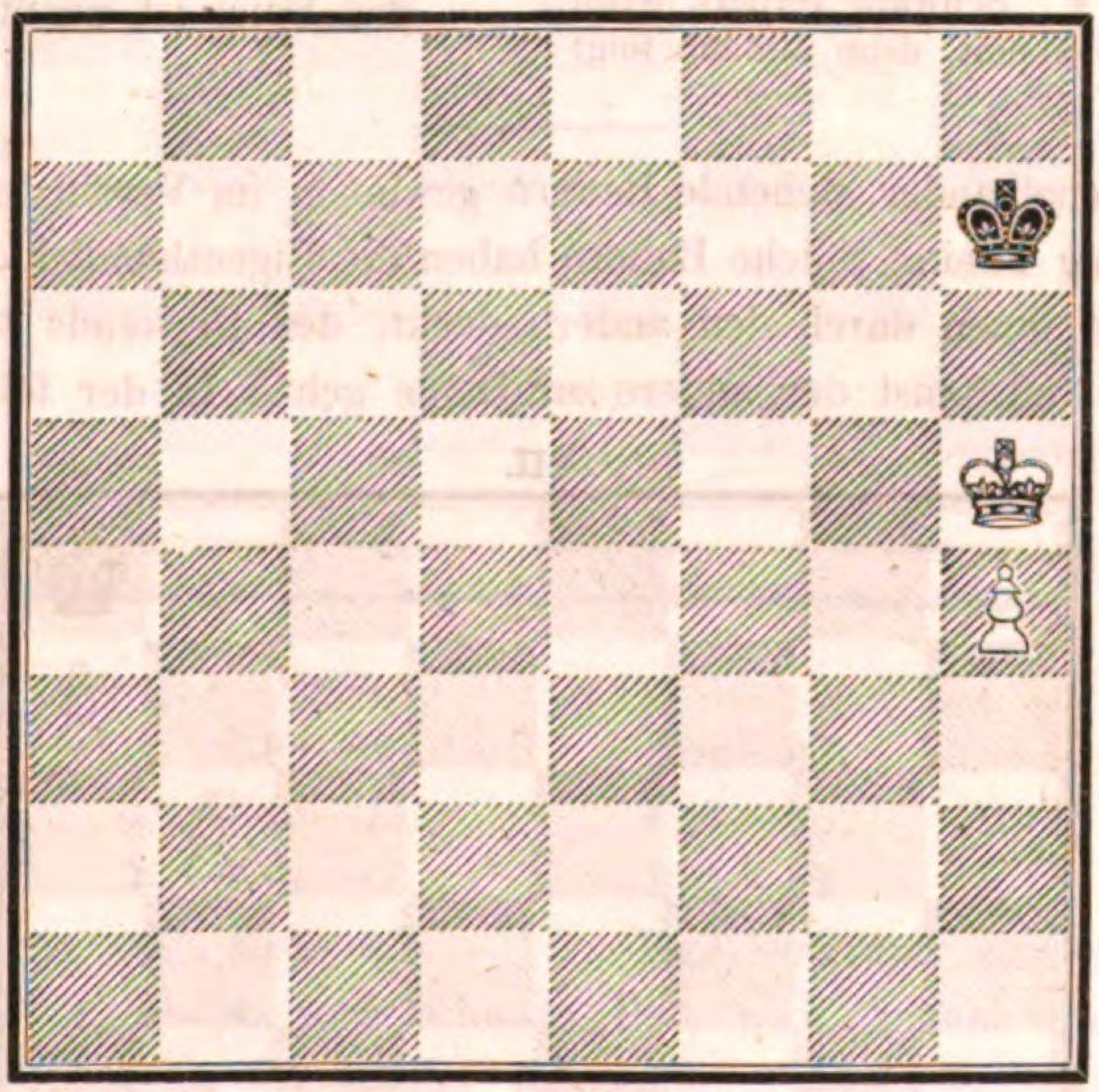
7. Kd6—e6 und gewinnt.

Nehmen wir nun, wenn Schwarz am Zuge ist:

1.		Ke8—e7.
2.	Ke1—d2.	Ke7—e6.
3.	Kd2—e3.	Ke6—e5.
4.	Ke3—d3.	Ke5—d5.
5.	e2—e3 (od. e4 †)	Kd5—e5 und das Spiel bleibt unentschieden.

Die Ausnahme von allen diesen Regeln bildet der Fall, wenn der Bauer ein Eckbauer ist; alsdann wird das Spiel immer unentschieden, ob Weiss die Opposition hat oder nicht, wenn nur der schwarze König sich dem weissen gegenüber befindet.

V.

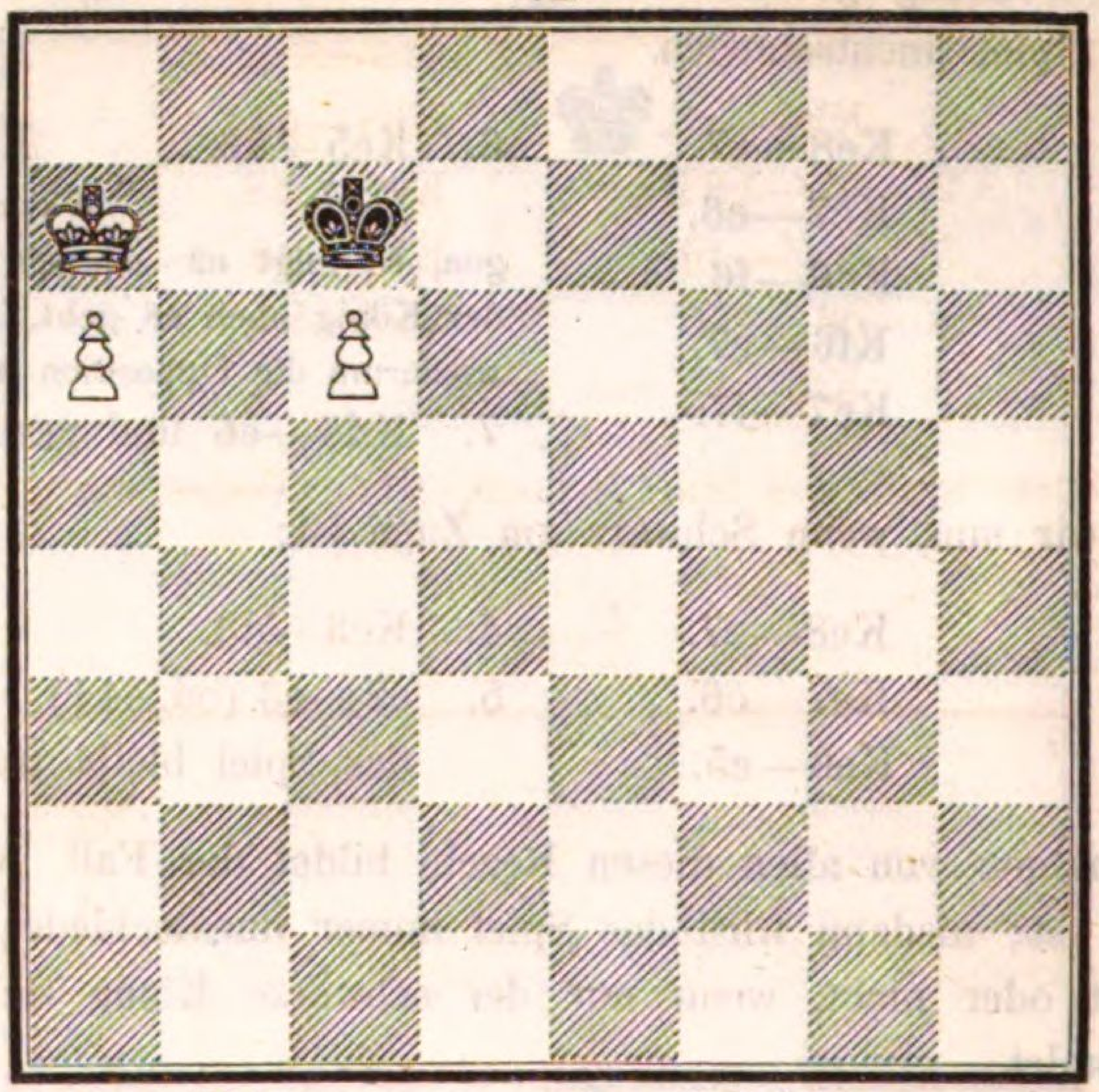


1.		Kh7—g7.
2.	Kh5—g5.	Kg7—h7.
3.	h4—h5.	Kh7—g7.
4.	h5—h6 †	Kg7—h7.
5.	Kg5—h5.	Kh7—g8.
6.	Kh5—g6.	Kg8—h8.

Rückt jetzt der Bauer vor, so ist Schwarz Patt.

In folgender Stellung wird das Spiel unentschieden, wenn Weiss am Zuge ist, obgleich er zwei Bauern hat.

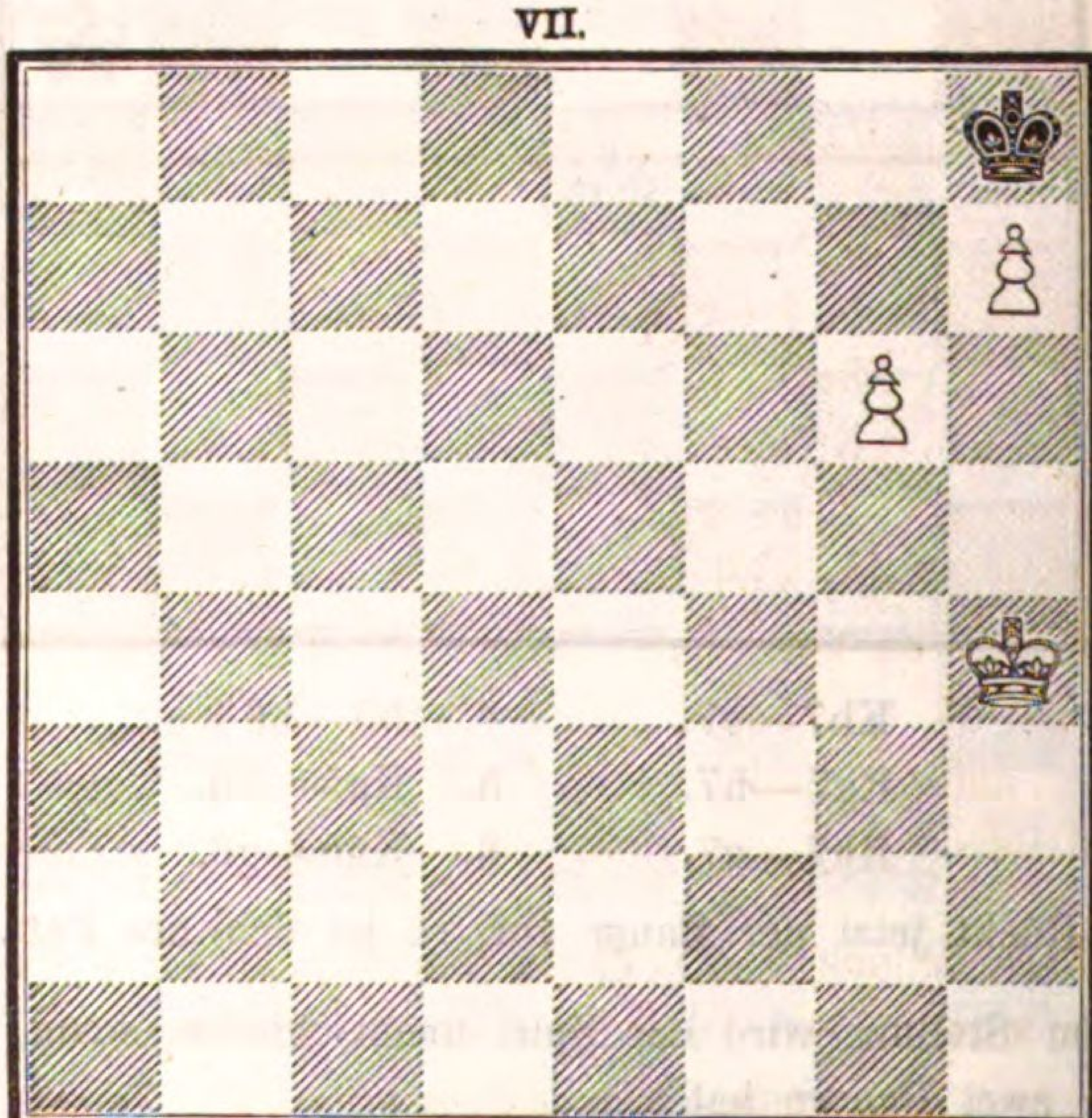
VI.



1. Ka7—a8. Kc7—c8. Schwarz verliert, wenn er den Bauer c6 nimmt, denn alsdann folgt Ka8—b8.
2. Beliebig. Kc8—c7 und das Spiel ist unentschieden.

Zwei nebeneinander stehende Bauern gewinnen im Verein mit ihrem König gegen den König allein. Solche Bauern haben die Eigenthümlichkeit, dass, wenn man einen von ihnen durch den andern deckt, der Deckende nicht genommen werden kann, weil sonst der andere zur Dame geht. In der folgenden Stellung

VII.

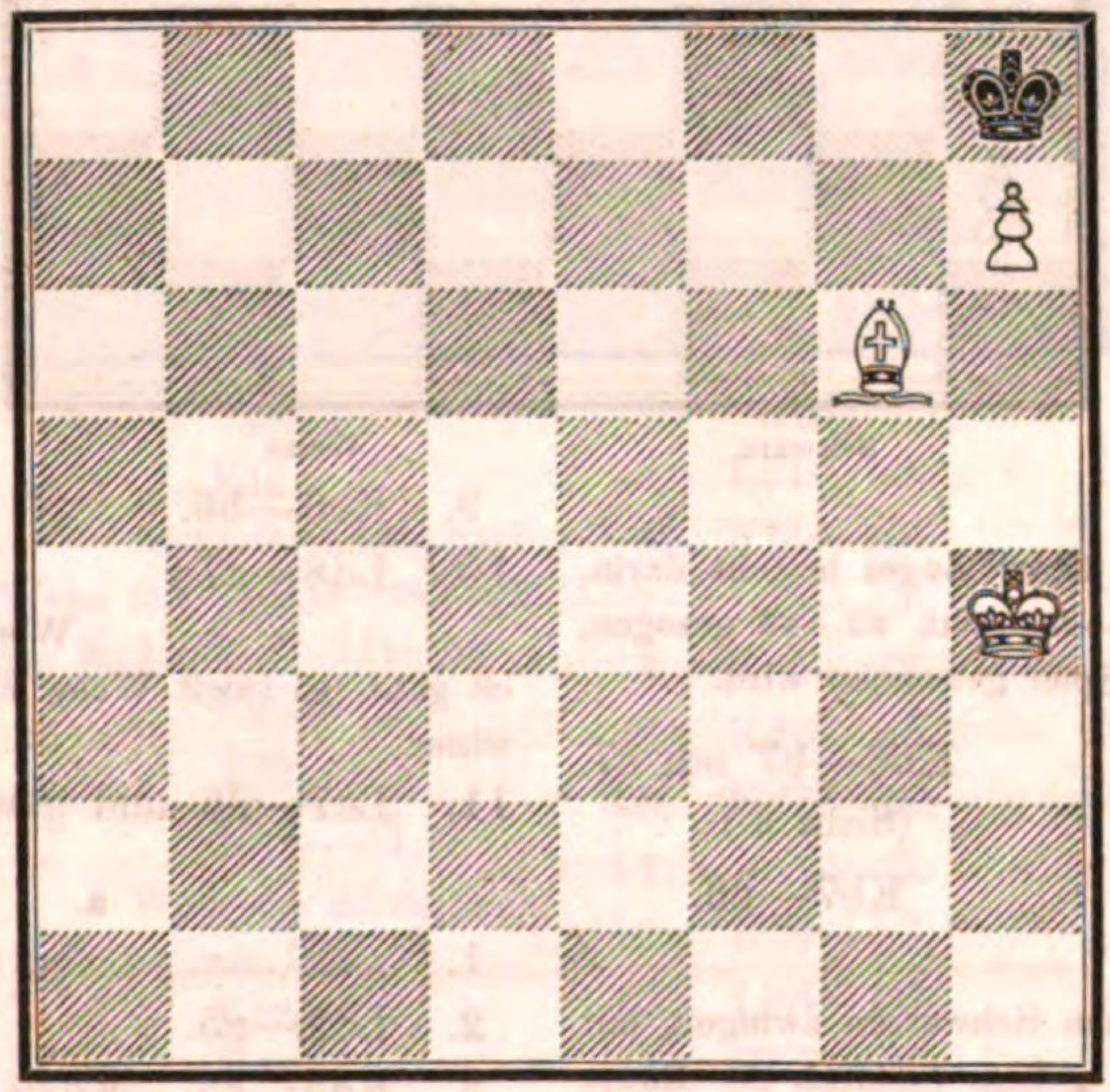


gewinnt Weiss:

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kh4—g5.	Kh8—g7.
2.	h7—h8D†	Kg7 n. h8.
3.	Kg5—f6.	Kh8—g8.
4.	g6—g7.	Kg8—h7.
5.	Kf6—f7 und gewinnt.	

Unentschieden wäre das Spiel jedoch, wenn Weiss statt des Bauern g6 einen Läufer hätte.

VIII.



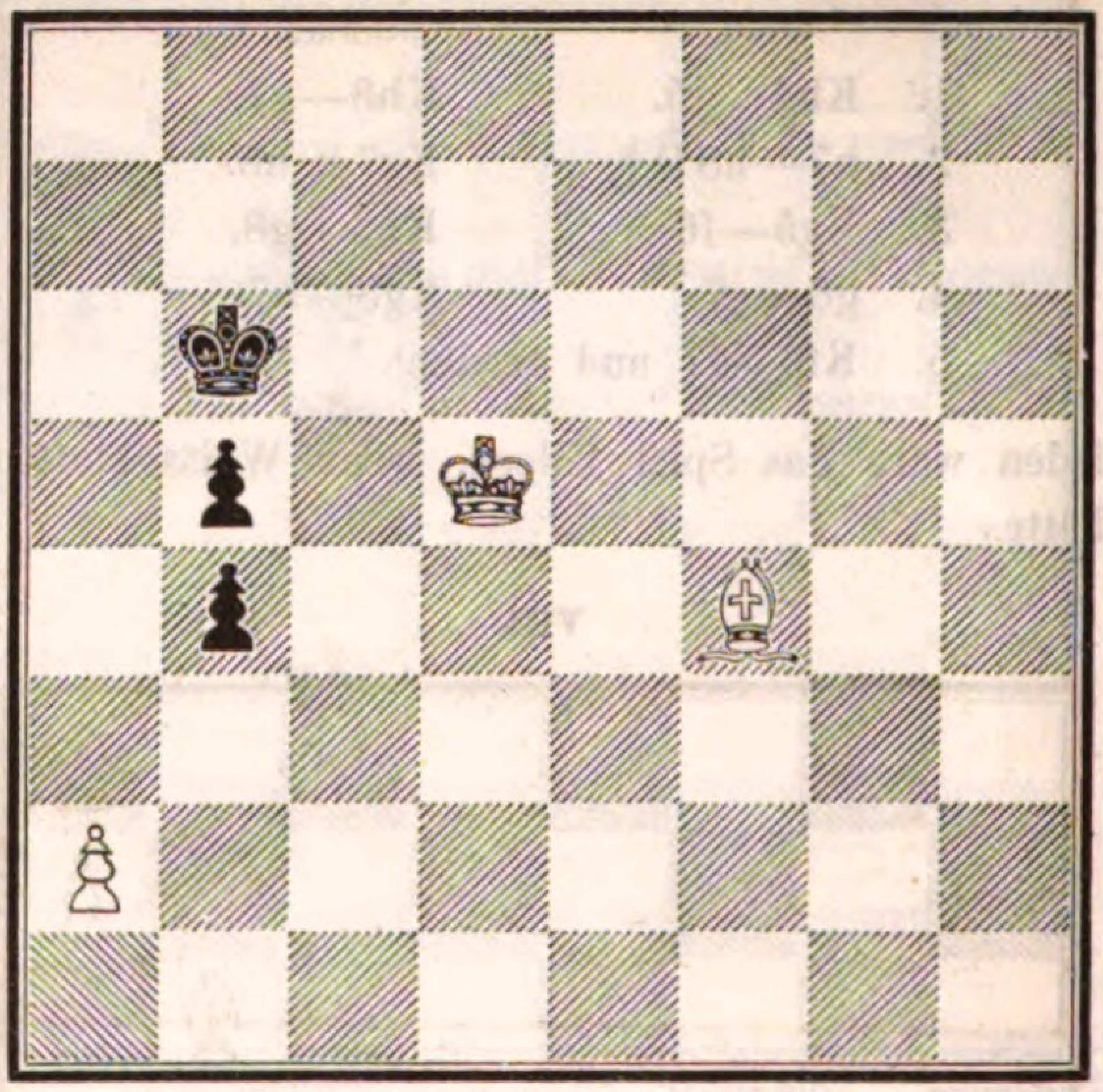
	Weiss.	Schwarz.
1.	Kh4—g5.	Kh8—g7.
2.	Kg5—f5.	Kg7—h8.
3.	Kf5—e6.	Kh8—g7.
4.	Ke6—e7.	Kg7—h8 und man sieht, dass das

Spiel unentschieden bleibt, weil Schwarz Patt wird, sobald das Feld g7 ihm abgeschnitten ist. Wenn der Läufer jedoch die Farbe des Eckfeldes hat und der Bauer gedeckt ist, so gewinnt Weiss immer das Spiel. Befindet sich der Bauer auf einer andern Linie, so gewinnt immer dasjenige Spiel, das den Läufer und den Bauer hat. Es giebt jedoch einige Ausnahmen.

In folgender Stellung hat Schwarz jedoch noch einen Doppelbauer, und man sollte daher meinen, dass das Spiel gewiss unentschieden werden müsste. Dem ist jedoch nicht so, wenn Weiss richtig spielt.

IX.

Kling und Horwitz. 1851.



Weiss.	Schwarz.
1. Lf4—d2.	

Die Feinheit dieses Zuges besteht darin, dass, wenn Kb6—a5 geht, a2—a3 gezogen, und damit das Spiel gewonnen wird.

1.	Kb6—b7 od. c7. (Siehe a.)
2. Kd5—d6.	Kb7—b6.
3. Ld2—e1.	

Weiss muss den Schwarzen zwingen, mit dem b-Bauer zu gehen, wodurch der Bauer a2 die Ecklinie verlässt und das Spiel gewinnt.

3.	Kb6—b7.
4. Le1—h4.	Kb7—b6.
5. Lh4—d8†	Kb6—b7.
6. Ld8—c7.	Kb7—a8.
7. Kd6—c6.	Ka8—a7.
8. Lc7—d8.	Ka7—a8.

Auf Ka7—b8 folgt Ld8—b6, und gewinnt in der Weise, wie später ausgeführt wird.

Weiss.	Schwarz.
9. Kc6—b6.	Ka8—b8.
10. Ld8—c7†	Kb8—a8.

Wenn der König nach c8 geht, so spielt Weiss Kb6—c6 und gewinnt.

11. Lc7—d6 und gewinnt.

a.

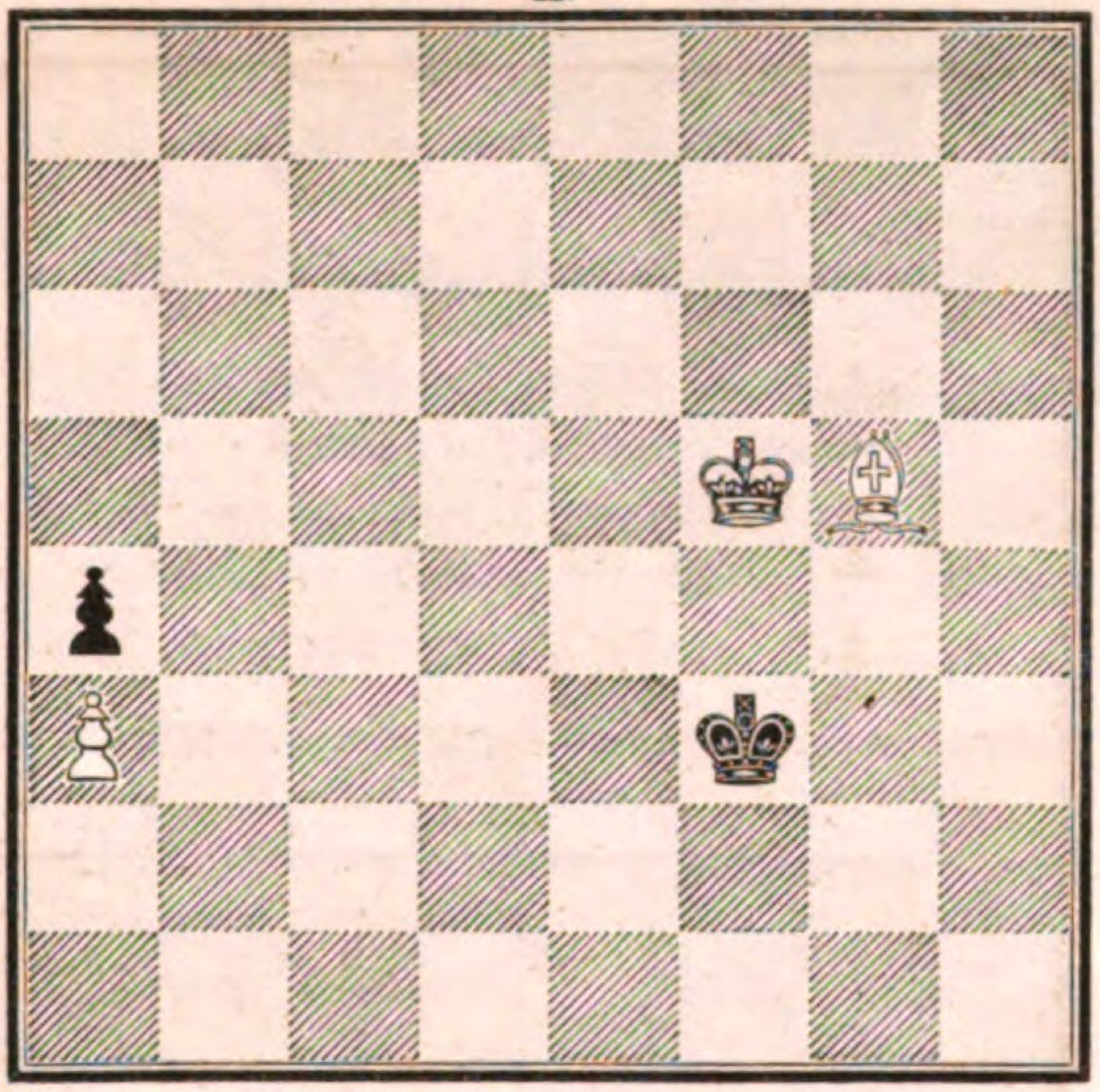
1.	Kb6—c7.
2. Ld2—g5.	Kc7—d7.
3. Kd5—c5.	Kd7—c8. Am besten.

Wenn der König nach e6 geht, so erobert Weiss die Bauern, und der schwarze König kann den h-Bauer nicht mehr einholen.

4. Kc5—b6.	Kc8—b8.
5. Lg5—f4†	Kb8—c8.
6. Lf4—g3.	Kc8—d7.
7. Kb6 n. b5.	Kd7—c8.
8. Kb5—b6.	Kc8—d8.
9. Kb6—b7.	Kd8—d7.
10. Ld3—e1 und gewinnt.	

In folgender Stellung macht Schwarz das Spiel unentschieden, wenn er am Zuge ist, indem er mit dem Könige nach g3 geht und nach a8 zu gelangen sucht. Dies gelingt ihm jedoch nicht, wenn Weiss am Zuge ist.

X.



Weiss.	Schwarz.
1. Lg5—f4.	Kf3—g2.

Geht der König nach f2, so gewinnt Weiss mit 2) Kf5—e4, Kf2—g2, 3) Ke4—d4, Kg2—f3, 4) Lf4—h2.

2. Kf5—g4.	Kg2—f2.
3. Lf4—c1.	Kf2—e2.
4. Kg4—f4.	Ke2—d1.

Wenn der König nach d3 geht, so spielt Weiss, wie folgt:

4.	Ke2—d3.
5. Lc1—e3.	Kd3—c4.

(Ginge der König nach c3, so spielt Weiss Kf4—e5, und auf Kc3—c4 Le3—c1, womit wir zu einer Stellung des Hauptspiels geführt werden.)

6. Kf4—e5.	Kc4—c3.
7. Le3—c5.	Kc3—c4.
8. Ke5—d6.	Kc4—d3.

Ueber Kc4—b5 siehe den 8. Zug des Hauptspiels.

9. Kd6—d5.	Kd3—c3.
10. Lc5—d6.	Kc3—d3.
11. Kd5—c5.	Kd3—e4.
12. Kc5—b5.	Ke4—d5 od. f5.
13. Ld6—h2 und gewinnt.	

Weiss.	Schwarz.
5. Lc1—e3.	Kd1—c2.
6. Kf4—e5.	Kc2—b3.
7. Le3—c5.	Kb3—c4.
8. Ke5—d6.	Kc4—b5.
9. Kd6—d5.	Kb5—a5.
10. Kd5—c6.	Ka5—a6.
11. Lc5—e3.	Ka6—a5.
12. Kc6—b7.	Ka5—b5.
13. Le3—b6.	Kb5—c4.
14. Kb7—c6.	Kc4—b3.
15. Lb6—c5.	Kb3—c4.
16. Lc5—e3.	Kc4—b3.
17. Le3—c1.	Kb3—c4.

Ginge der König nach c3, so spielt Weiss:

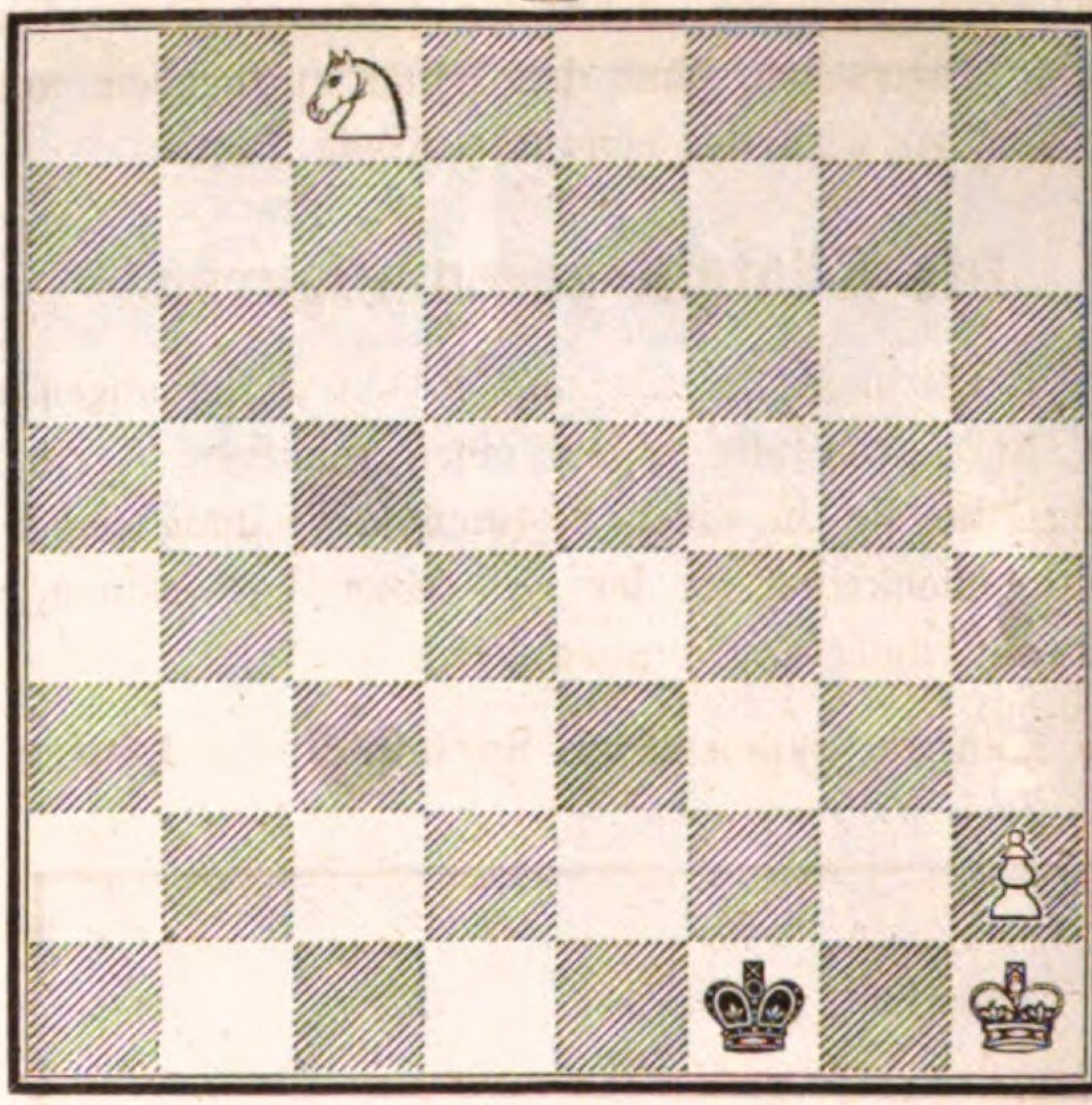
18. Kc6—b5.	Kc3—d4.
19. Lc1—f4.	Kd4—e4.
20. Kb5 n. a4 und gewinnt.	

Ginge er aber nach c2, so spielt Weiss Kc6—b5 und gewinnt.

18. Lc1—b2.	Kc4—b3.
19. Kc6—b5 und gewinnt.	

Es giebt einige Stellungen, in denen auch der Springer mit einem Bauer gegen den König nicht gewinnen kann. In folgender Stellung z. B.:

XI.

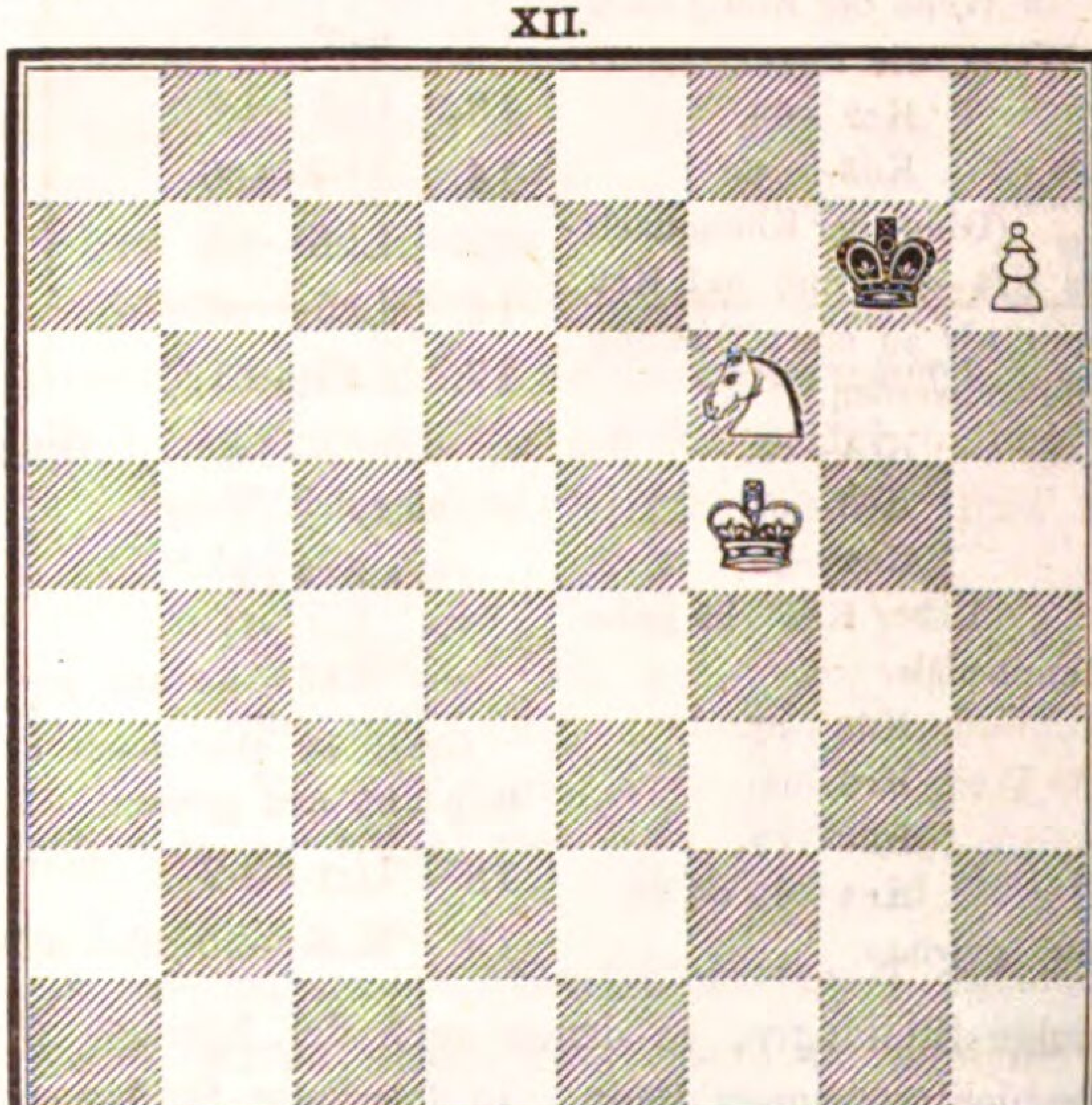


Weiss würde gewinnen, wenn Schwarz am Zuge wäre. Ist aber Weiss am Zuge, so macht Schwarz das Spiel unentschieden:

1. Sc8—d6. Kf1—f2. 2. Sd6—e4 † Kf2—f1.
3. Se4—d2 † Kf1—f2 u. s. w.

Man sieht, dass der Springer dem schwarzen Könige nie eins der beiden Felder abschneiden kann, was nöthig wäre, um das Spiel zu gewinnen, weil der König immer auf einem Felde von der Farbe des Feldes steht, auf dem der Springer sich befindet. — Auch in dieser Stellung ist das Spiel unentschieden.

XII.



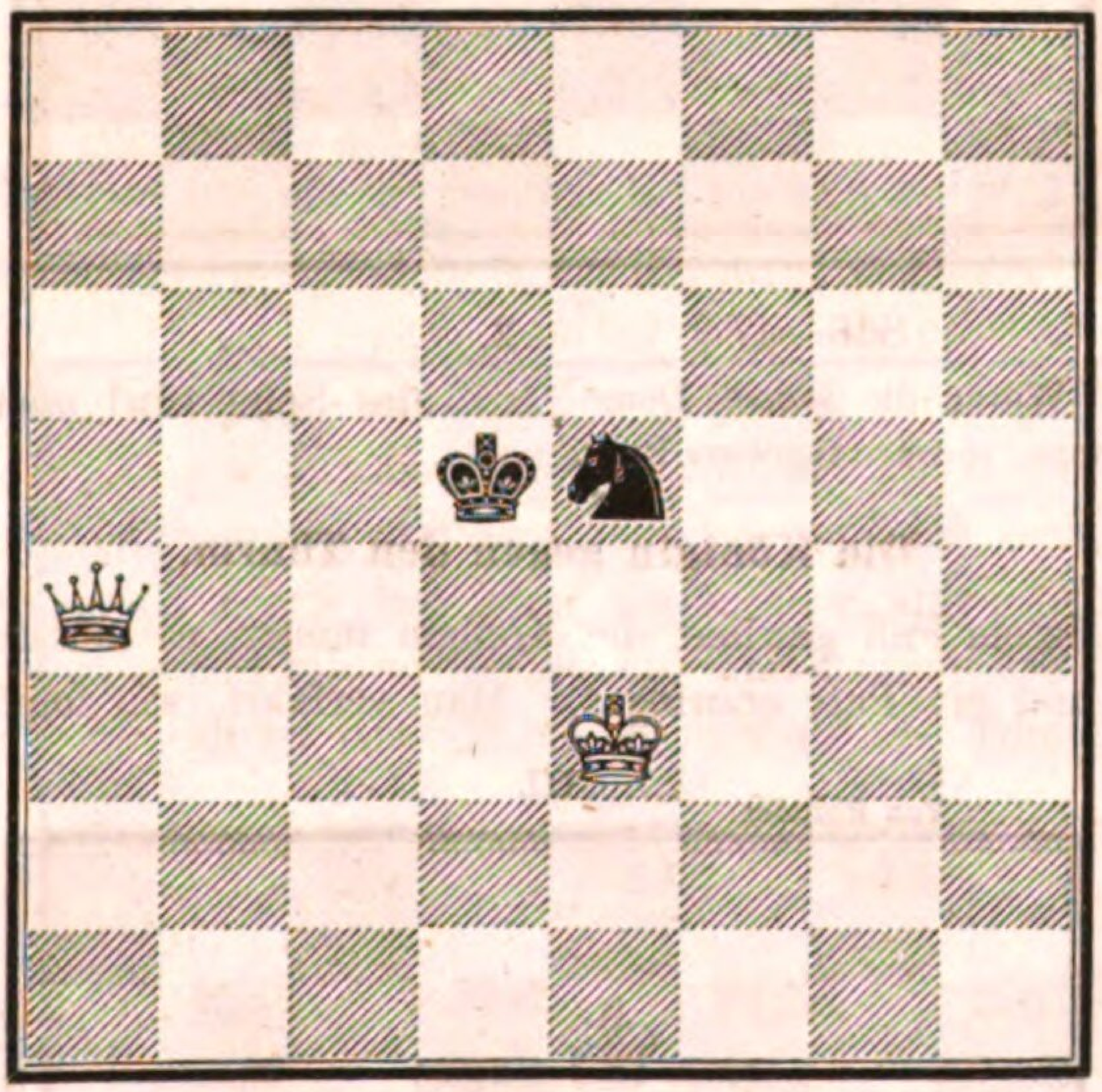
Weiss kann nicht gewinnen, denn der Springer kann das 8. Feld des Königsthurms nicht beherrschen, ohne den Bauer aufzugeben, und sucht diesen der König zu decken, so wird der schwarze König Patt.

Die Königin gegen Figuren.

Wie in den Erklärungen gesagt und in den Eröffnungen der Spiele genügend dargelegt ist, haben alle Steine einen relativen Werth, in Beziehung auf die Bedeutung, die sie in einer bestimmten Stellung haben. Jedoch hat jeder Stein Eigenthümlichkeiten in der Art seiner Verwendung, die man nach längerer praktischer Uebung erst kennen lernt.

Die Königin gegen einen Springer oder Läufer.

I.



Die Dame muss immer gegen eine kleine Figur gewinnen. Es müsste denn die kleine Figur so aufgegeben werden können, dass dasjenige Spiel, dem sie angehört, Patt wird. Man verfährt, wie folgt:

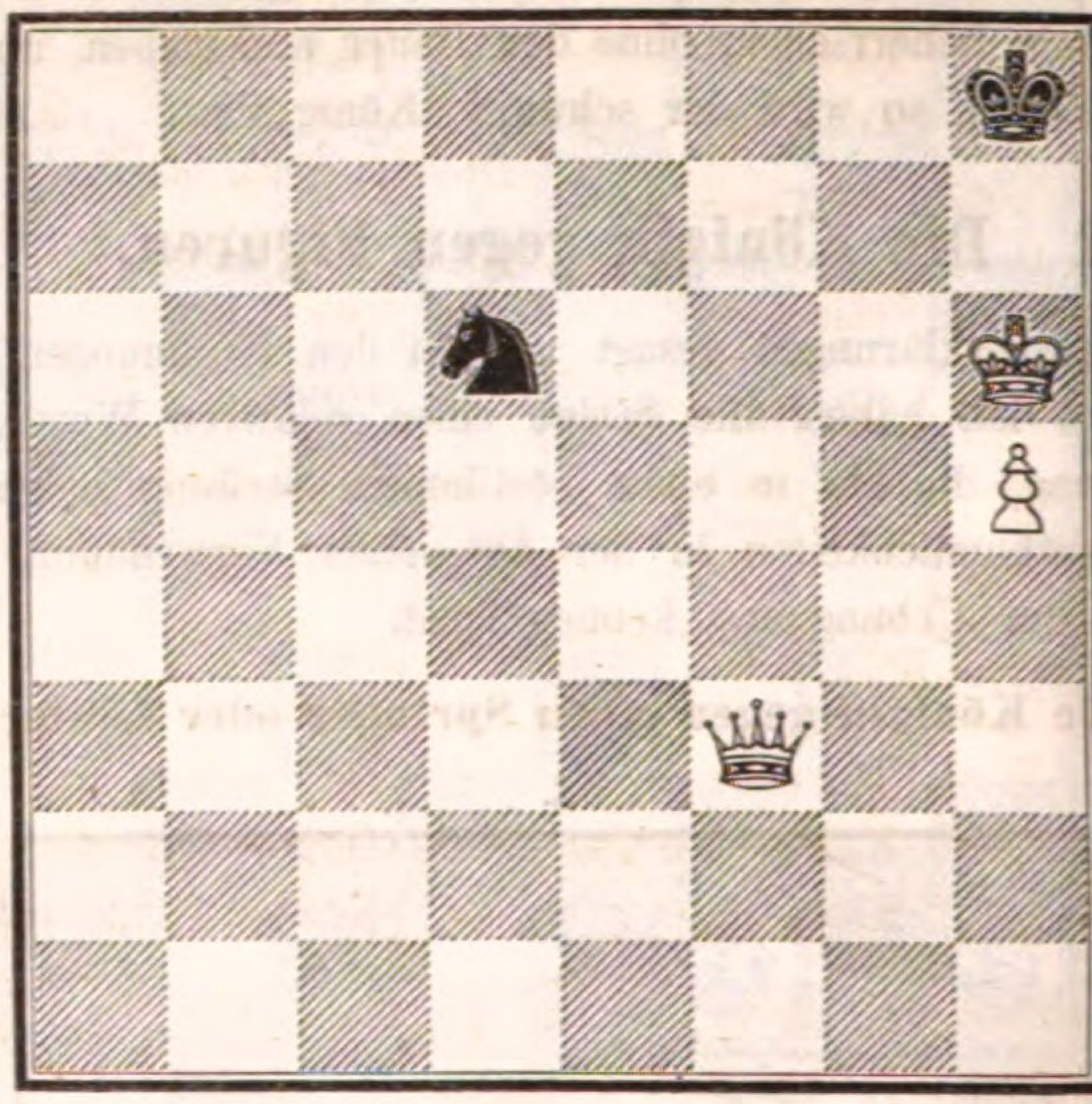
1. Da4—d4 † Kd5—e6.
2. Ke3—e4. Se5—g6.

Geht der Springer nach c6, so gewinnt ihn Weiss mit Dd4—d5 †.

3. Dd4—b6 † Ke6—f7.
4. Ke4—f5. Sg6—e7 †
5. Kf5—g5. Se7—d5.
6. Db6—d6. Sd5—e7.
7. Dd6—f6 † Kf7—e8.
8. Df6—e6. Ke8—d8.
9. Kg5—f6. Se7—c8.
10. De6—c6 und erobert im nächsten Zuge den Springer.

In folgender Stellung macht Schwarz, wenn er am Zuge ist, das Spiel unentschieden.

II.



1. Sd6—f7 †
2. Kh6—g6. Würde die weisse Dame den Springer nehmen, so wäre Schwarz Patt.

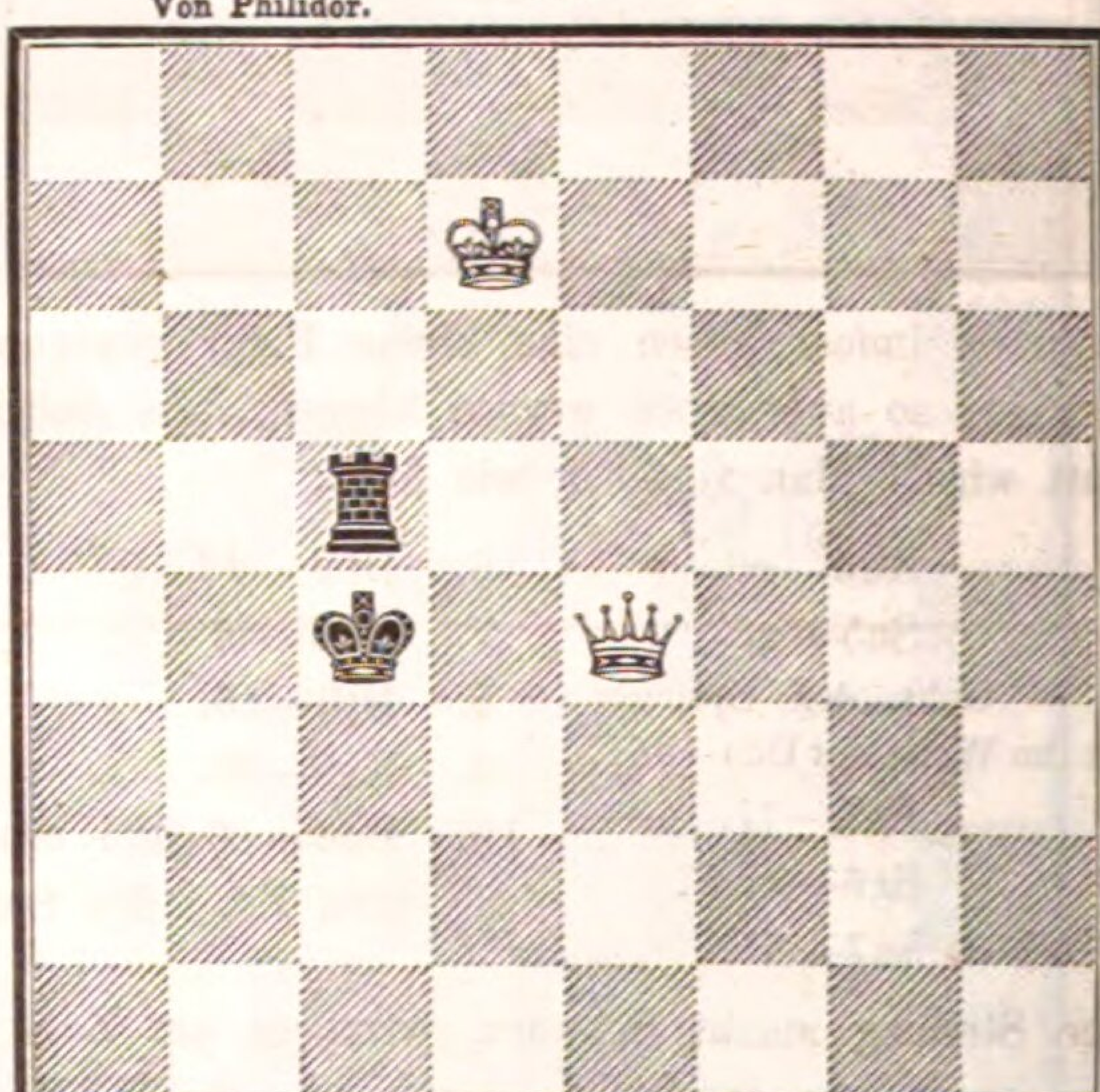
2. Sf7—e5 † und das Spiel wird unentschieden.

Die Königin gegen den Thurm.

Auch in diesem Fall gewinnt die Königin immer, es müsste denn Schwarz am Zuge sein und ein Patt erzwingen. Man verfährt, wie folgt:

III.

Von Philidor.



Weiss.	Schwarz.
1.	Kc4—b3.
2. Kd7—d6.	Tc5—c2.

Geht der Thurm nach c4, so zieht Weiss De4—e1 und der weisse König geht einen Schritt heran.

3. Kd6—d5.	Kb3—b2. Am besten.
4. Kd5—d4.	Kb2—a1.
5. Kd4—d3.	

Würde die weisse Dame den Thurm nehmen, so wäre Schwarz Patt.

5.	Tc2—b2.
6. De4—a4 †	Ka1—b1 od. a.
7. Kd3—c3.	Tb2—h2.
8. Da4—b5 †	Kb1—a1.

Auf Kb1—c1 sagt Db5—f1 Schachmatt.

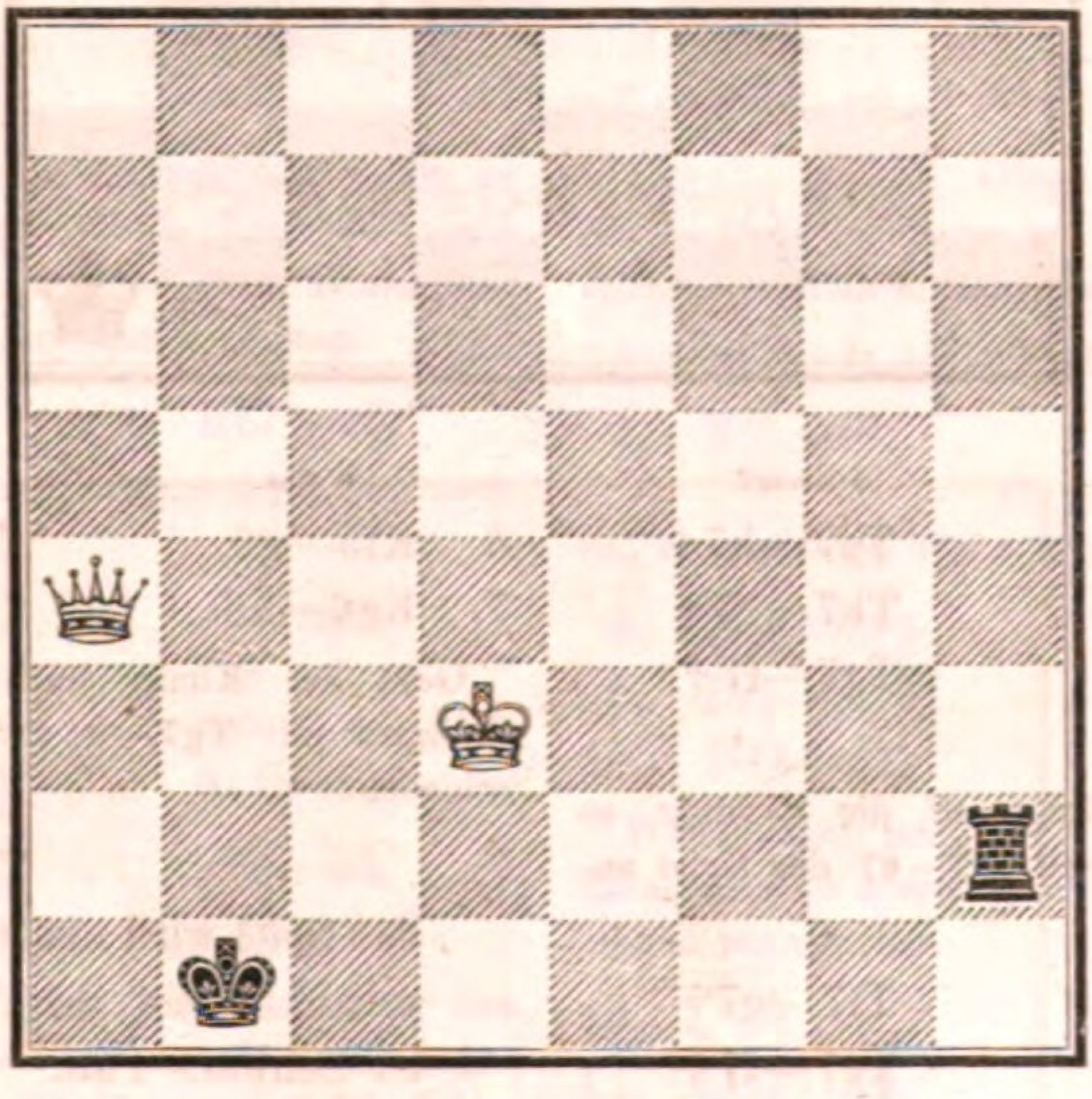
9. Db5—a6 †	Ka1—b1.
10. Da6—b6 †	Kb1—a2.
11. Db6—a7 †	Ka2—b1.
12. Da7—b8 † u. gewinnt den Thurm.	

a.

6.	Tb2—a2.
7. Da4—d1 †	Ka1—b2.
8. Dd1—c2 †	Kb2—a3.
9. Dc2—c3 †	Ka3—a4.
10. Kd3—c4 und gewinnt.	

Man entnehme aus einem zweiten Beispiele das im Allgemeinen einzuhaltende Verfahren.

IV.



1. Da4—g4.	Th2—c2.

Wenn der Thurm nach h7 geht, so spielt Weiss Dg4—f5 und gewinnt.

2. Dg4—d1 †	Tc2—c1.
3. Dd1—b3 †	Kb1—a1.
4. Db3—a4 †	Ka1—b2.
5. Kd3—d2.	Tc1—b1.

Ginge der Thurm auf ein anderes Feld, so würde er bald durch Schach verloren gehen.

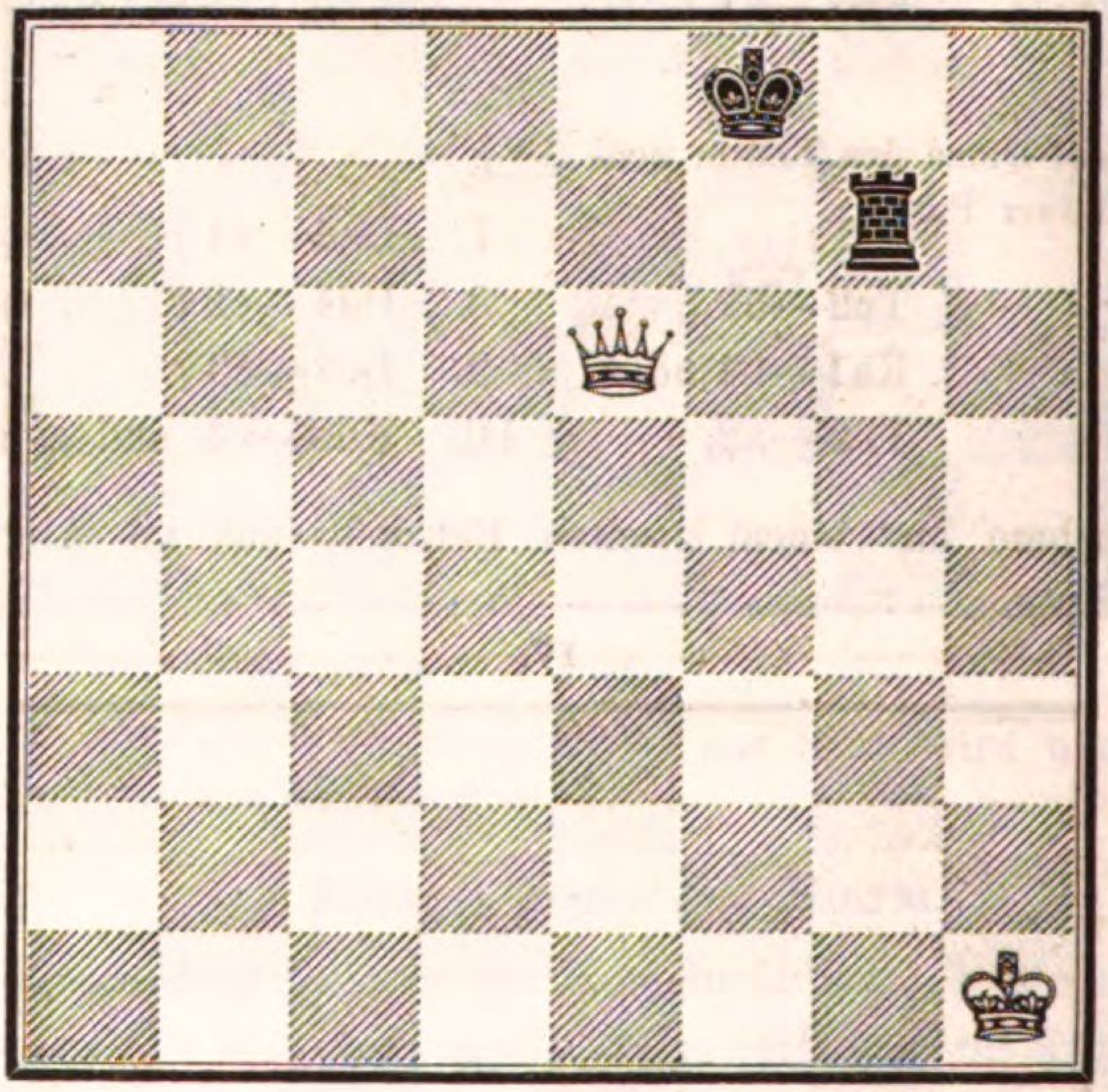
6. Da4—b5 †	Kb2—a2.
7. Db5—a6 †	Ka2—b3.
8. Da6—a5.	Tb1—b2 †

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
9. Kd2—d3.	Tb2—b1.	10. Da5—b5†	Kb3—a2.
		11. Db5—a4†	Ka2—b2.
		12. Kd3—d2 und gewinnt.	

Auf andern Feldern geht der Thurm durch Schach verloren.

In folgender Stellung macht Schwarz das Spiel unentschieden.

V.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1.	Tg7—h7†	6. Kf5—g6.	Tf7—g7†
2. Kh1—g2.	Th7—g7†	7. Kg6—h6.	
3. Kg2—f3.	Tg7—f7†		
4. Kf3—g4.			

Geht der König auf die e-Linie, so macht Schwarz mit Tf7—e7 das Spiel unentschieden.

4.	Tf7—g7†
5. Kg4—f5.	Tg7—f7†

Geht der König nach f6, so macht Schwarz mit Tg7—g6† das Spiel unentschieden.

7. Tg7—h7† und das Spiel wird unentschieden, denn sobald Weiss den Thurm nimmt, ist Schwarz Patt.

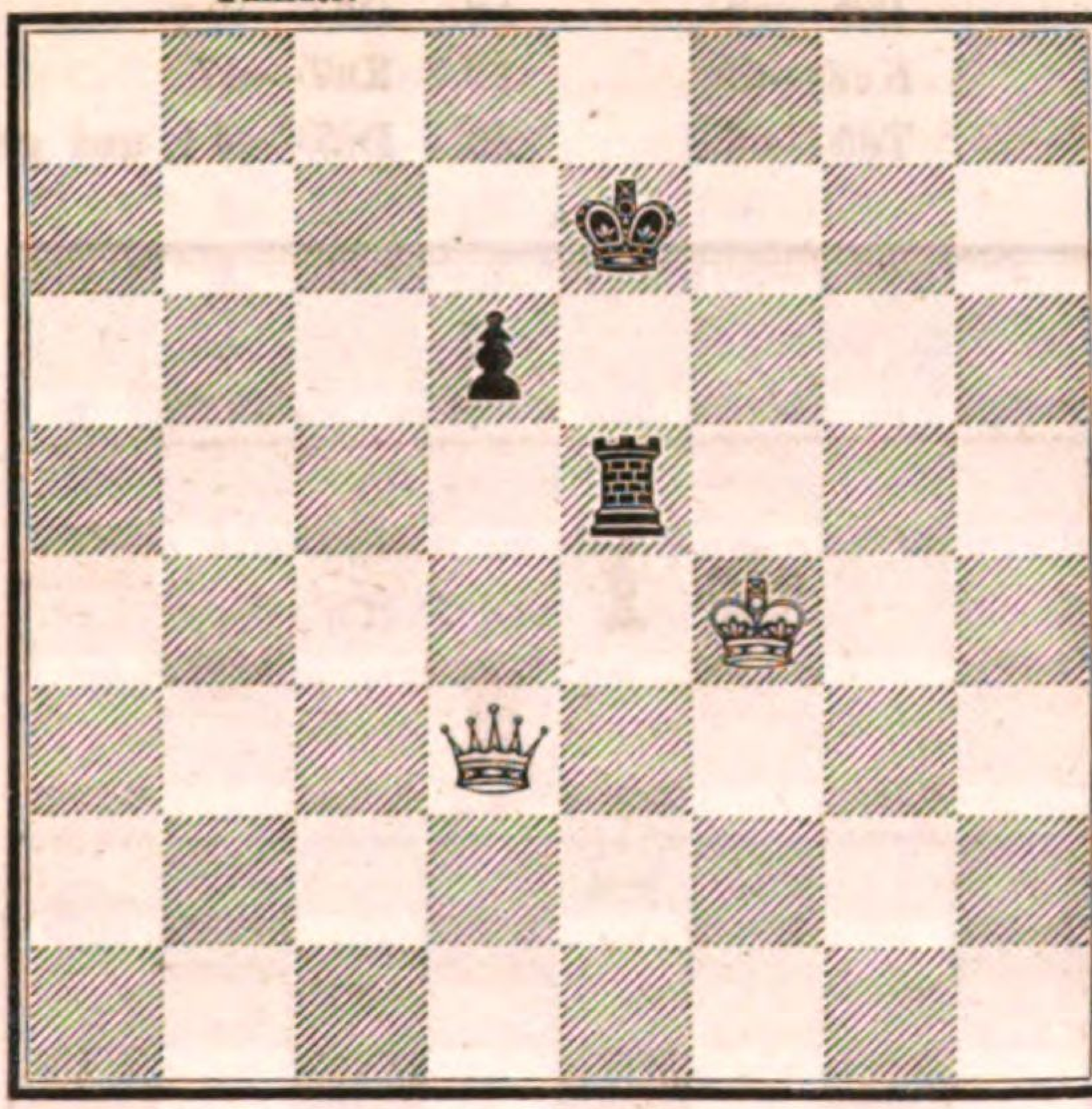
Die Königin gegen Thurm und Bauer.

Meistentheils gewinnt die Königin auch in diesem Falle, es giebt jedoch einige Ausnahmen.

In der folgenden Stellung gewinnt Weiss, wenn er mit seinem König hinter den Bauer gelangt, und ihn doppelt angreift.

I.

Philidor.



Weiss.	Schwarz.
1. Dd3—h7†.	

Schwarz muss den feindlichen König zu verhindern suchen, die 5. Linie zu überschreiten, indem er stets seinen Thurm von e5 nach c5 und umgekehrt, bewegt.

1. Ke7—e6.

Ginge der König nach d8, so folgt:

1.	Ke7—d8.
2. Dh7—f7.	Te5—c5.
3. Df7—e6.	Kd8—c7.
4. De6—e7†	Kc7—c6 u. s. w.

2. Dh7—c7.	Te5—c5.
3. Dc7—d8.	

Dies ist die Stellung, zu der man das Spiel führen muss, denn nun ist Schwarz gezwungen, seinen König vor den Bauer zu stellen, wodurch dem weissen König Gelegenheit zum Vorgehen geboten wird.

3.	Tc5—e5.
4. Dd8—e8†	Ke6—d5.

Zieht er Ke6—f6, so spielt Weiss De8—d7, und gelangt nachher mit Kf4—g4 über die 5. Linie.

Weiss.	Schwarz.
5. De8—c8.	Te5—e4†

Ginge der Thurm nach h5, so giebt die Dame auf a8† und erobert später den Thurm oder den Bauer.

6. Kf4—f5.	Te4—e5†
7. Kf5—f6.	Te5—e4.

Ginge der König nach d4, so antwortet Weiss Dc8—c6.

8. Dc8—f5†	Te4—e5.
9. Df5—d3†	Kd5—c5.
10. Dd3—d2.	

Weiss sucht jetzt mit dem Könige über die e-Linie zu kommen, um den Bauer noch einmal anzugreifen.

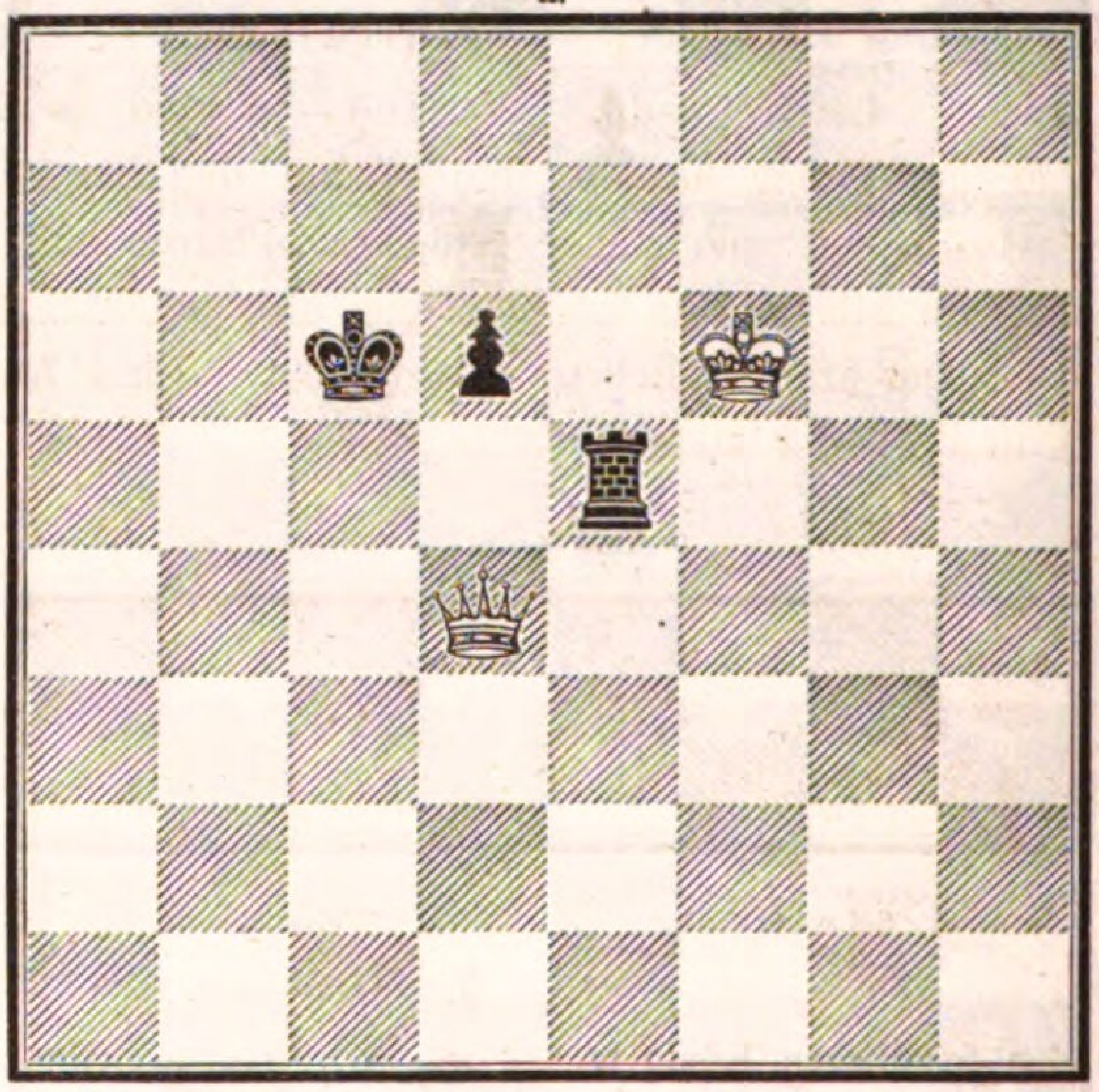
10.	Kc5—c6.
11. Dd2—d4.	Kc6—d7 od. a.
12. Dd4—c4.	Te5—c5. Am besten.
13. Dc4—f7.	Kd7—c6.
14. Kf6—e7.	

Jetzt ist der König hinter den Bauer gelangt und muss ihn in wenigen Zügen erobern.

14.	Tc5—e5†

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
15.	Ke7—d8.	Te5—c5.	18.	Dd7—f5 †	Kd5—c4.
16.	Df7—d7 †	Kc6—d5.	19.	Ke7—d7.	Tc6—c5.
17.	Kd8—e7.	Tc5—c6.	20.	Df5—e4 † und gewinnt.	

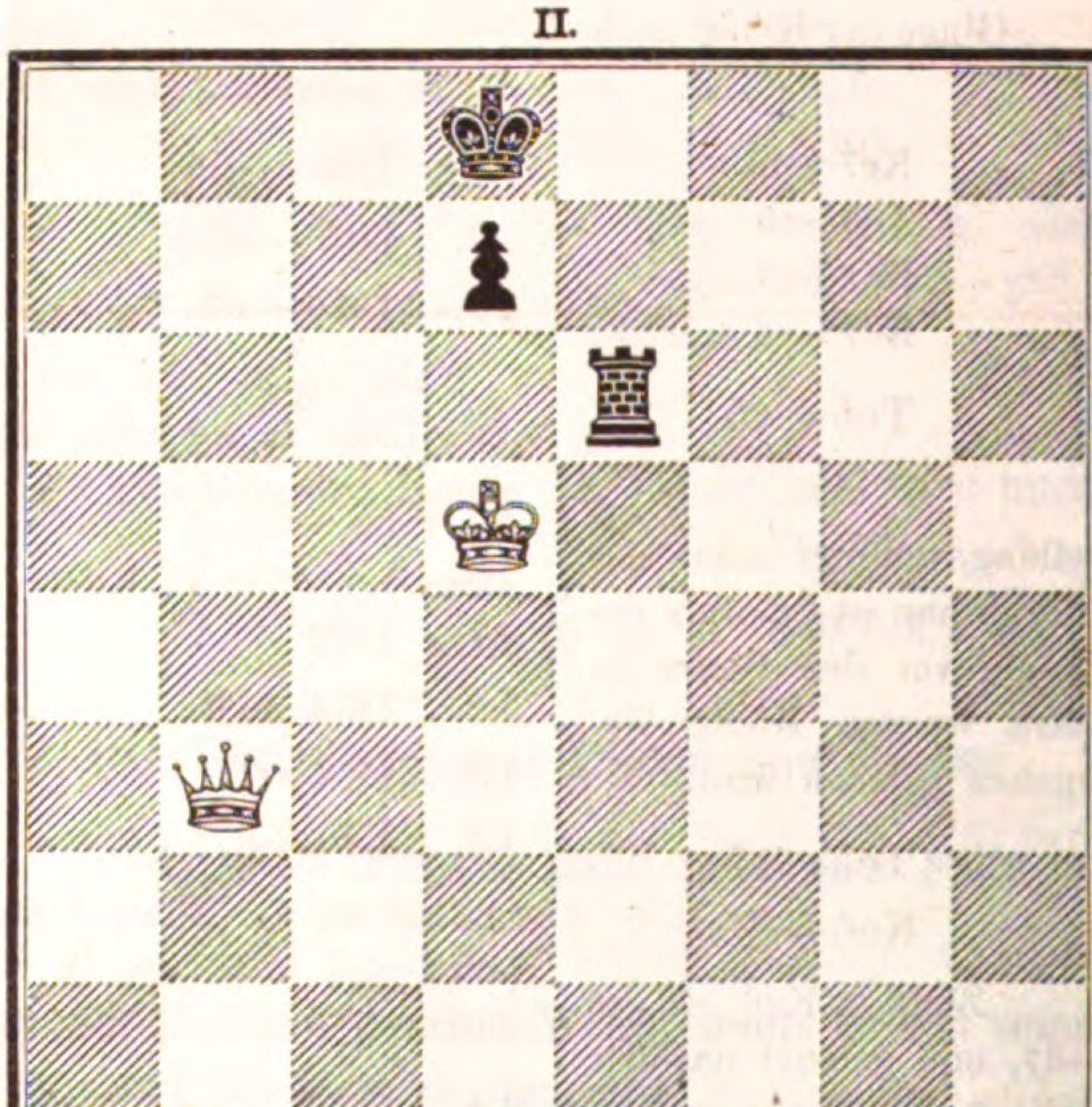
a.



11.		Kc6—c7.	13.	Da4—a7 †	Kc7—c6.
12.	Dd4—a4.	Te5—c5. Am besten.	14.	Kf6—e7 und muss gewinnen.	

Hätte der Bauer noch auf der zweiten Linie gestanden, so wäre das Spiel

II.

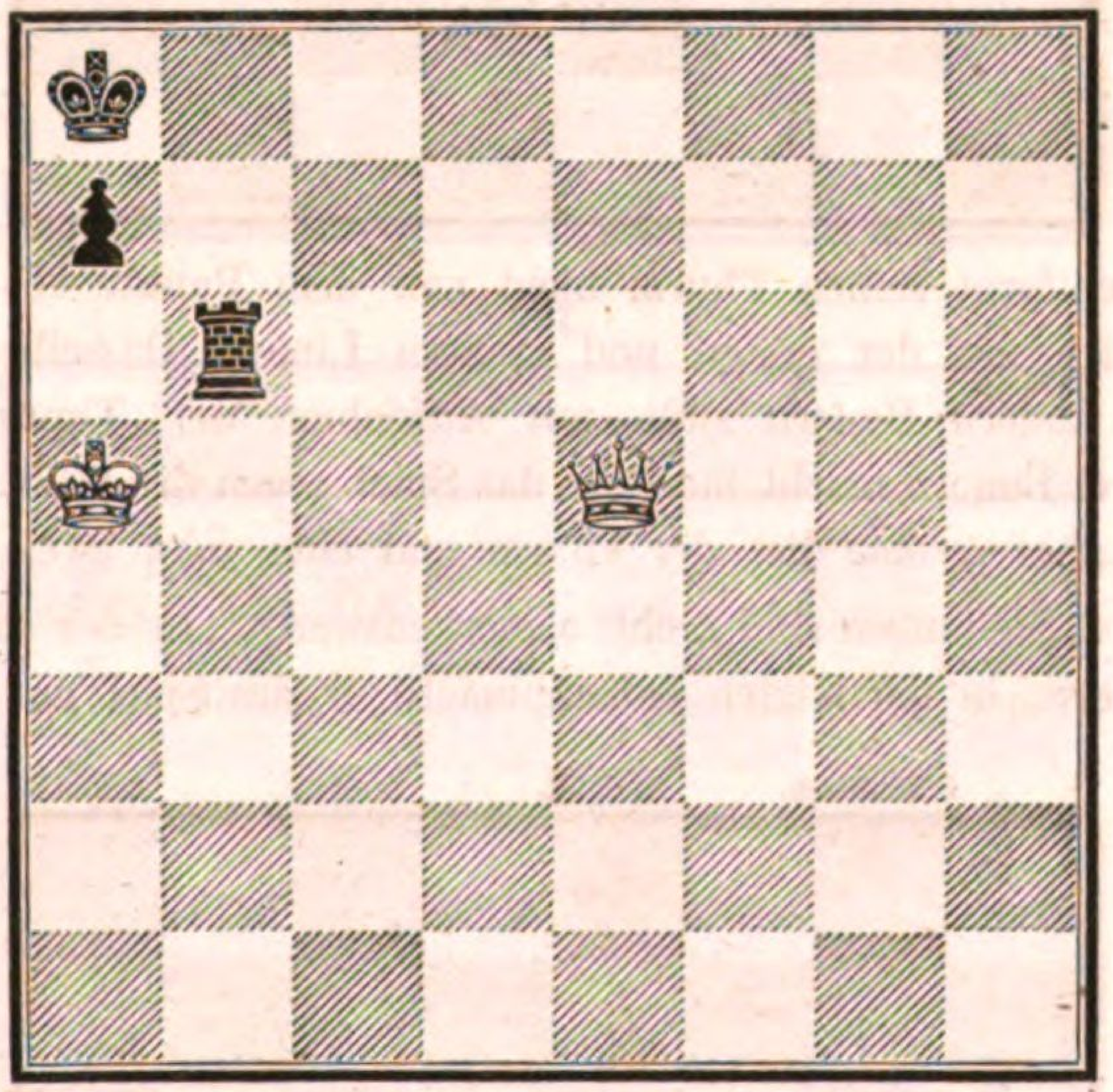


unentschieden geworden, weil der weisse König alsdann nicht hinter den Bauer kommen konnte.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Db3—b8†	Kd8—e7.
2.	Db8—g8.	Te6—c6.
3.	Kd5—e5.	Tc6—e6†
4.	Ke5—d5.	Te6—c6 und es ist klar, dass

Schwarz, indem er den König auf e8, und e7 hin und her gehen lässt, und den Thurm auf den beiden vom Bauer gedeckten Plätzen hält, das Spiel unentschieden macht. Im Allgemeinen ist das Spiel also unentschieden, wenn der Bauer noch auf seinem ursprünglichen Platze steht. Eine Ausnahme macht der Eckbauer (a und h), der stets verliert.

III.



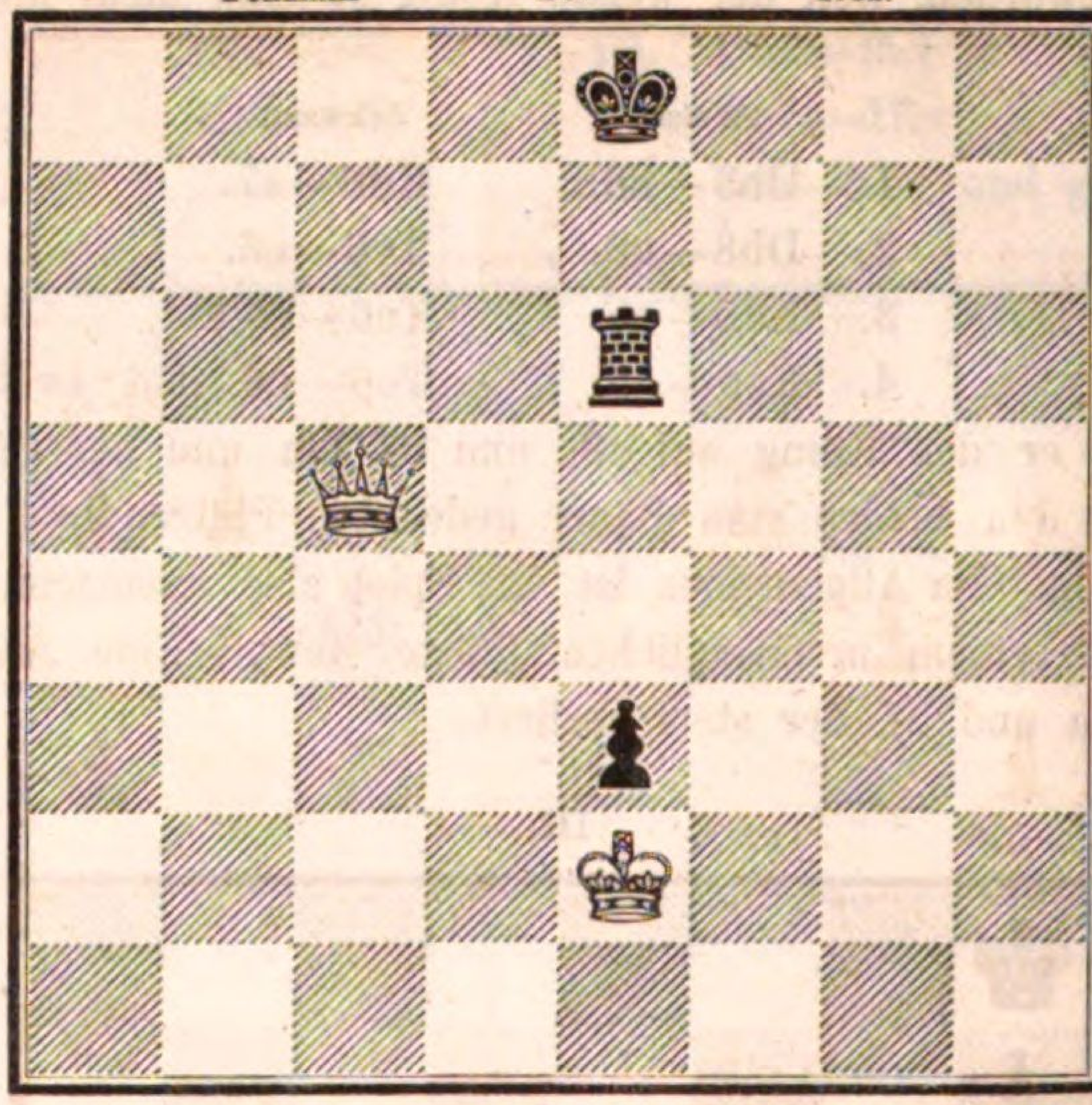
	Weiss.	Schwarz.
1.	De5—d5†	Ka8—b8.
2.	Dd5—d7.	Kb8—a8.

Geht der Thurm nach b1, so erobert ihn die Dame.

3.	Dd7—c8†	Tb6—b8.
4.	Dc8—c6†	Tb8—b7.
5.	Ka5—a6.	Ka8—b8.
6.	Dc6 n. b7† und Matt.	

Es giebt noch eine Stellung, in der Thurm und Bauer gegen die Dame das Spiel unentschieden macht.

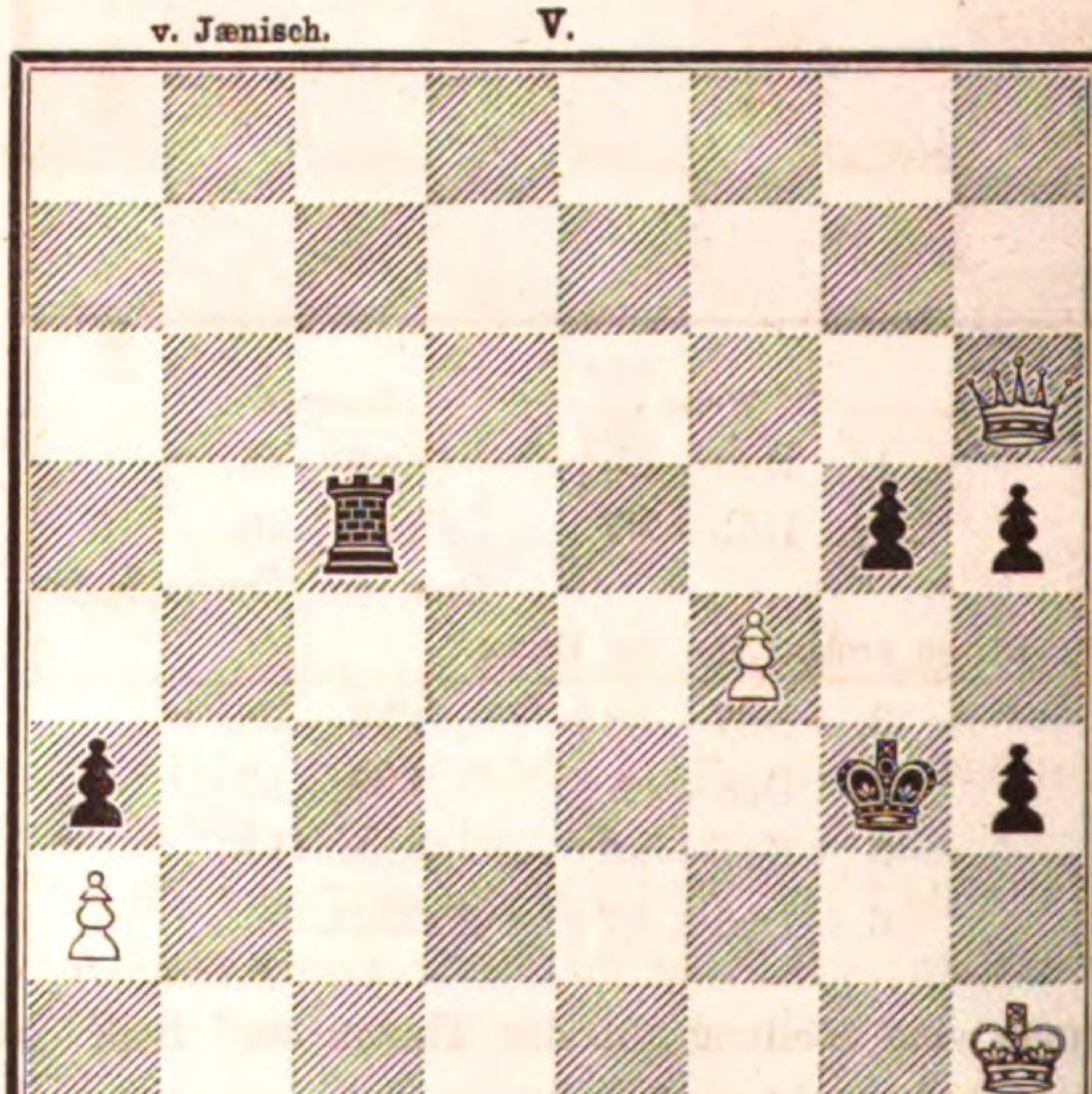
Ponziani **IV.** 1782.



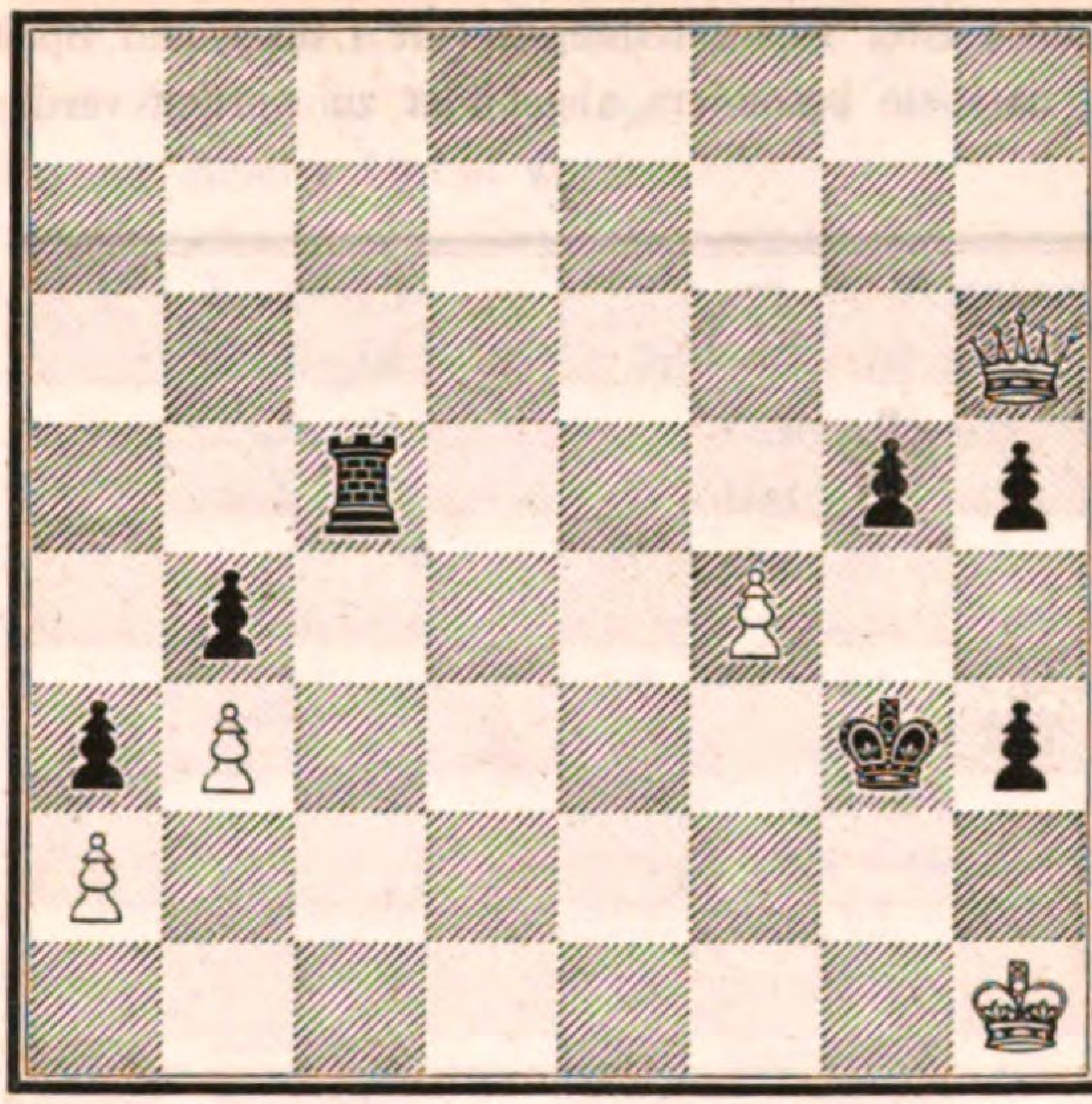
Schwarz entfernt seinen Thurm nicht von dem Punkte e6, und hält sich mit dem Könige auf der ersten und zweiten Linie. Dasselbe Gesetz findet auch bei den andern Bauern statt, mit Ausnahme der Thurmbauern. Der Thurm und zwei Bauern macht meistens das Spiel gegen die Dame unentschieden. Noch häufiger aber vermag dies der Thurm und eine, oder zwei kleine Figuren.

Folgende 3 Stellungen sind recht bemerkenswerth. In der ersten und zweiten gewinnt Weiss, in der letzten jedoch macht er das Spiel nur unentschieden.

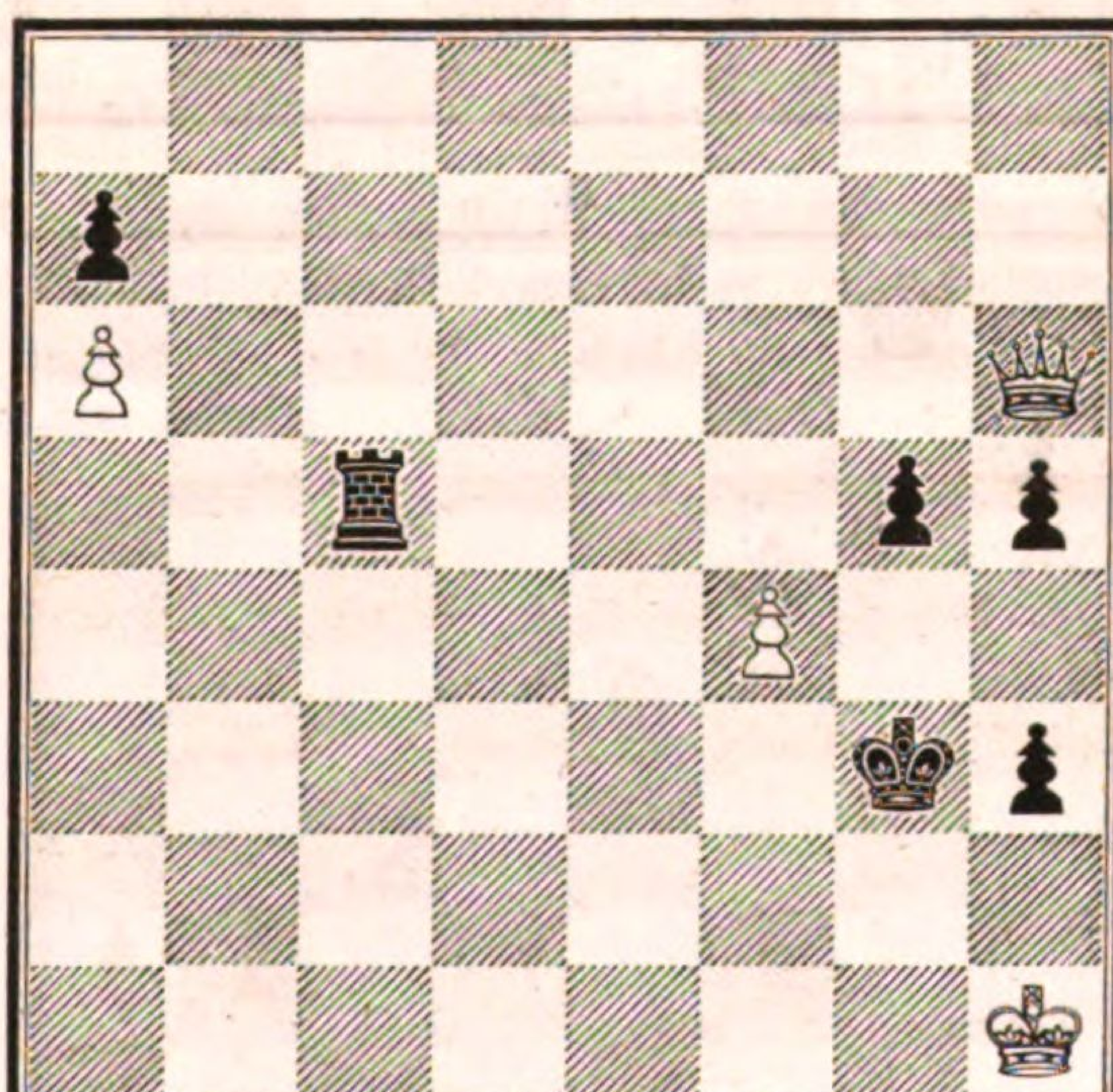
v. Jænisch. **V.**



VI.



VII.

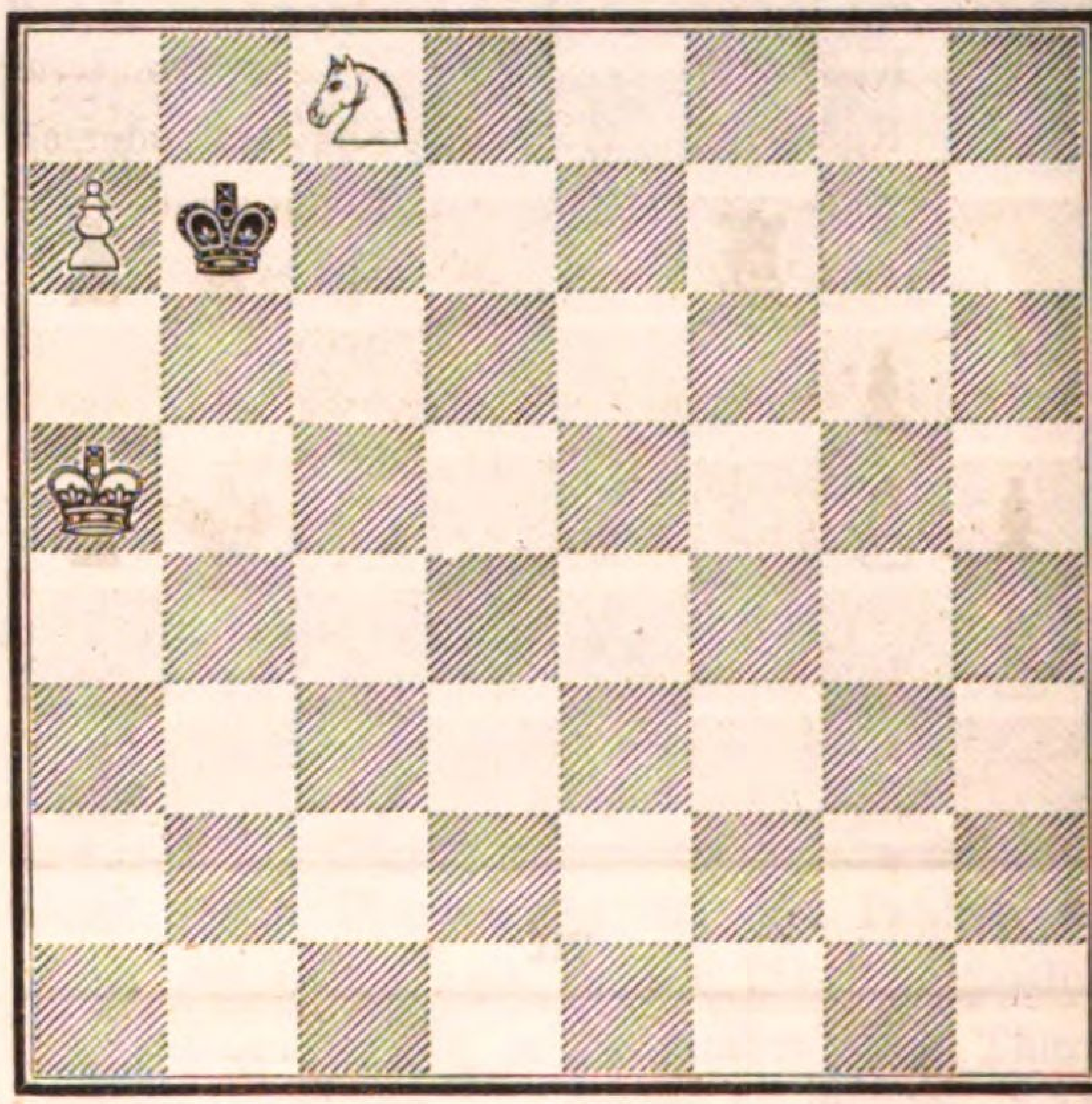


Die drei Lösungen haben die 4 ersten Züge: 1. Dh6 n. g5 †, Tc5 n. g5. 2. f4 n. g5, h3—h2. 3. g5—g6, h5—h4. 4. g6—g7, Kg3—h3 gemein.

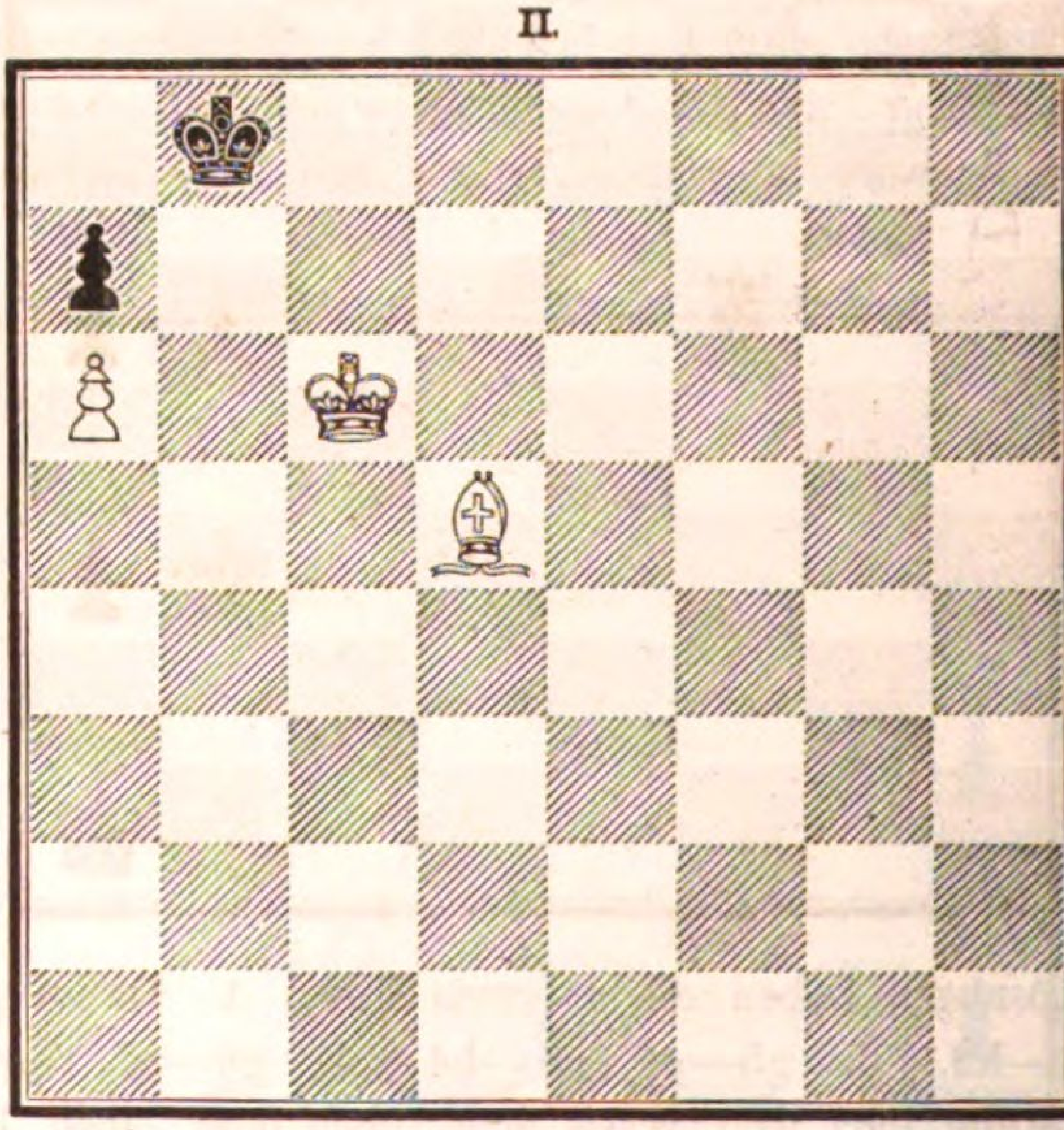
In keinem Falle darf jetzt Weiss eine Dame oder einen Thurm machen, um nicht Patt zu setzen; macht er im ersten Problem einen Springer, so ist es auch eine Remise, wie man sich leicht überzeugen kann, nur durch einen Läufer gewinnt Weiss ohne Schwierigkeit.

Im dritten (VII.) können dagegen weder Läufer noch Springer den Gewinn erzwingen, und diese zwei Remisstellungen (für Läufer und Springer) fallen so merkwürdig aus, dass sie besonders abgebildet zu werden verdienen.

I.



II.



In beiden Stellungen, wobei zu bemerken, dass bei der ersten der weisse König auch beliebig anders placirt werden kann, ist es gleichgültig, wer am Zuge ist, da Schwarz jedenfalls die Remise behaupten wird. In der zweiten (VI.)

endlich kann ein Läufer nicht gewinnen, da Schwarz sich in der Ecke a1 patt setzen lassen kann, und die Art, wie der Springer gewinnt, beruht auf sehr feinen, lehrreichen Zügen, die hier gezeigt werden sollen, da der geringste Fehler auch blos zur Remise führen würde:

	Weiss.	Schwarz.
5.	g7—g8 S.	Kh3—g3.
6.	Sg8—f6.	Kg3—f3.
7.	Sf6—d5.	Kf3—e2.
8.	Sd5 n. b4.	Ke2—d2.
9.	Sb4—d5.	

Ueber Sb4—c6 siehe die Veränderung.

9.		Kd2—d3.

[Auf 9) Kd2—c2 folgt 10) b3—b4 und gewinnt.]

10.	Sd5—b6.	Kd3—c3.

Die besten Züge.

(10.		Kd3—c2.
11.	Sb6—c4.	Kc2—b1.
12.	Sc4 n. a3 † und gewinnt.)	
11.	Sb6—c4.	Kc3—b4.
12.	Sc4 n. a3 od. Kh1 n. h2 u. gewinnt.	

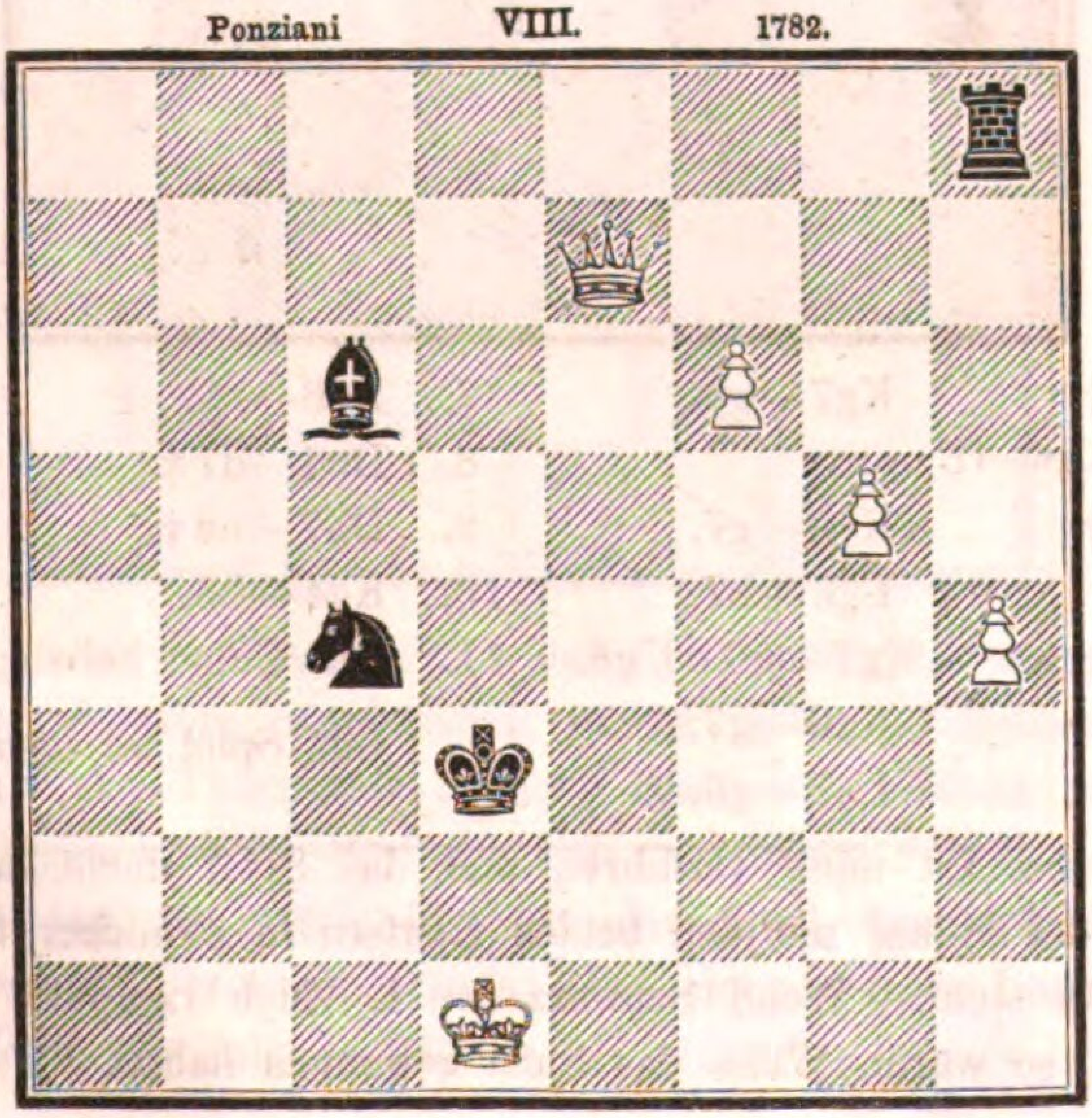
Veränderung.

9. Sb4—c6 oder a6 würde nur zur Remise führen, z. B.:

	Weiss.	Schwarz.
9.	Sb4—c6.	Kd3—c3.
10.	Sc6—a5.	Kc3—b2.
(10.	b3—b4.	Kc3—c4 u. s. w. Remis.)
11.	b3—b4.	Kb2 n. a2.
(11.	Sa5—c4 †	Kb2 n. a2.
12.	b3—b4.	Ka2—b3.
13.	Sc4 n. a3.	Kb3 n. b4. Remis.)
12.	b4—b5.	Ka2—b1.
13.	b5—b6.	a3—a2.
14.	Sa5—b3.	Kb1—b2.
15.	Sb3—a1.	Kb2 n. a1.
(15.	b6—b7.	Kb2 n. b3.
16.	b7—b8 D †	Kb3—c2. Remis.)
16.	b6—b7.	h4—h3. Remis.

Wie bereits gesagt, gewinnt die Königin im Allgemeinen gegen den Thurm und Bauer. Die angeführten Fälle gehören zu den Ausnahmen. In folgender Stellung gewinnt Schwarz mit einem Thurm und zwei kleinen Figuren gegen die Dame und drei Bauern.

Ponziani VIII. 1782.



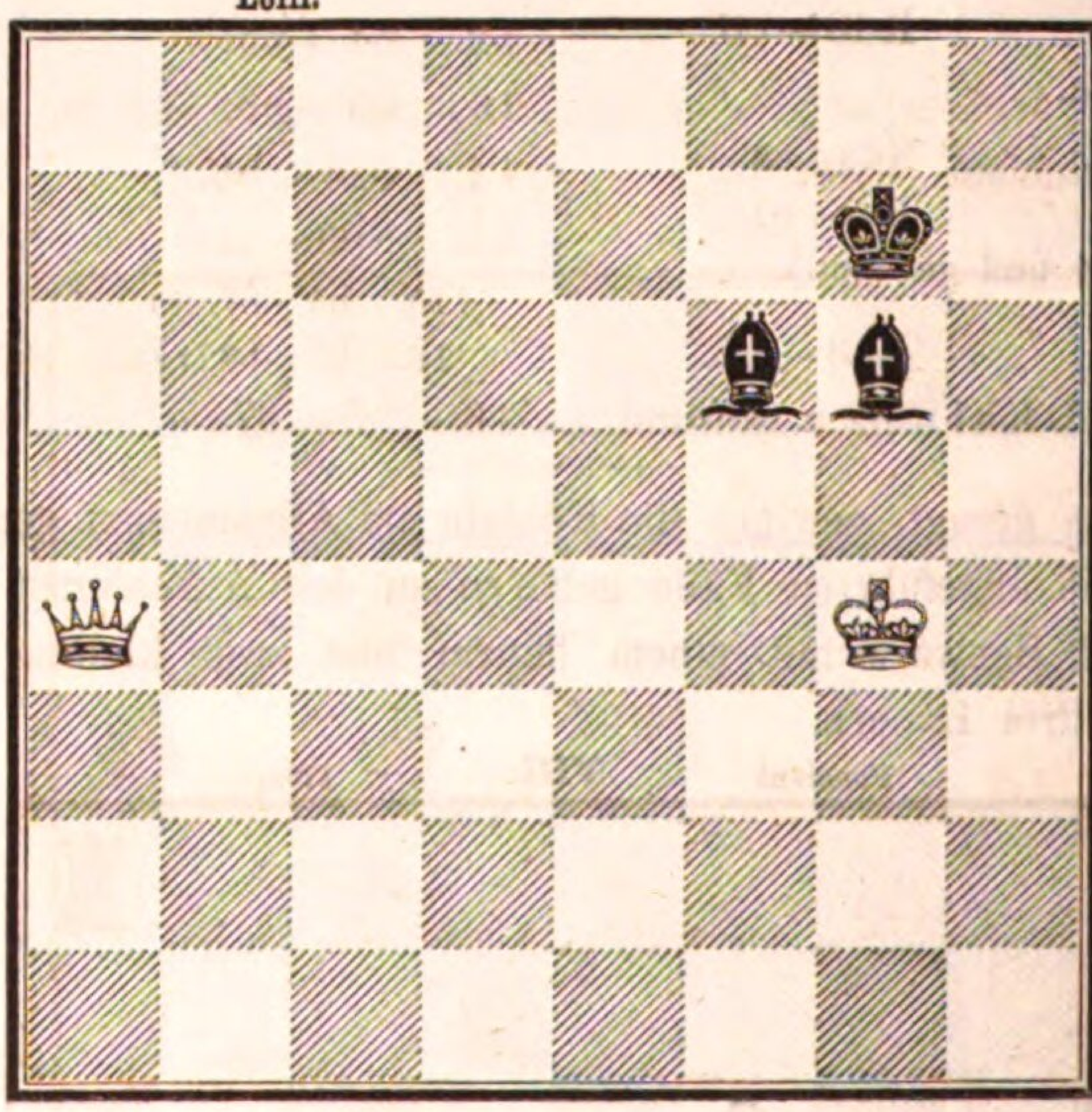
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1.	Lc6—a4†	8. h4—h5.	Ke6—f6 und
2. Kd1—c1.	Th8—e8.		gewinnt.
3. De7—b4 od. a.	La4—c2.	a.	
4. f6—f7.	Te8—a8.	3. g5—g6.	Te8 n. e7.
5. Db4 n. c4†	Kd3 n. c4.	4. f6 n. e7.	Sc4—d6.
6. Kc1 n. c2.	Kc4—d5.	5. g6—g7.	La4—b3 und
7. g5—g6.	Kd5—e6.		gewinnt.

Die Königin gegen zwei Läufer.

Die Königin gewinnt durchschnittlich gegen zwei kleine Figuren. Es giebt jedoch eine Anzahl von Fällen, in denen zwei kleine Figuren gegen die Dame das Spiel unentschieden machen. So machen z. B. zwei Läufer in folgendem Falle das Spiel unentschieden.

I.

Lolli.



1. Da4—d7†	Kg7—g8.	7. De8—e6.	Lg6—h7.
Falsch wäre Lg6—f7.		8. De6—d7†	Kg7—g6.
2. Dd7—e6†	Kg8—g7.	9. Dd7—e8†	Kg6—g7.
3. Kg4—f4.	Lg6—h7.	10. Kg4—h5.	Lh7—f5.
4. De6—d7†	Kg7—g6 od. g8.	11. Die Dame beliebig.	
5. Dd7—e8†	Kg6—g7.	Das Spiel ist unentschieden.	
6. Kf4—g4.	Lh7—g6.		

Auf dieselbe Art muss verfahren und das Spiel unentschieden gemacht werden, wenn der König mit den beiden Läufern in ähnlicher Stellung mitten auf dem Brette steht. Wenn Schwarz im 1. Zuge Lg6—f7 gezogen hätte, statt Kg7—g8, so würde Weiss das Spiel gewonnen haben.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Da4—d7 †	Lg6—f7.	7.	Kf5—f6.	Kg8—f8.
2.	Kg4—f5.	Lf6—c3.	8.	Dd4—d8 †	Lf7—e8.
3.	Dd7—c7.	Lc3—a1.	9.	Kf6—e6.	La3—b4.
4.	Dc7—a7.	La1—b2.	10.	Dd8—f6 †	Kf8—g8.
5.	Da7—b6.	Lb2—a3.	11.	Df6—g5 †	Kg8—f8.
6.	Db6—d4 †	Kg7—g8.	12.	Dg5—f4 † u. gewinnt einen Läufer.	

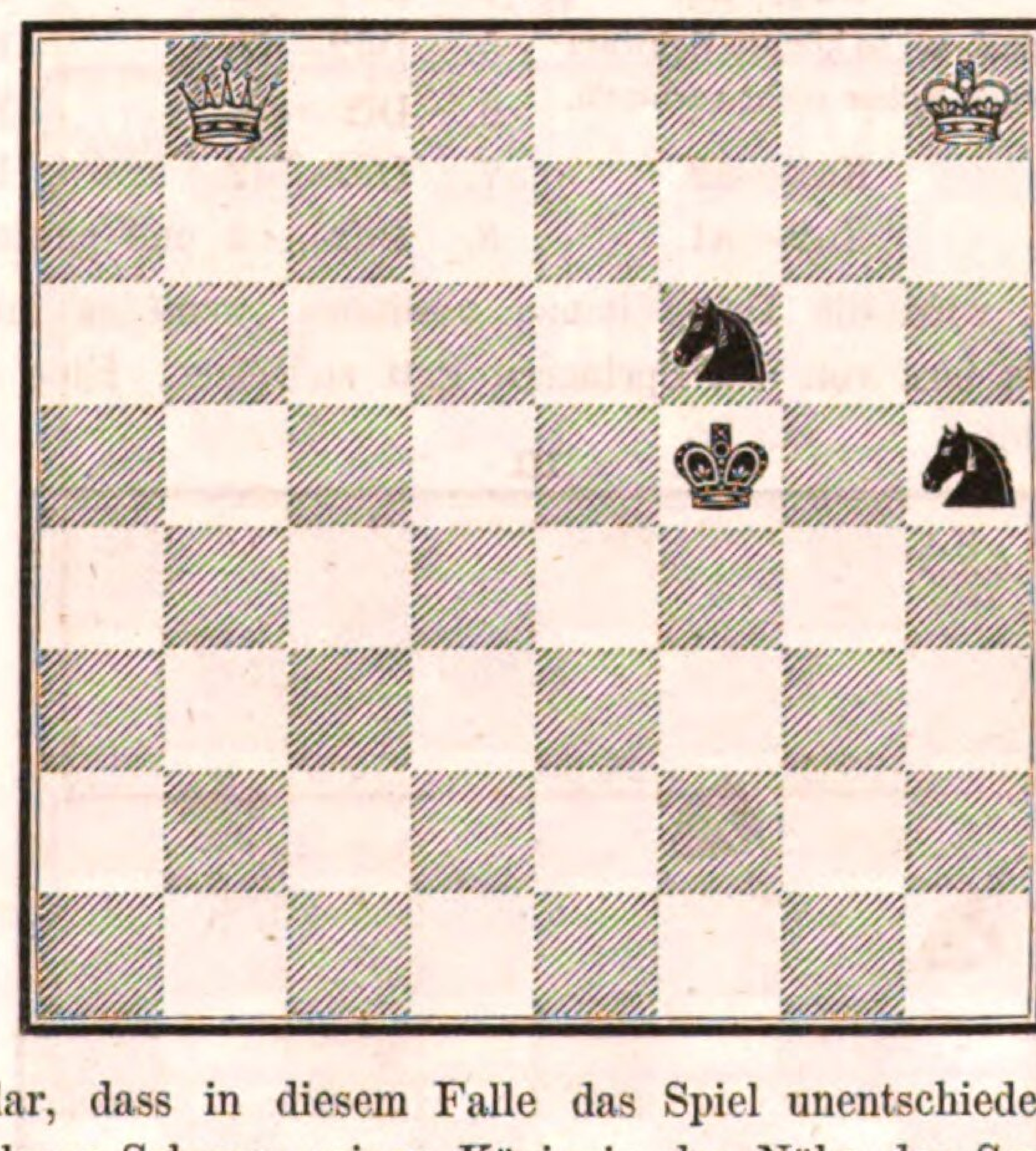
Nachdem Schwarz 1) Lg6—f7 gezogen, ist das Spiel immer verloren, wenn auch andere Vertheidigungszüge gemacht werden.

Die Königin gegen zwei Springer.

Früher war man der Ansicht, dass die Dame mit Ausnahme weniger Stellungen das Spiel gewinnen müsse, und als Ausnahmen galten einige Fälle, in denen der schwarze König sich neben den beiden sich deckenden Springern befindet.

In der That giebt es auch eine Anzahl derartiger Fälle, in denen Schwarz das Spiel unentschieden macht.

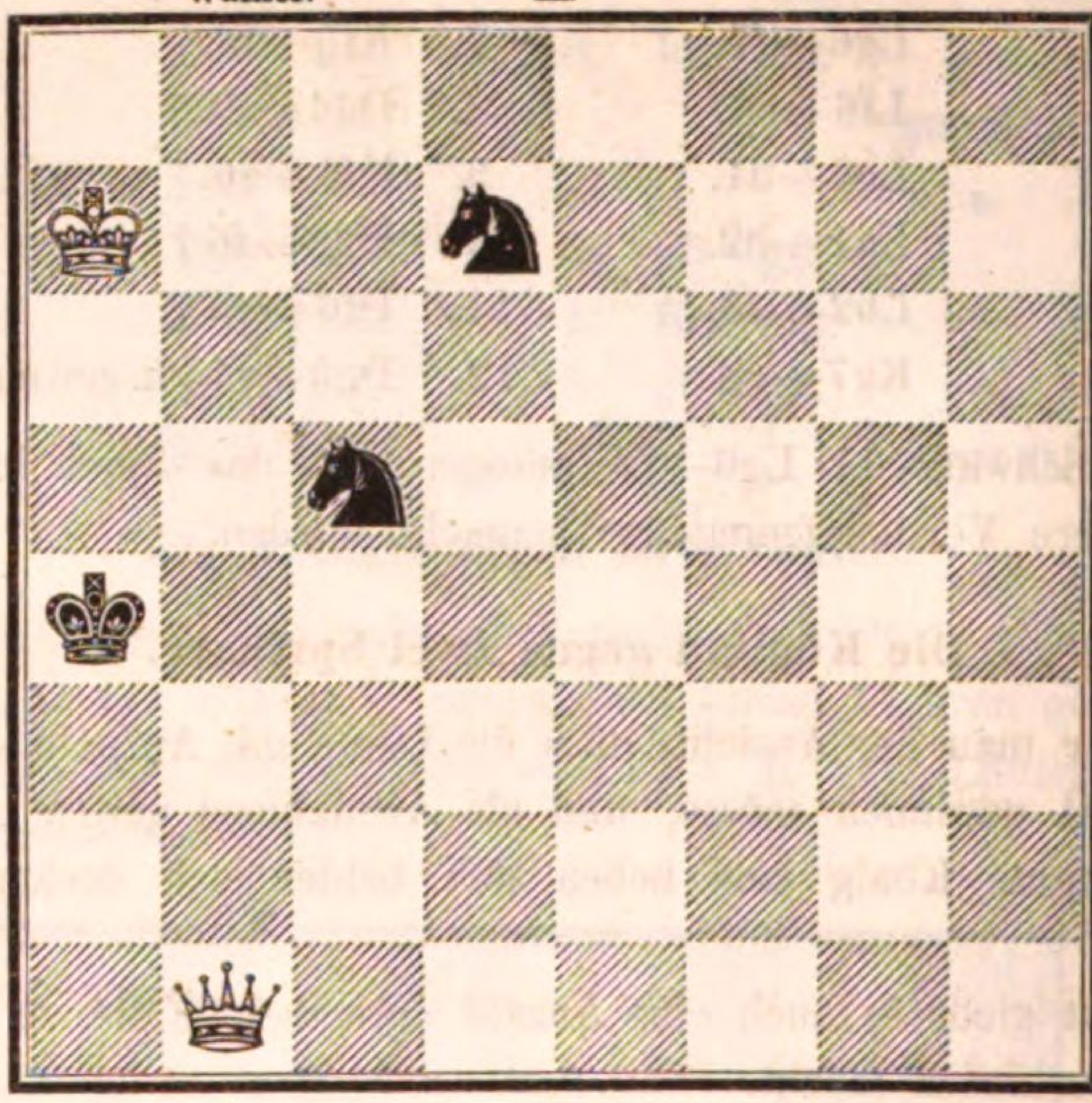
I.



Es ist klar, dass in diesem Falle das Spiel unentschieden gemacht werden muss, so lange Schwarz seinen König in der Nähe der Springer hält, und ihn nicht etwa auf die Thurmlinie drängen lässt, weil alsdann die Dame auf die Springerlinie geht, und die Springer sich zu trennen zwingt.

In folgender Stellung würde Schwarz das Spiel unentschieden machen, wenn er neben seinen Springern stände. In seiner jetzigen Lage verliert er, wenn er im 1. Zuge, wie folgt, spielt:

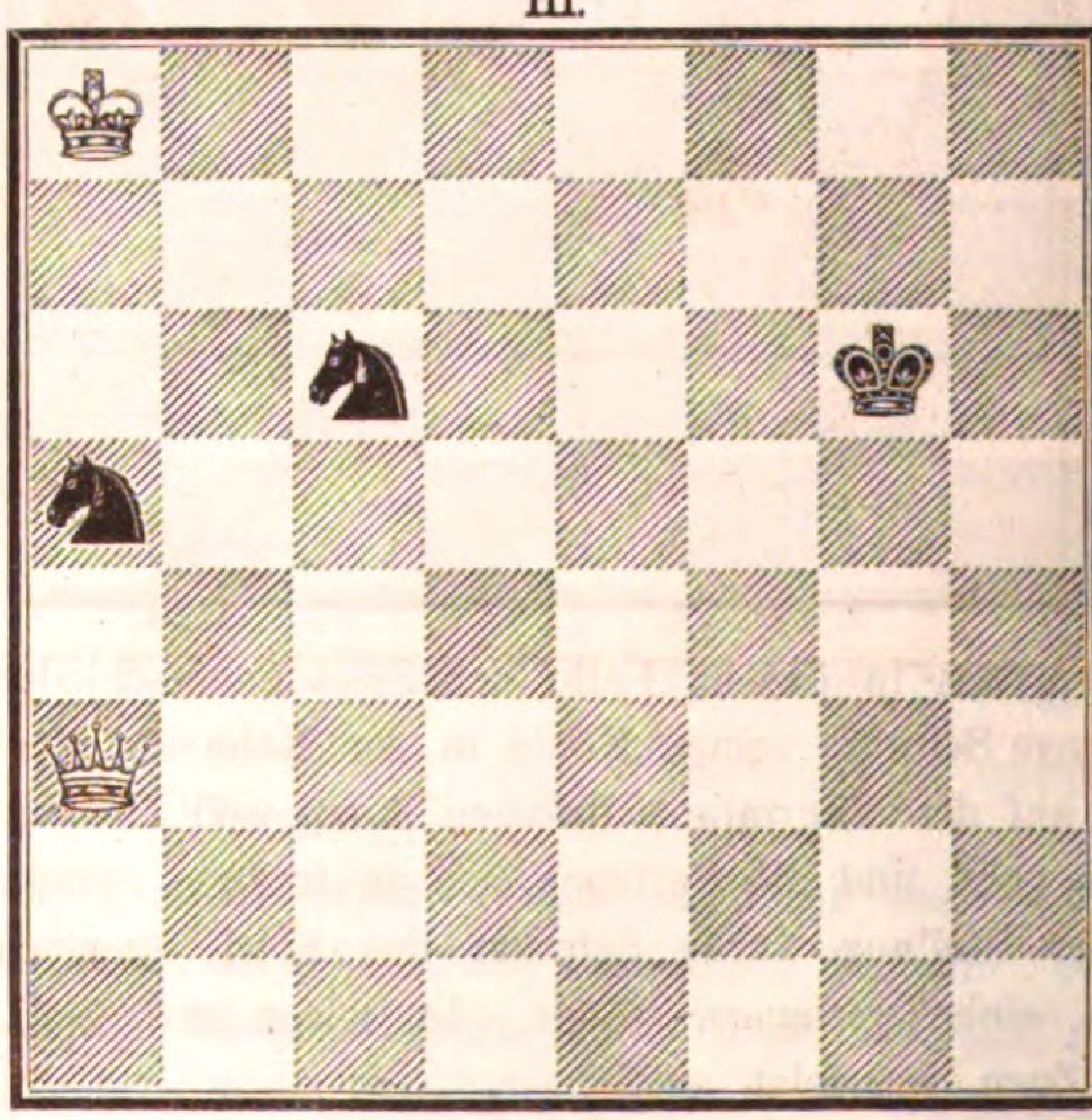
Walker. II.



1.	Ka4—a3.	4. Db4—d2.	Ka1—b1.
Ginge der König nach a5, so könnte Schwarz bei weiterem richtigen Spiele nicht verlieren.		5. Dd2—f2.	Kb1—c1.
		6. Df2—e2.	Kc1—b1.
2. Db1—b5.	Ka3—a2.	7. De2—d2.	Kb1—a1.
3. Db5—b4.	Ka2—a1.	8. Dd2—c2 und gewinnt.	

Ueberhaupt wird die Dame immer gewinnen, wenn es ihr gelingt, den feindlichen König fern von den Springern Patt zu setzen. Eine solche Stellung ist z. B. folgende:

III.



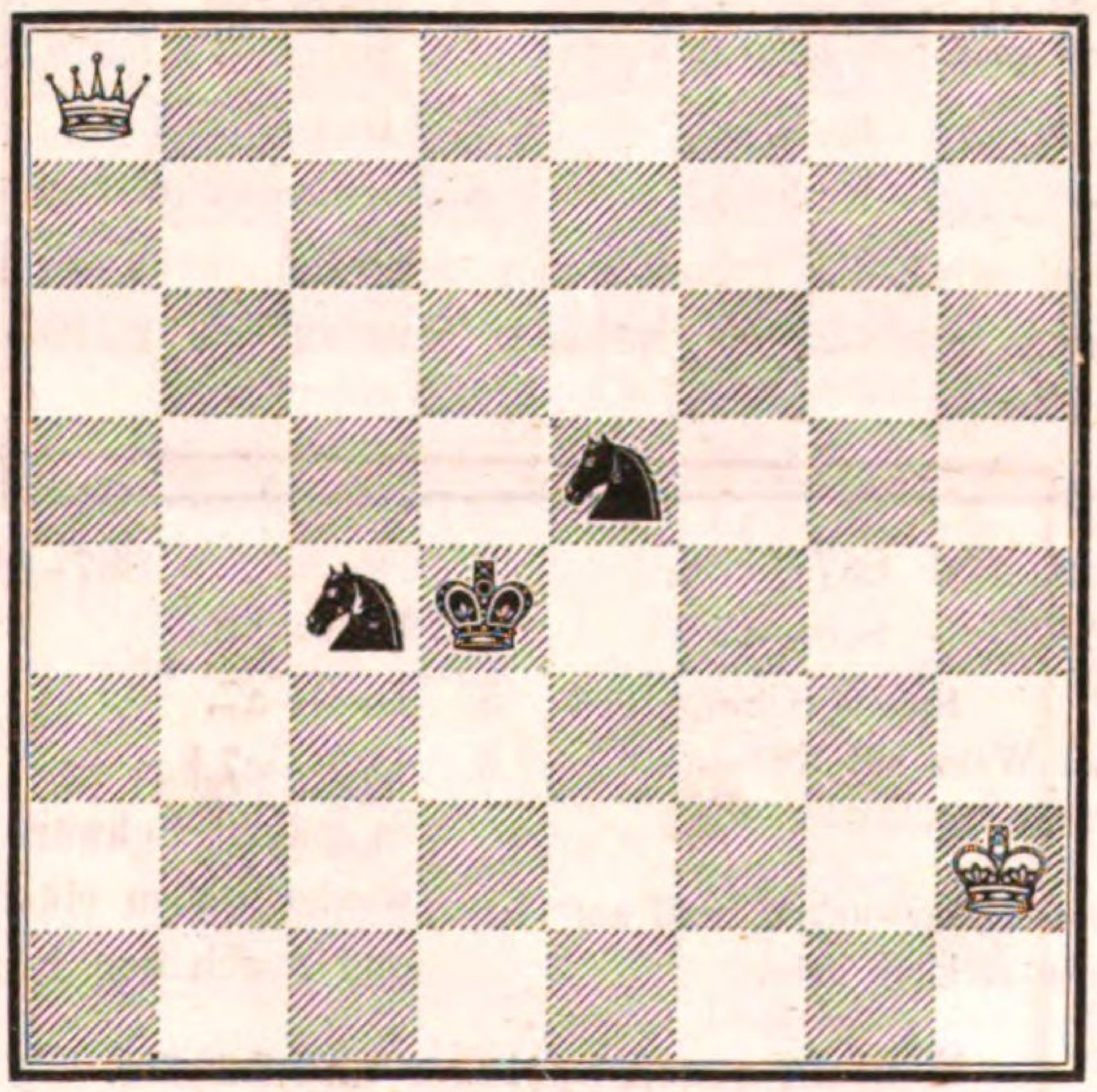
	Weiss.	Schwarz.
1.	Da3—f8.	Kg6—g5.
2.	Df8—f7.	Kg5—g4.
3.	Df7—f6.	Kg4—g3.
4.	Df6—f5.	Kg3—g2.
5.	Df5—f4.	Kg2—g1.
6.	Df4—f3.	Kg1—h2.
7.	Df3—g4.	Kh2—h1.
8.	Dg4—g3.	S. beliebig.

Weiss gewinnt.

Im Allgemeinen steht es nach den Untersuchungen des Herrn von Heydebrandt fest, dass die gedeckte Stellung der Springer für diese nicht die günstigste ist, und dass es sehr viele Remisstellungen giebt, in denen die beiden Springer neben einander stehen und vom Könige gedeckt sind.

In folgender Stellung macht Schwarz bei richtigem Verfahren das Spiel unentschieden, wie Herr v. d. Lasa nachweist, im Gegensatz zur Meinung der älteren Autoren, die das Spiel für verloren hielten.

Lolli. IV.



1.	Kh2—g3.	Kd4—d3.
2.	Da8—d5 †	Kd3—c3.
3.	Kg3—f4.	Se5—d3 †
4.	Kf4—f3.	Sd3—b4. Am besten.

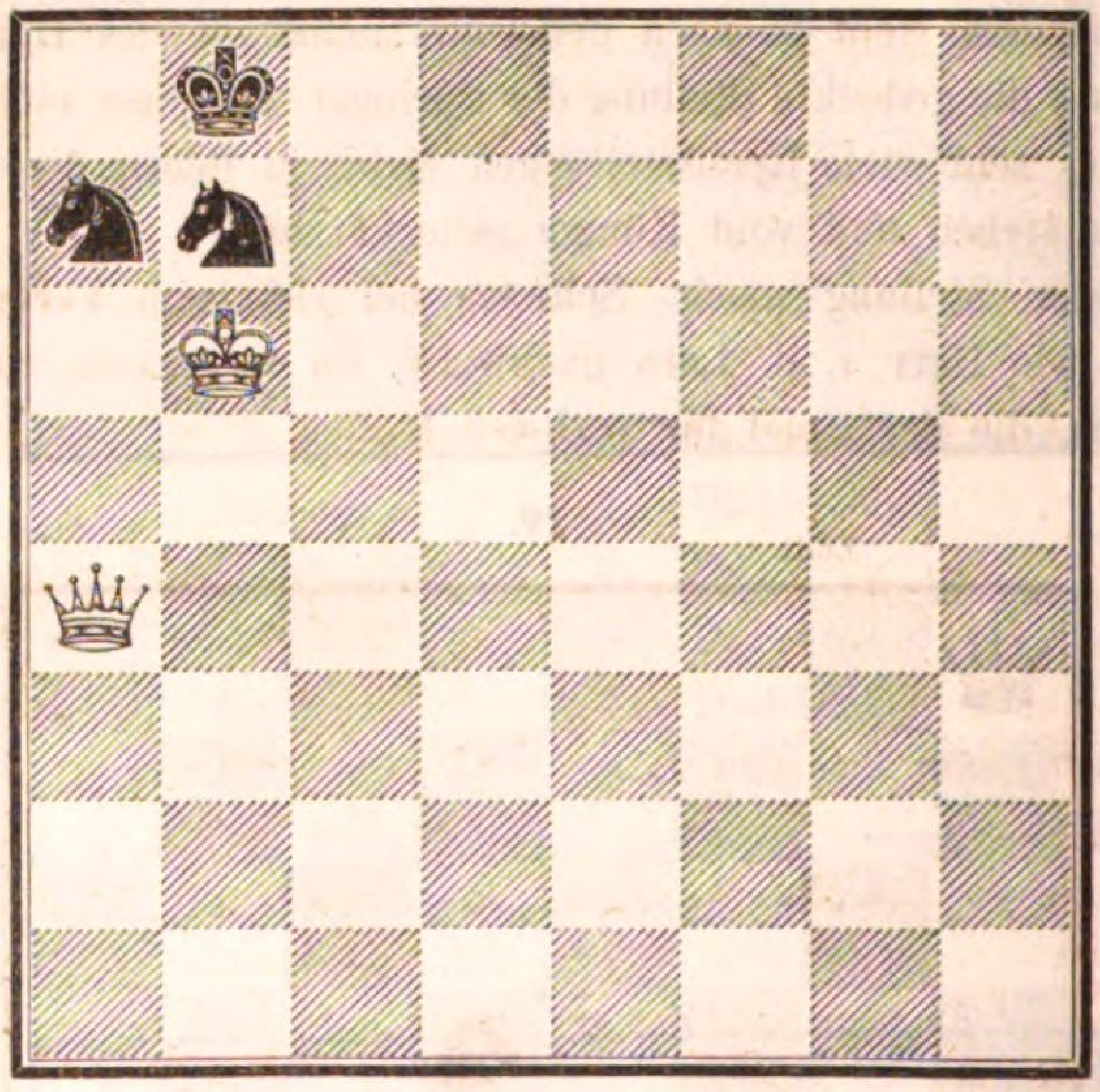
Ginge 4) Sd3—e5 †, so gewinnt Weiss mit Kf3—e4.

Weiss.	Schwarz.
5. Dd5—d1.	Sc4—d2 †
6. Kf3—e2.	Sd2—b3.
7. Dd1—e1 †	Kc3—c4.
8. De1—h4 †	Kc4—c3.
9. Dh4—f6 †	Sb3—d4 †
10. Ke2—f2.	Sb4—d5 und

das Spiel bleibt unentschieden.

Auch in dieser Stellung macht Schwarz das Spiel unentschieden.

V.



1. Sa7—c8 †
2. Kb6—c6. Sc8—e7 †

Spielte Schwarz Sc8—a7 †, so gewinnt Weiss mit Kc6—d5.

3. Kc6—b5.

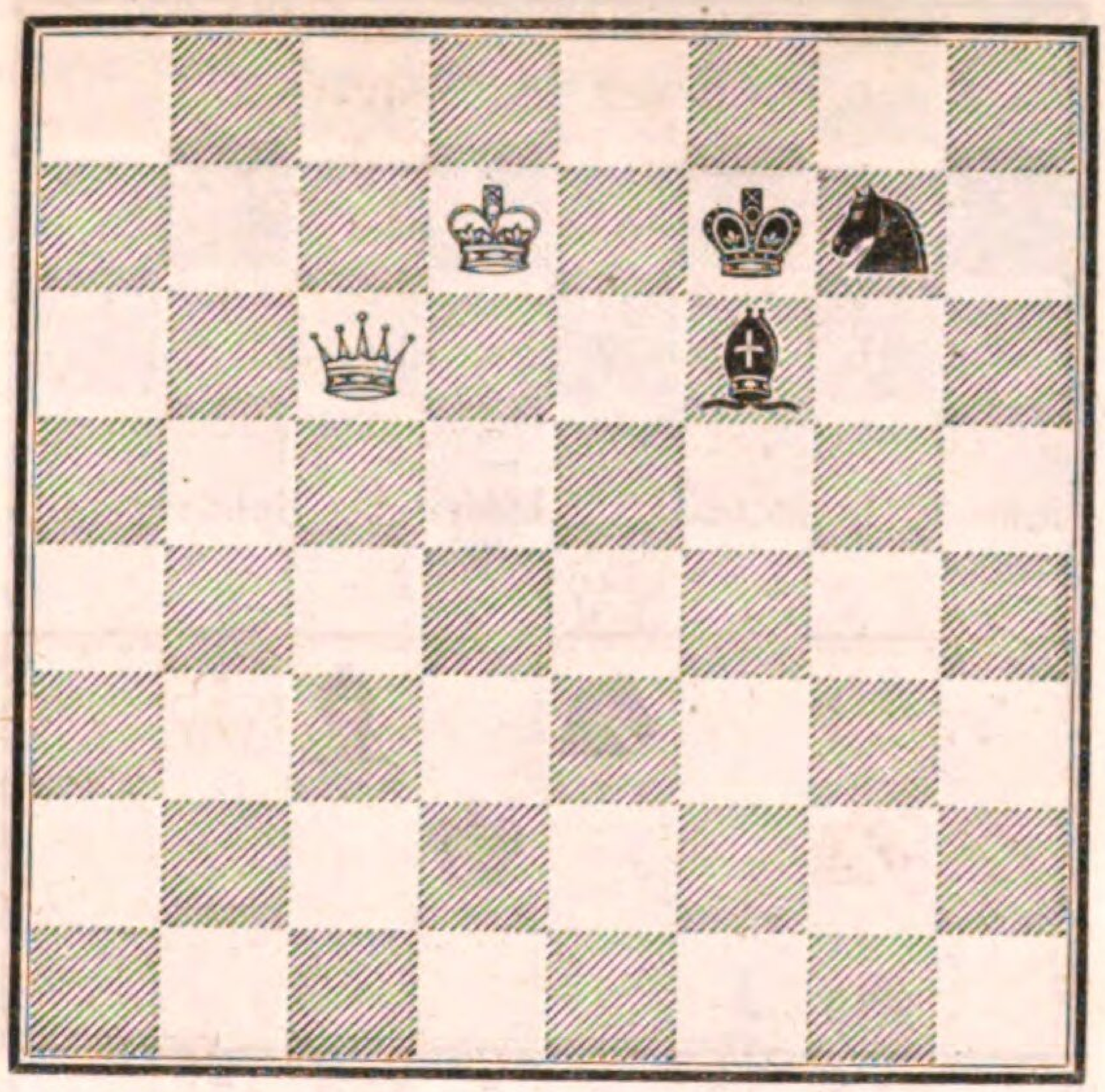
Dieser Rückzug ist erzwungen, weil auf Kc6—d7 die Dame verloren geht.

3. Sb7—d6 †. Am besten.
4. Kb5—b6. Kb8—c8.
5. Da4—a7. Kc8—d8.
6. Da7—c7 † Kd8—e8 und es gelingt Schwarz seine Springer wieder neben einander zu stellen, und durch den König zu decken.

Königin gegen Springer und Läufer.

Es giebt ebenfalls eine Anzahl von Stellungen, in denen Schwarz das Spiel unentschieden macht, jedoch merke man wohl, dass es sich hier nur um gewisse seltene Ausnahmefälle handelt, und dass meistentheils, wenn in einem Endspiele Springer und Läufer gegen die Dame übrig bleiben, eine dieser Figuren durch Schach erobert zu werden pflegt, oder auf irgend eine andere Art das Matt erzwungen wird. Eine jener Ausnahmestellungen ist folgende:

I.



Weiss.	Schwarz.
1. Dc6—d5 †	Kf7—g6.
2. Dd5—g2 †	

Ginge die Dame nach g8, so zieht Schwarz seinen Läufer nach g5, und nachher wieder nach f6 zurück.

2.	Kg6—f7.
3. Dg2—g4.	Lf6—e5.

Der schwarze Läufer muss sich auf dieser Linie halten, jedoch am besten auf einem Felde, das so nah wie möglich dem Felde des eigenen Königs gelegen ist, damit er nicht in Folge einiger Schachs verloren geht.

4. Dg4—c4 †	Kf7—g6.
5. Dc4—e4 †	Kg6—f6.
6. Kd7—c6.	Sg7—f5.
7. De4—f3.	Kf6—e6. Am besten.

Schwarz muss stets so zu spielen suchen, dass er beide Steine frei bewegen kann.

8. Df3—e4 oder a.

Schlecht wäre Kc6—c5, weil Schwarz dann mit Le5—d6 † antwortet, und später mit Sf5—e7 eine der ursprünglichen ähnlichen Stellung einnimmt.

Weiss.	Schwarz.
8.	Ke6—f6.
9. Kc6—d5.	Sf5—e7 †
10. Kd5—c4.	Se7—f5.
11. Kc4—d3.	Sf5—d6.
12. De4—d5.	Kf6—f5.
13. Kd3—e3.	Kf5—f6.
14. Ke3—f3.	Sd6—f5.

Hiermit verhindert Schwarz Kf3—g4.

15. Dd5—c6 †	Sf5—d6.
16. Kf3—g4.	Kf6—e6 und

die Stellung entspricht der anfänglichen.

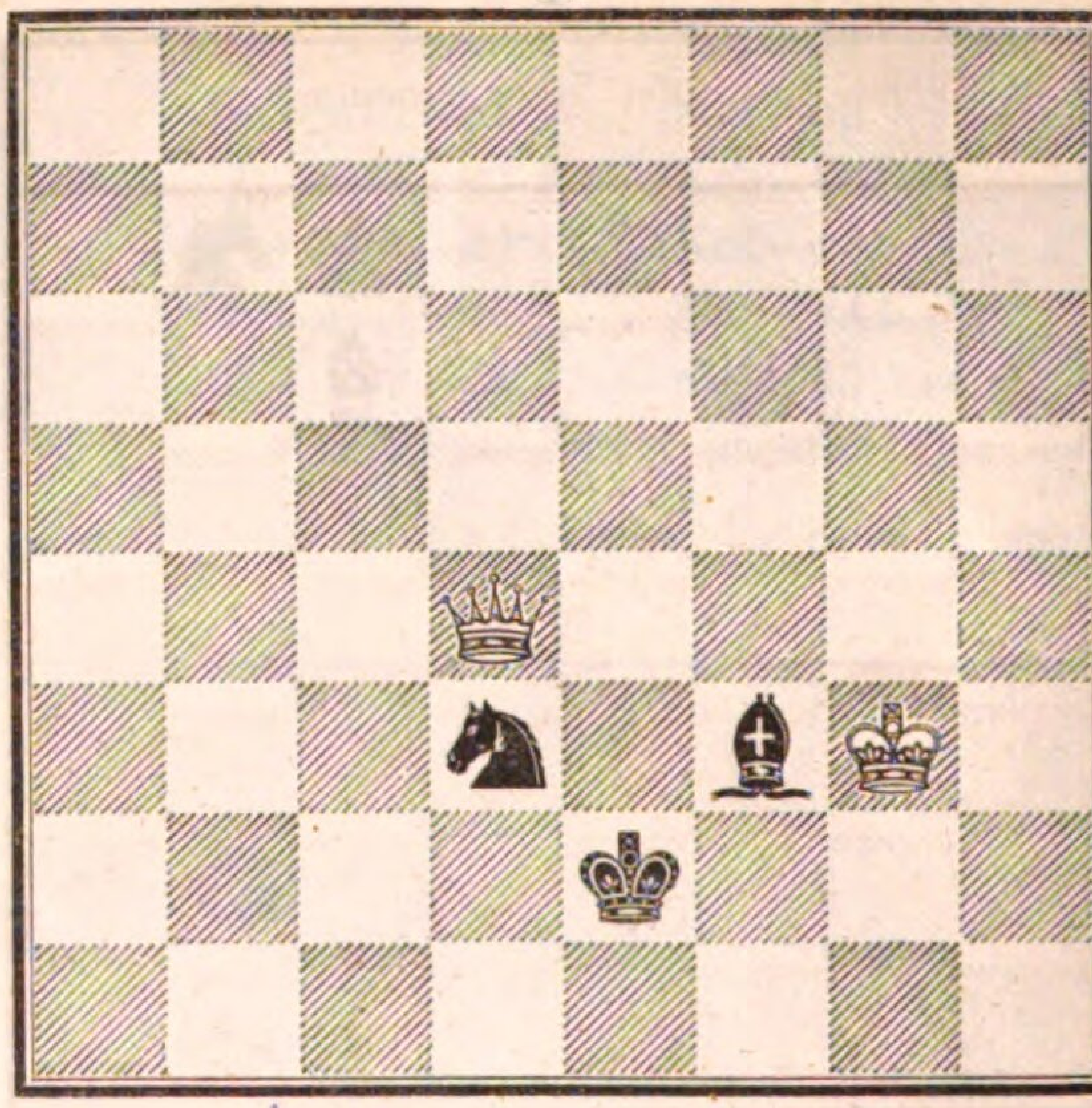
a.

8. Df3—d5 †	Ke6—f6.
9. Kc6—d7.	Sf5—g7.
10. Kd7—d8.	Sg7—e6 †
11. Kd8—c8.	Kf6—f5.
12. Kc8—d7.	Se6—f4 und

das Spiel wird unentschieden.

In folgender Stellung scheint das Spiel unentschieden zu sein, sobald jedoch Schwarz den geringsten Fehler macht, ist es verloren.

II.



1. Lf3—b7.
2. Dd4—h4. Ke2—d2.
3. Dh4—g5† Kd2—c2.
4. Dg5—b5. Lb7—h1.
5. Db5—c4† Kc2—d2.
6. Dc4—a2† Kd2—e3.
7. Da2—a7† Ke3—d2.
8. Da7—a5† Kd2—c2.
9. Da5—a2† Sd3—b2 und es ist fraglich, ob Weiss in dieser Stellung das Matt erzwingen kann.

Wie leicht jedoch schon vorher Schwarz durch einen Fehlzug verlieren konnte, beweist z. B. folgendes Spiel:

1. Lf3—h1.
2. Dd4—h4. Lh1—a8.

Wenn Schwarz im letzten Zuge den Läufer nach f3 gespielt hätte, so geht er durch Dh4—e7† verloren. Ginge er dagegen nach d5 oder b7, so würde ihn Weiss ebenfalls durch Schach gewinnen. Auf Lh1—c6 spielt Weiss, wie folgt:

2. Lh1—c6.
3. Dh4—h5† Ke2—e1. (Ginge er nach f1, so folgt Dh5—d1†.)
4. Dh5—g6. Lc6—b5.
5. Dg6—f5 und gewinnt.

3. Dh4—h5† Ke2—e3.

Wenn der König nach f1 geht, so spielt Weiss Dh5—d1†, und nachher Dd1—d2.

4. Dh5—h6† Ke3—e2. Am besten.
5. Dh6—e6† Ke2—d1.

Ginge der König nach f1, so geht die weisse Dame nach c4, und giebt nachher auf a2†.

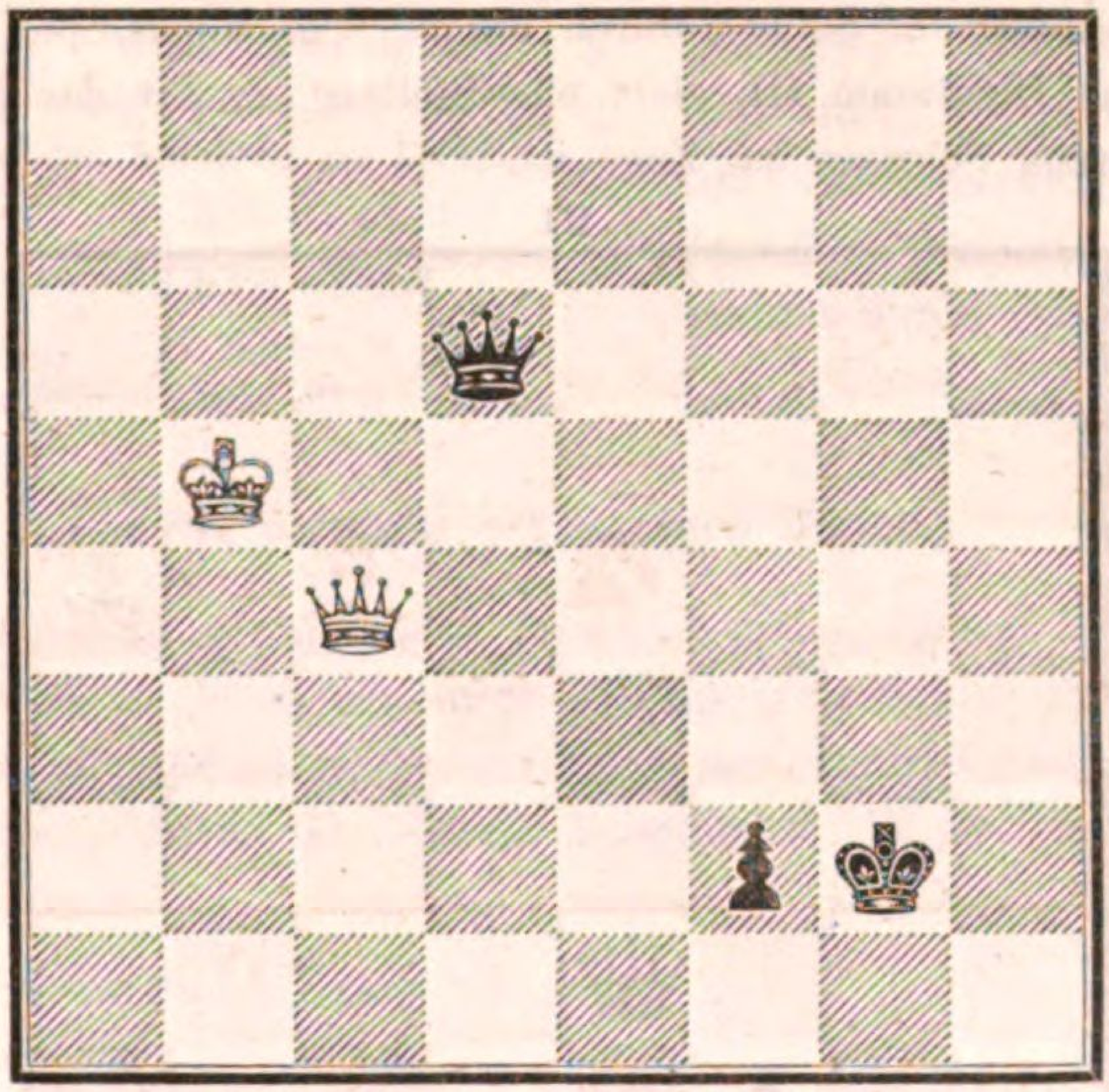
6. De6—b3† Kd1—d2.
7. Db3—a2† und gewinnt.

Die Königin gegen Königin und Bauer.

Meistens wird dies Spiel unentschieden, indem die Dame der schwächeren Partei ein ewiges Schach giebt, oder der König derselben nach Abtausch der Dame die Opposition gewinnt. Ist jedoch der Bauer bereits auf sein 7. Feld gelangt, und ausserdem von seinem König gedeckt, so kommt in manchen lehr-

reichen Stellungen der Bauer zur Dame und das Spiel wird gewonnen. Im Diagramm I. macht Weiss das Spiel unentschieden.

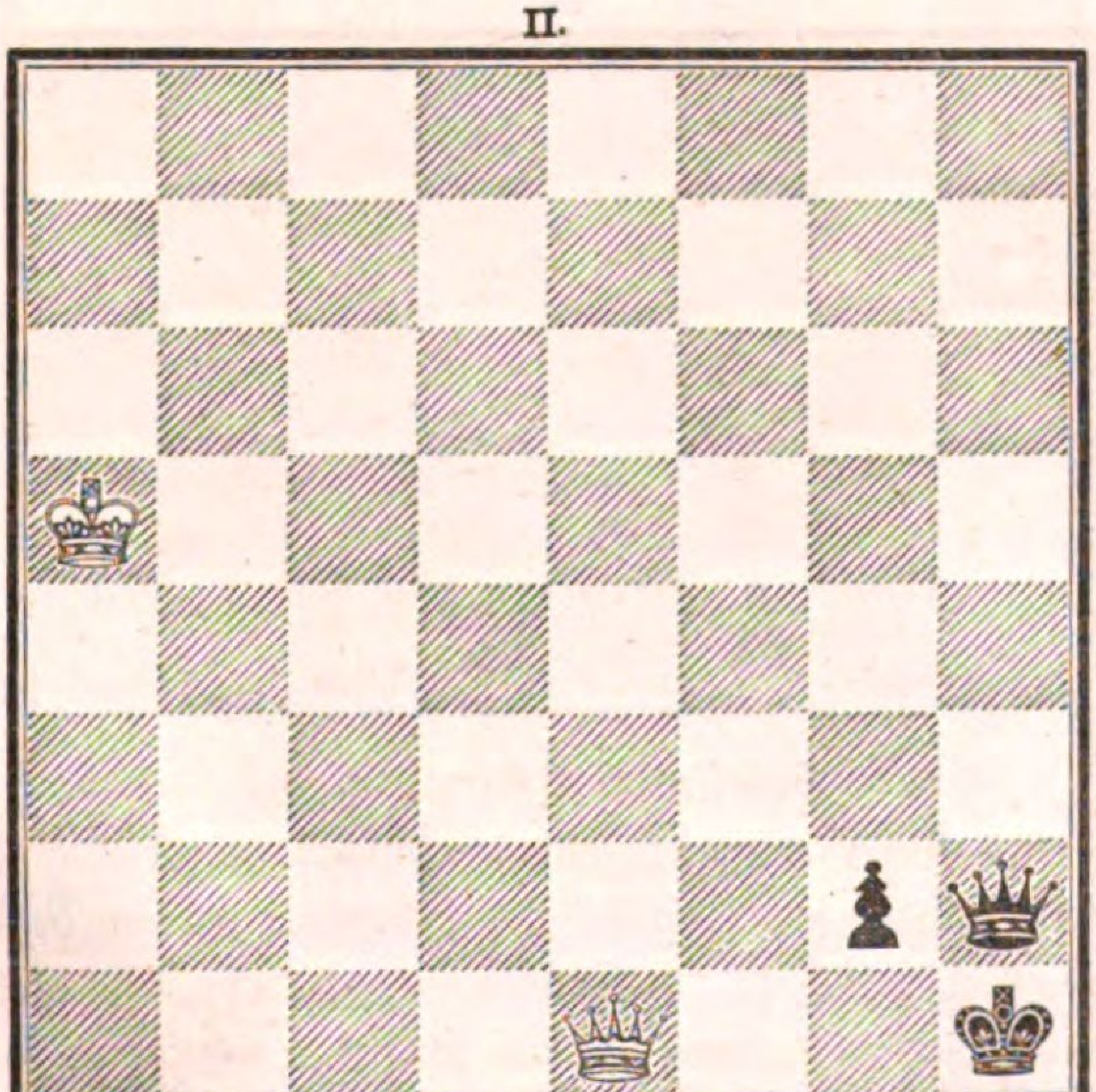
I.



1. Dc4—g4†	Dd6—g3.	5. Dh8—e5†	Kh2—g1.
2. Dg4—e4†	Kg2—g1.	6. De5—g5†	Dh3—g2.
3. De4—d4.	Kg1—h2.	7. Dg5—e3 und das Spiel bleibt unentschieden.	
4. Dd4—h8†	Dg3—h3.		

Selbst in folgender Stellung ist Schwarz nicht im Stande, den Gewinn zu erzwingen, weil Weiss ein ewiges Schach sagt.

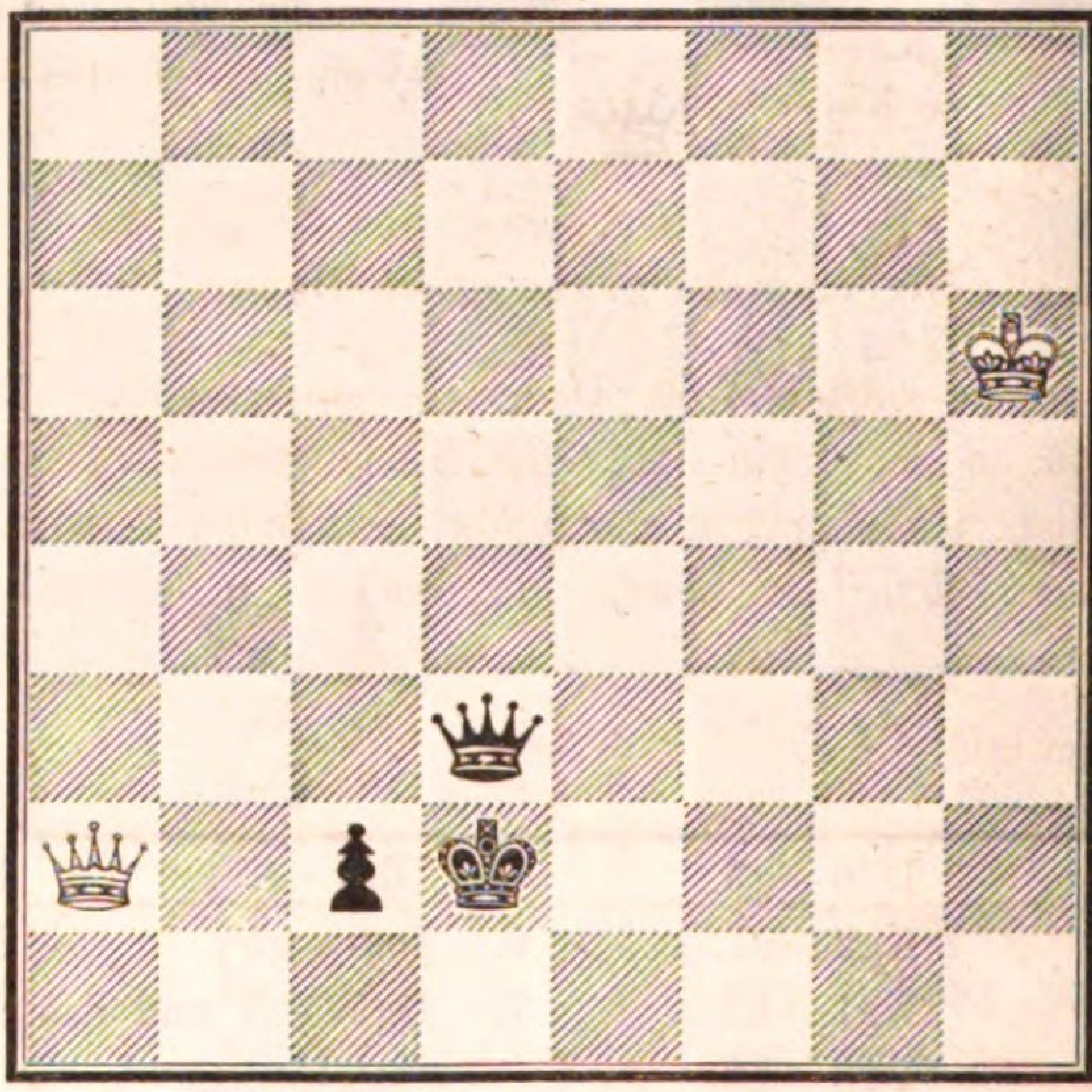
II.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1.	g2—g1 D.	3. De4—h4 †	Dg1—h2.
2. De1—e4 †	Dh2—g2.	4. Dh4—e1 †	Beliebig.

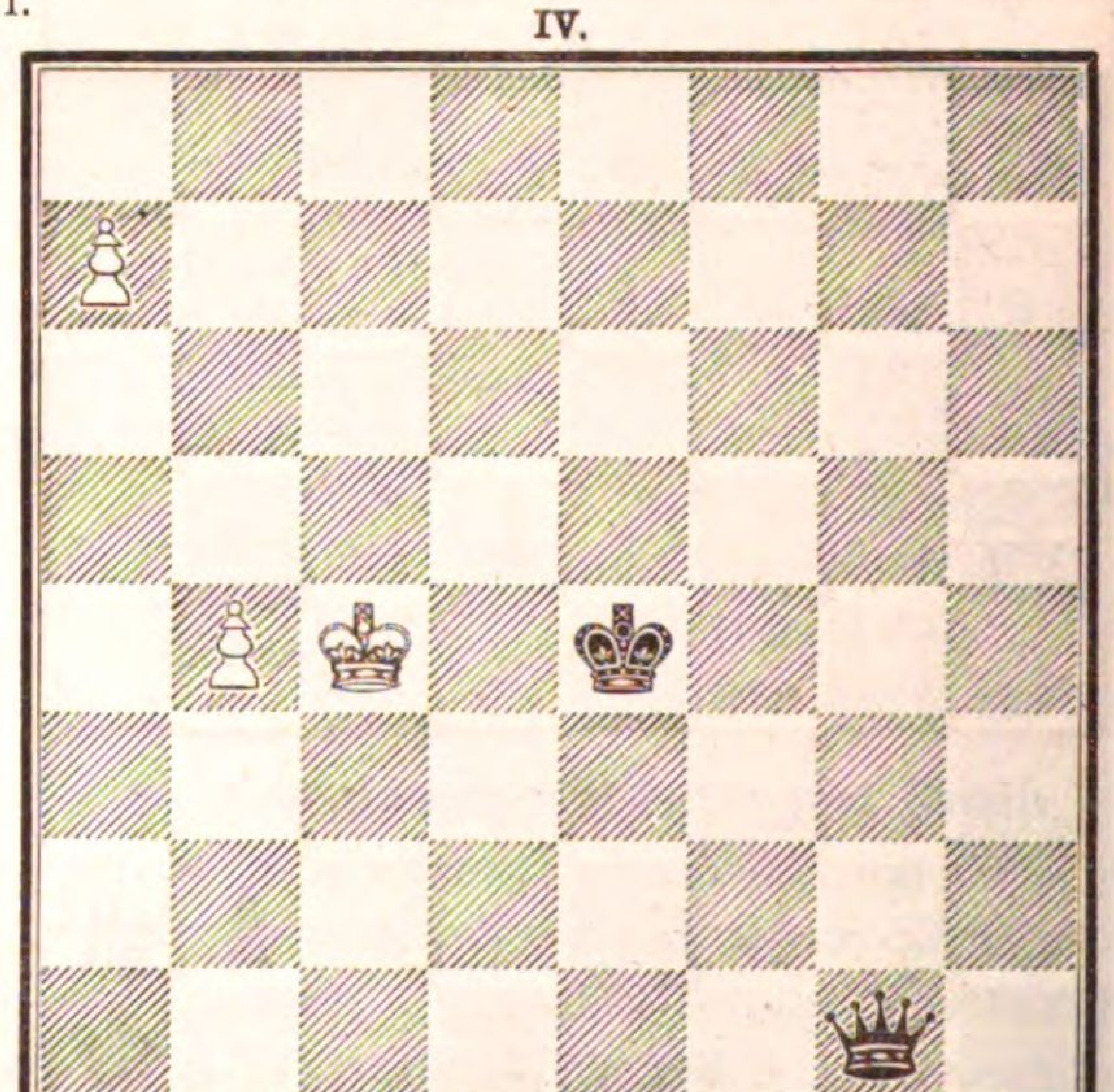
Weiss ist immer im Stande, durch ewiges Schach das Spiel unentschieden zu machen. Das Diagramm III. giebt eine Stellung, in der das Spiel gewonnen werden muss, wenn Schwarz am Zuge ist.

III.



1.	Dd3—b5.	2.	Kd2—d1.
2. K. beliebig. Im Falle die Dame ginge, folgt c2—c1.		3. Da2—a1 †	c2—c1 D. u. gewinnt.

IV.



Ebenso gewinnt Weiss, am Zuge, in No. IV.

Weiss.	Schwarz.
1. a7—a8D†	Ke4—f4.

Wenn der König nach f5 gegangen wäre, so spielt Weiss Da8—d5†, und erzwingt dann den Abtausch der Dame.

Weiss.	Schwarz.
2. Da8—f8†	Kf4—e4.
3. Df8—e7†	Ke4—f3.

Auf Ke4—f4 folgt De7—f7†, und demnächst Df7—d5†.

Weiss.	Schwarz.
4. De7—f6†	Kf3—e4.
5. Df6—e6†	Ke4—f3.
6. De6—f5†	Kf3—e2.

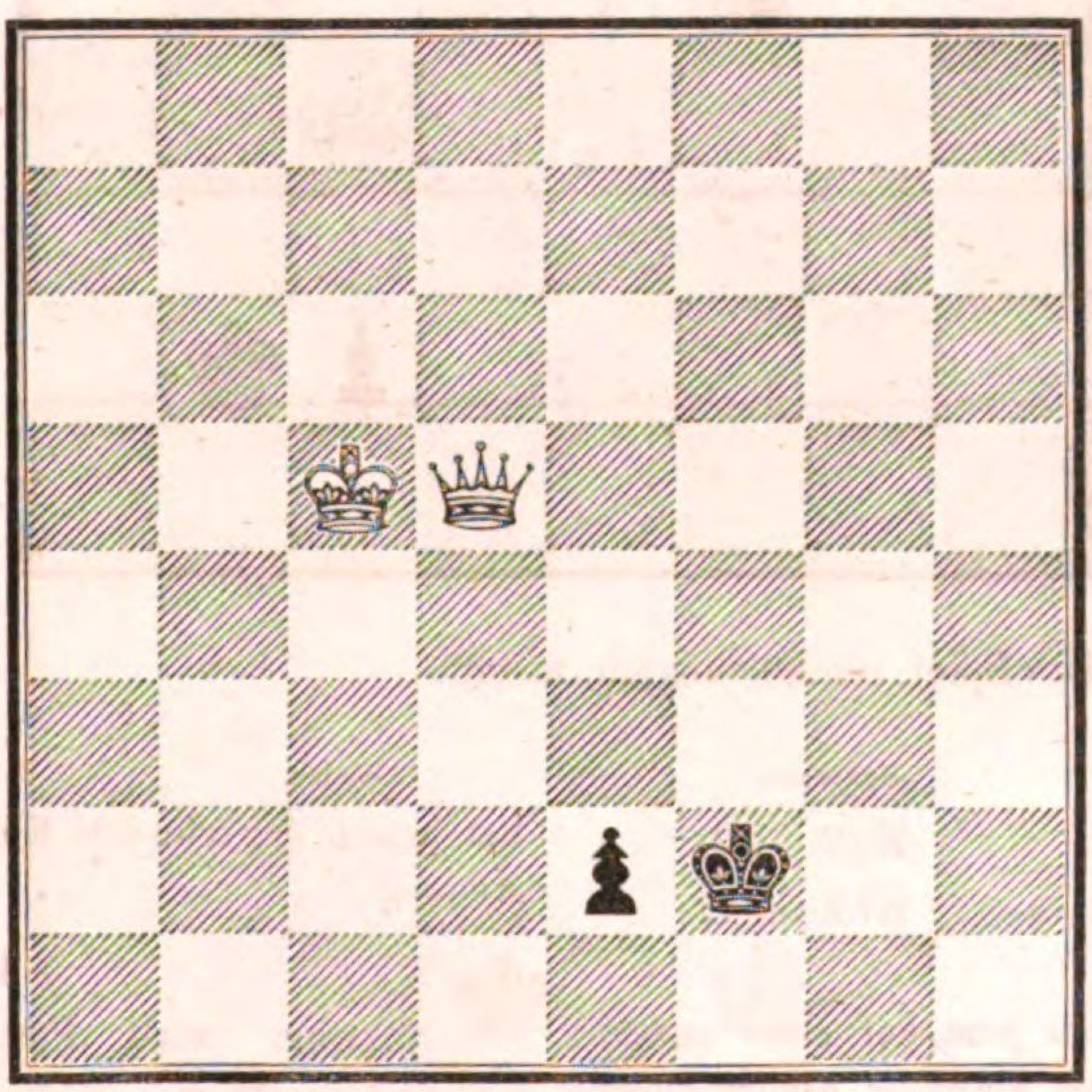
7. Df5—d3†, erzwingt im nächsten Zuge den Abtausch der Dame, und gewinnt durch den Bauer b4.

Die Königin gegen einen Bauer.

Selbstverständlich gewinnt die Dame beinahe immer. Die Ausnahme bilden einige Fälle, in denen ein durch den König gedeckter Bauer bereits die 7. Linie erreicht hat; jedoch macht nur unter bestimmten Umständen, die gleich angegeben werden sollen, der soweit vorgerückte Bauer das Spiel unentschieden.

In No. I. gewinnt die Dame, wie folgt:

I.



Weiss.	Schwarz.
1. Dd5—f5†	Kf2—g2.
2. Df5—e4†	Kg2—f2.
3. De4—f4†	Kf2—g2.
4. Df4—e3.	Kg2—f1.
5. De3—f3†	Kf1—e1.

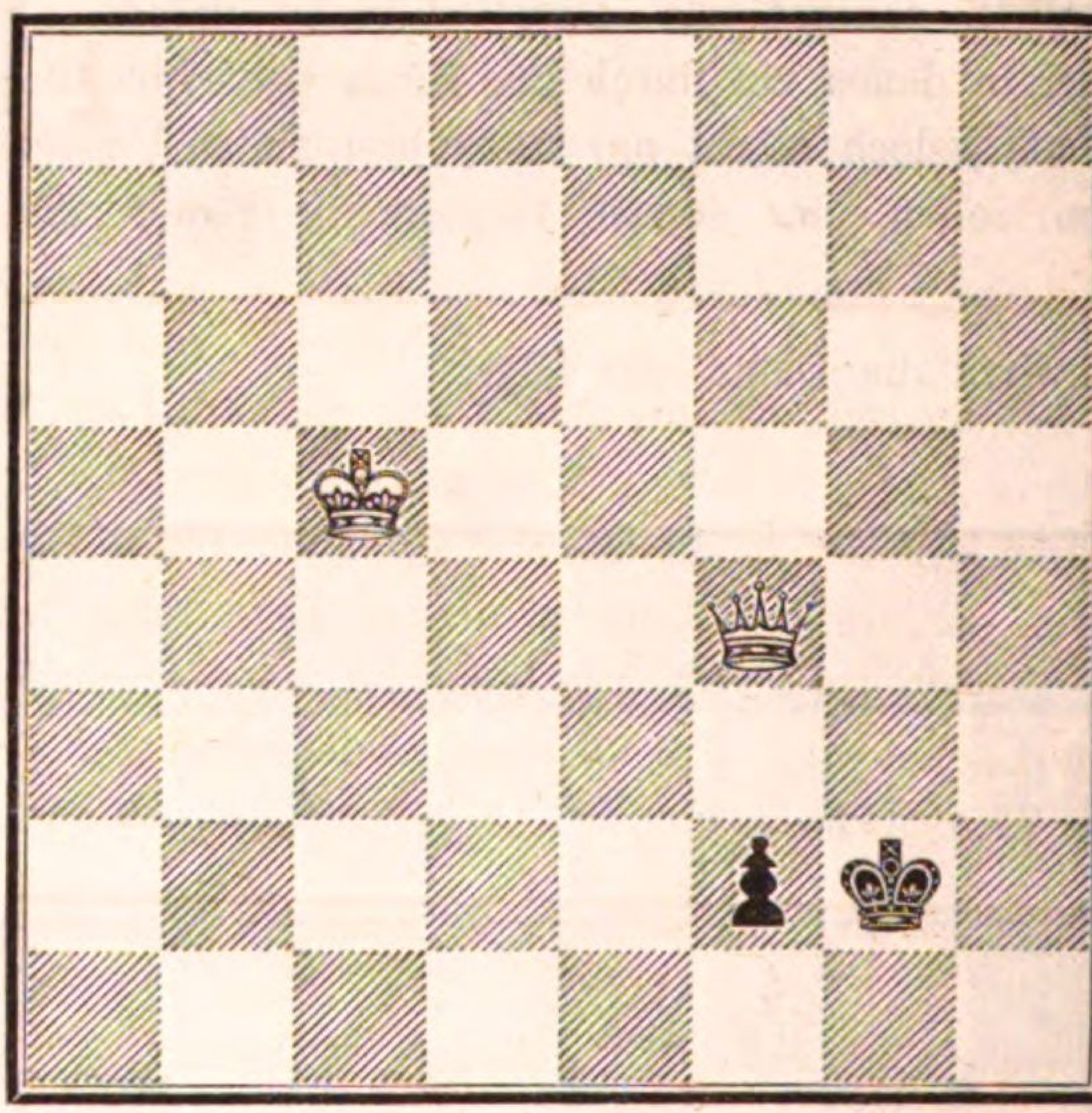
Sobald der König hinter den Bauer gedrängt ist, so dass dieser nicht in die Dame gehen kann, macht

Weiss.	Schwarz.
der weisse König einen Schritt, um den Bauer zu erreichen.	
6. Kc5—d4.	Ke1—d1.
7. Df3—d3†	Kd1—e1.
8. Kd4—e3 und gewinnt.	

Auf diese Weise kann immer verfahren und der Gewinn erzwungen werden, wenn der Bauer einer der beiden Mittelbauern oder ein Springer-Bauer ist. Die Läufer- und Thurm-Bauern machen jedoch das Spiel unentschieden, weil Schwarz dann Gelegenheit hat, den Bauer aufzugeben und sich Patt setzen zu lassen.

Betrachten wir z. B. folgende Stellung,

II.



in der Weiss das Spiel unentschieden macht.

Weiss.	Schwarz.
1. Df4—g4†	Kg2—h2.
2. Dg4—f3.	Kh2—g1.
3. Df3—g3†.	

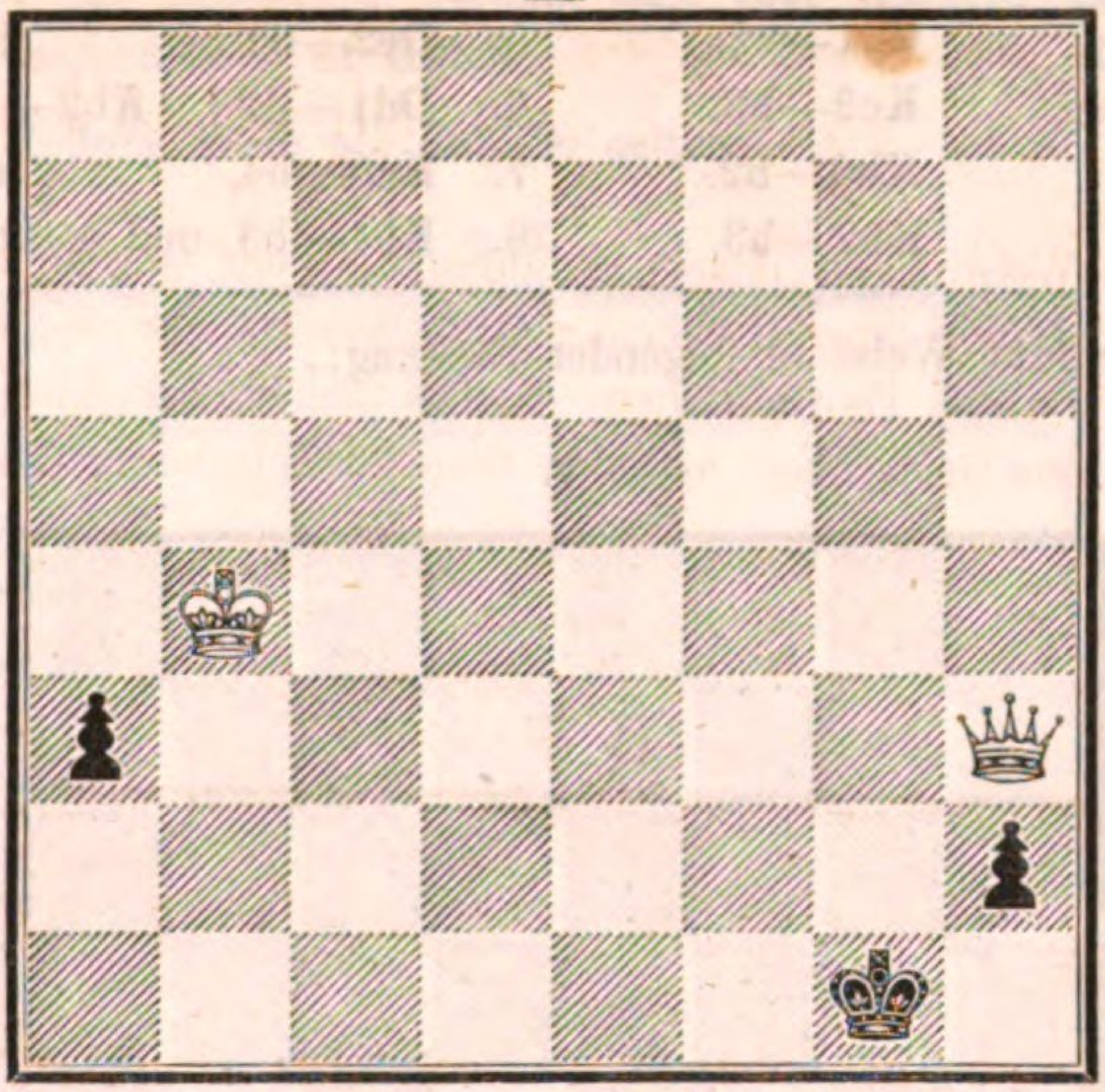
Stände der Bauer jetzt auf einer andern Linie, so würde der schwarze Königе hinter den Bauer gehen müssen, und dann der weisse König sich annähern. In vorliegendem Falle hat jedoch der schwarze König einen andern Ausweg.

Weiss.	Schwarz.
3.	Kg1—h1 und Schwarz wird Patt, sobald die weisse Dame den Bauer nimmt. Das Spiel ist daher unentschieden.

Ebenso kann die Dame gegen den Thurmbauer nicht gewinnen, wenn dieser auf dem 7. Felde, gedeckt von dem eigenen König sich befindet.

Es kommt schliesslich zu folgender Stellung:

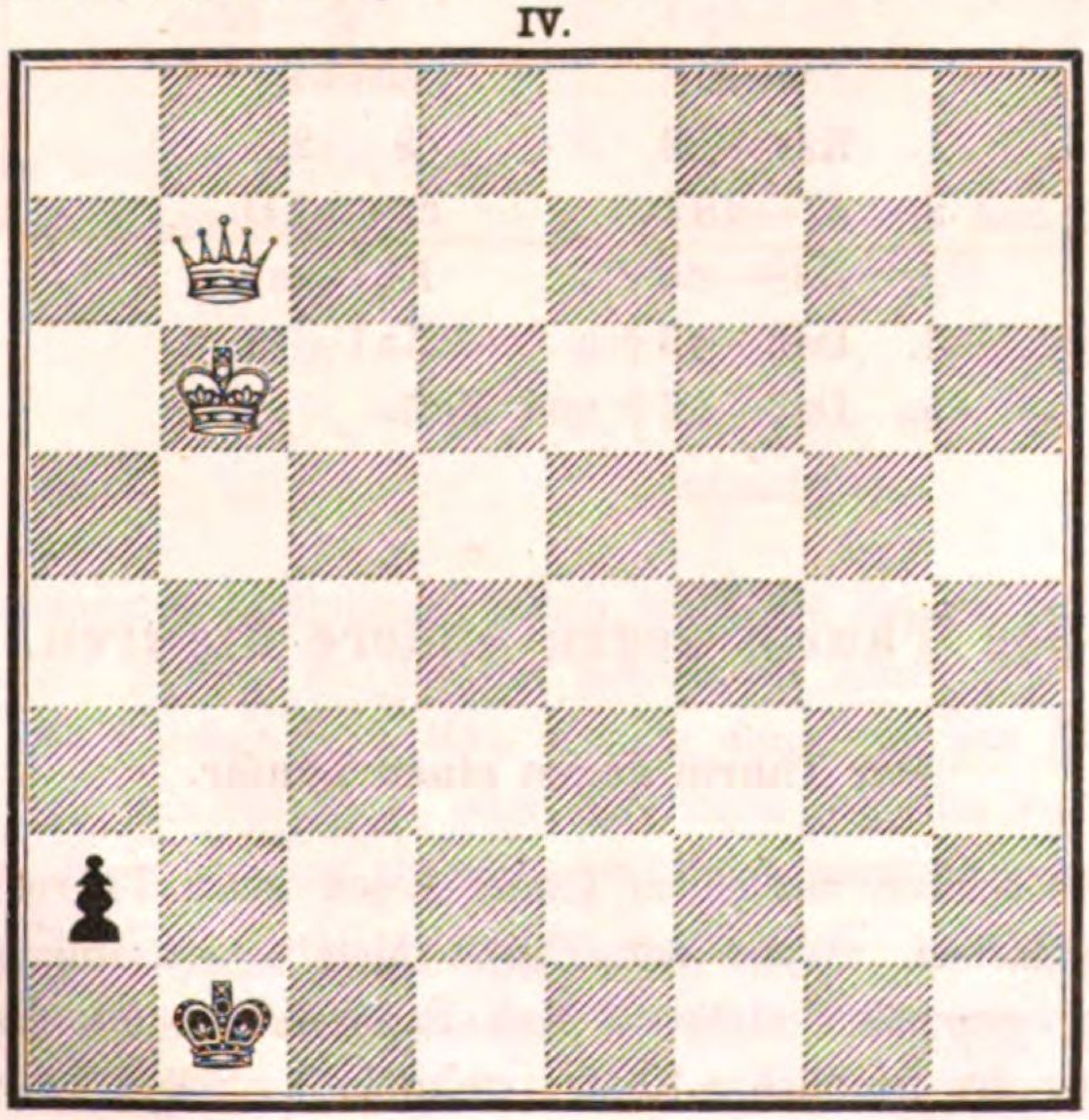
III.



1. Dh3—g3† Kg1—h1 und das Spiel ist unentschieden, denn wenn der weisse König geht, so ist Schwarz Patt, und entfernt sich die Dame von der g-Linie, so hat der schwarze König wieder freien Spielraum.

In allen Fällen, in denen der Bauer gegen die Dame Remis macht, war angenommen, dass der weisse König in weiter Entfernung von den Bauern stand. Befindet er sich jedoch in der Nähe, so kann in manchen Fällen das Spiel auch gegen Läufer- und Thurmbauer gewonnen werden. In der Stellung No. IV. gewinnt Weiss, wie folgt:

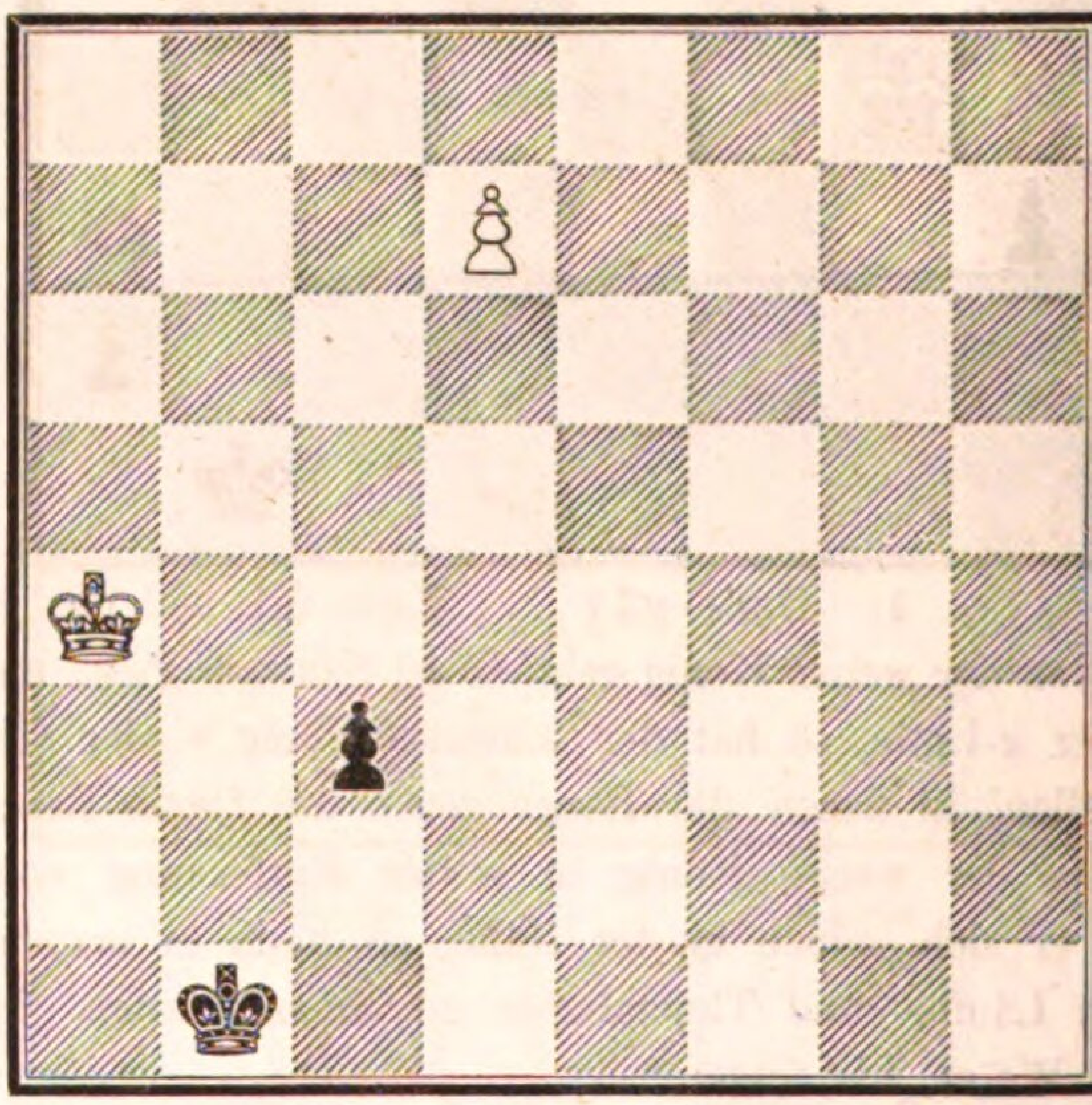
IV.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Kb6—c5 †	Kb1—c2.	5. De2—d1 †	Kb3—b2.
2. Db7—g2 †	Kc2—b3.	6. Dd1—d2 †	Kb2—b1. Am besten.
3. Dg2—f1.	Kb3—b2.	7. Kc5—b4.	a2—a1 D.
4. Df1—e2 †	Kb2—b3.	8. Kb4—b3 und gewinnt.	

Ebenso gewinnt Weiss in folgender Stellung:

V.



Weiss.	Schwarz.
1. Ka4—b3.	c3—c2.
2. d7—d8 D.	c2—c1 D.
3. Dd8—d3 †	Kb1—a1.
4. Dd3—a6 †	Ka1—b1.
5. Da6—a2 † und Matt.	

Der Thurm gegen andere Figuren.

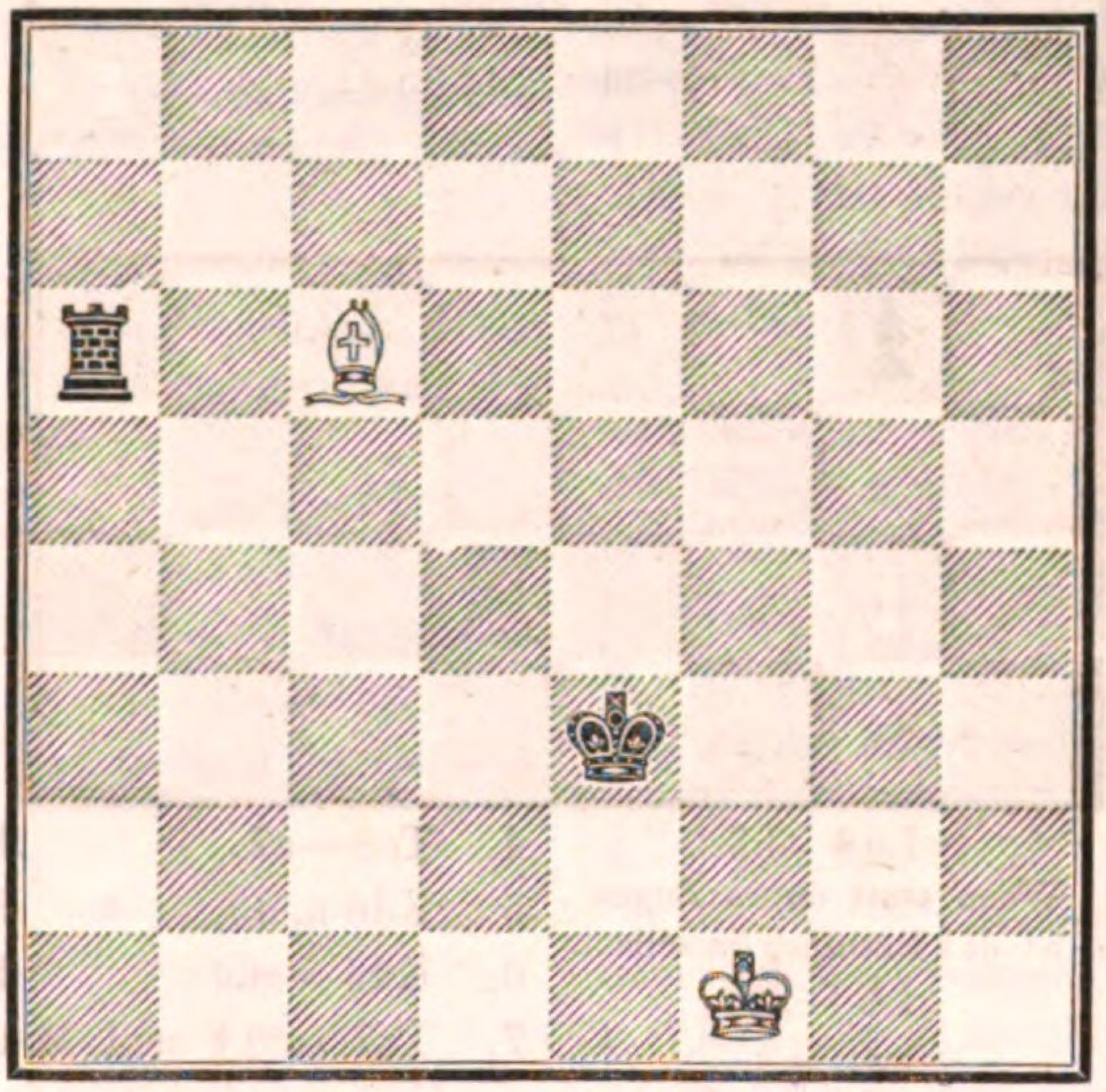
Der Thurm gegen einen Läufer.

Es ist nicht schwer, mit einem Läufer gegen einen Thurm das Spiel unentschieden zu machen. Wenn der Thurm Matt setzen soll, so müssen die Könige einander gegenüber stehen. Man muss daher mit dem Läufer die Gegenüberstellung des feindlichen Königs verhindern. Selten ist es vortheilhaft,

mit dem Läufer ein Schach zu decken, man thut vielmehr gut, den Läufer vom eigenen König entfernt zu halten.

Folgende Stellung möge als Beispiel gelten:

I.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Lc6—b7.	Ta6—b6.
2.	Lb7—d5.	Tb6—b2.
3.	Ld5—c6.	Tb2—f2 †
4.	Kf1—g1.	

Wäre der König nach e1 gegangen, so hätte Schwarz das Spiel gewonnen.

4.	Kf1—e1.	Tf2—c2.
5.	Lc6—a4.	Tc2—c1 †
6.	La4—d1.	Tc1—b1 und gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
4.		Ke3—e2.
5.	Lc6—d5.	Ke2—e1.
6.	Ld5—c6.	Tf2—f6.
7.	Lc6—b7.	Tf6—g6 †
8.	Kg1—h2.	

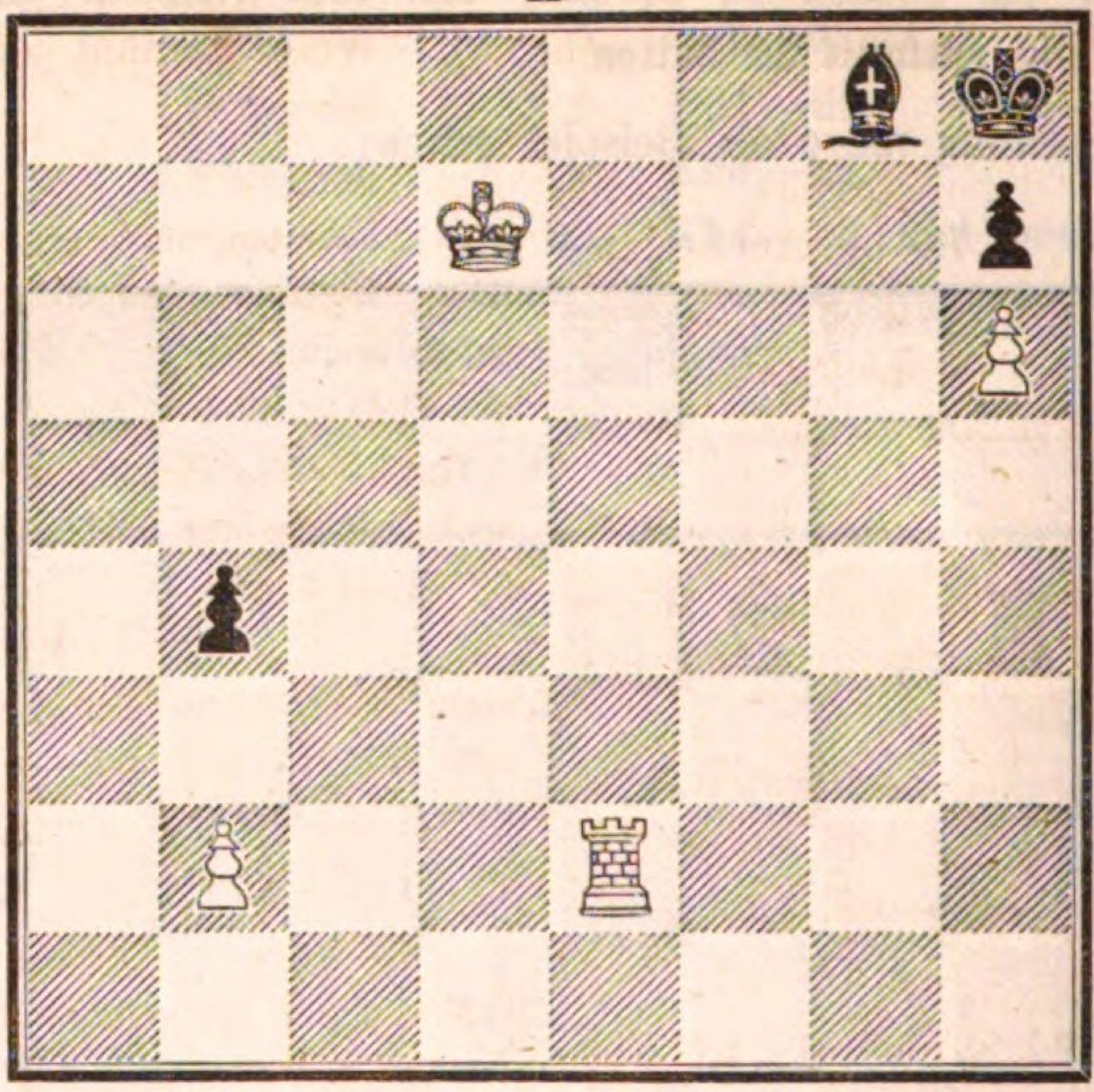
Geht der König nach h1, so gewinnt Schwarz mit Ke1—f2.

8.		Ke1—f2.
9.	Kh2—h3 und das Spiel ist unentschieden.	

Eine der sichersten Stellungen, jedoch nicht die einzige, in der Weiss das Spiel unentschieden macht, ist die des Königs auf einem Eckfelde, das nicht von der Farbe des Läufers ist. Man braucht dann nur den König, oder den Läufer auf das Feld des Springers, oder das zweite Feld des Thurms zu ziehen, und kann Weiss diese Stellung zu verlassen, nicht gezwungen werden.

In folgender Stellung, in der gegenseitig ausser dem Thurm und dem Läufer sich noch einige Bauern auf dem Brette befinden, gewinnt der Thurm. Weiss erzwingt das Matt in 7 Zügen.

II.



1. Te2—c2. Lg8—b3.

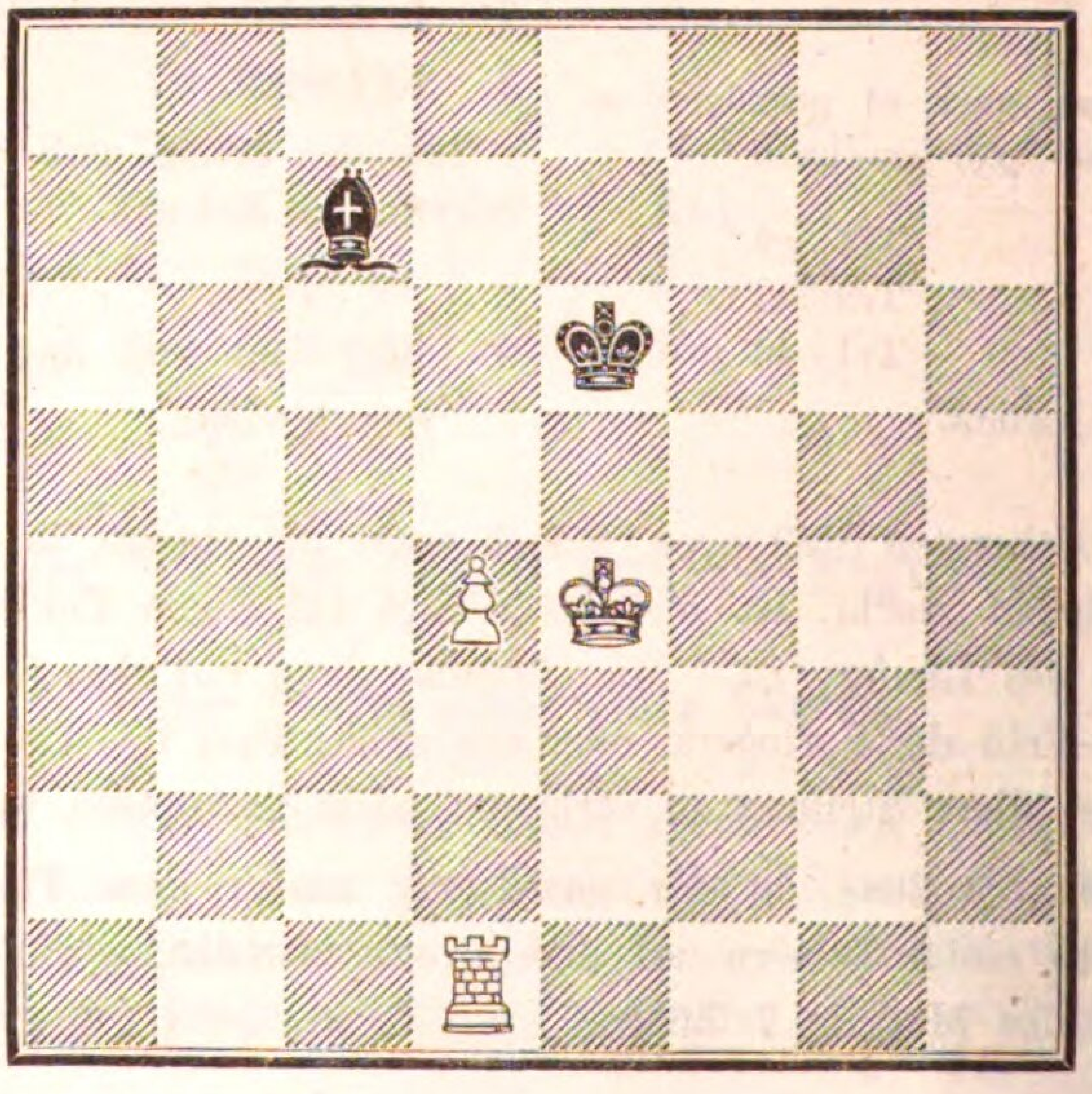
Wenn statt dieses Zuges der Bauer geht, so ist das Resultat dasselbe.

2. Tc2—c8† Lb3—g8.
3. Kd7—d6. b4—b3.
4. Tc8—c7. Lg8—d5.
5. Kd6 n. d5. Kh8—g8.
6. Kd5—e6. K beliebig.
7. Tc7—c8† und Matt.

Thurm und Bauer gegen den Läufer.

Es giebt nur wenige Stellungen, in denen selbst Thurm und Bauer gegen den Läufer nicht gewinnen können. Zu diesen gehört die im Diagramm I. angegebene, im Falle Weiss einen Fehlzug macht.

I.



Wenn in dieser Stellung Weiss im ersten Zuge d4—d5† spielt, so macht Schwarz das Spiel unentschieden (siehe a.). Weiss gewinnt jedoch, wenn er, wie folgt, spielt:

Weiss.	Schwarz.
1. Td1—a1.	Lc7—b8. Am besten.
2. Ta1—a6†	Lb8—d6.

Würde Schwarz hier den König zurückziehen, so spielt Weiss Ke4—d5.

3. Ta6—b6.

Dieser Zug treibt den feindlichen König zurück, und giebt dem eigenen König Gelegenheit vorzugehen.

3.	Ke6—d7.
4. Ke4—d5.	Ld6—g3.
5. Tb6—b7†	Lg3—c7. Am besten.
6. Tb7—a7.	Kd7—c8.

7. Kd5—c6 und gewinnt in wenigen Zügen.

a.

1. d4—d5†	Ke6—d7.
2. Ke4—d4.	Lc7—g3.
3. Td1—a1.	Lg3—f4.

Der Läufer muss so gestellt werden, dass er, wenn der weisse König nach c5 oder e5 geht, ihm Schach geben kann.

Weiss.	Schwarz.
4. Ta1—a7†	Kd7—d6.

Hätte er das Schach mit dem Läufer gedeckt, so gewinnt Kd4—c5.

5. Kd4—e4.	Lf4—g3.

Man darf den Läufer nicht nach h2 spielen, weil Weiss sonst mit Ta7—g7 gewinnt.

6. Ta7—g7.	Lg3—e1.
7. Tg7—g6†	Kd6—d7.
8. d5—d6.	

Wenn der König nach e5 geht, so treibt ihn der Läufer durch Schach zurück.

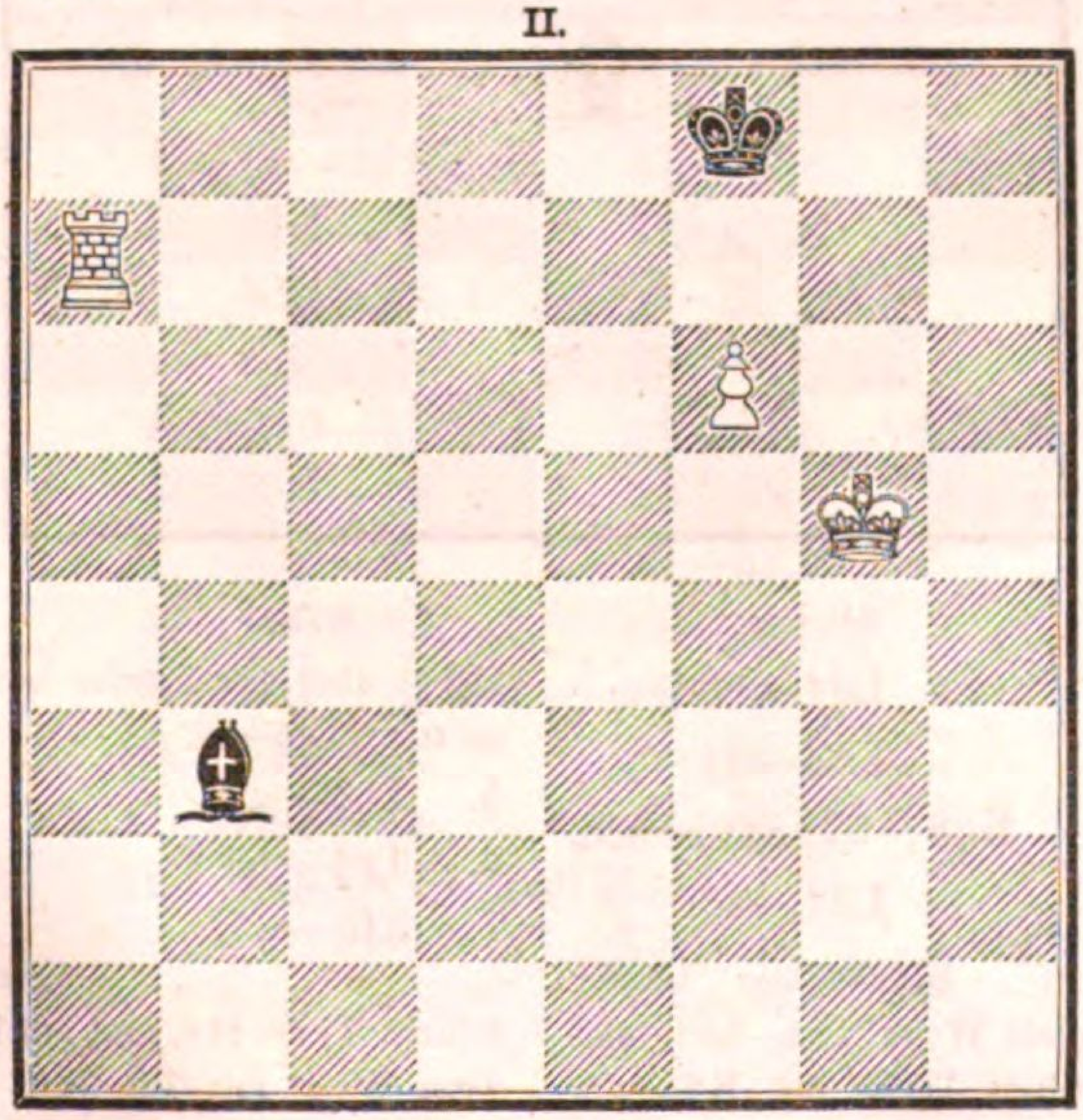
8.	Kd7—c6.

Jeder andere Zug macht das Spiel verloren.

9. Ke4—e5. Le1—b4 und es ist klar, dass Schwarz den Bauer aufhält.

In folgender Stellung macht Schwarz das Spiel unentschieden, ob er am Zuge ist, oder nicht.

II.



Weiss.	Schwarz.
1. Ta7—b7.	Lb3—c4.
2. Tb7—c7.	Lc4—a2.

Dies ist der richtige Zug. Schwarz hält nun den Läufer so, dass der weisse König von g6 und e6 verjagt werden kann, und spielt auf f6—f7, Kf8—g7, um erst im nächsten Zuge den Bauer zu nehmen, weil andernfalls Kg5—f6 gewinnt. Ginge der Läufer nach b5, so gewinnt Schwarz, wie folgt:

2.	Lc4—b5.
3. Kg5—f5.	Lb5—c2. Am besten.
4. f6—f7.	Kf8—g7. Am besten.
5. Kf5—e6.	Le2—h5. Am besten.

Weiss.	Schwarz.
6. Tc7—b7.	Lh5—g6.
7. f7—f8D†	Kg7 n. f8.
8. Ke6—f6 und gewinnt.	

Ebenso würde Schwarz verlieren, wenn er mit dem Läufer nach c2 ginge.

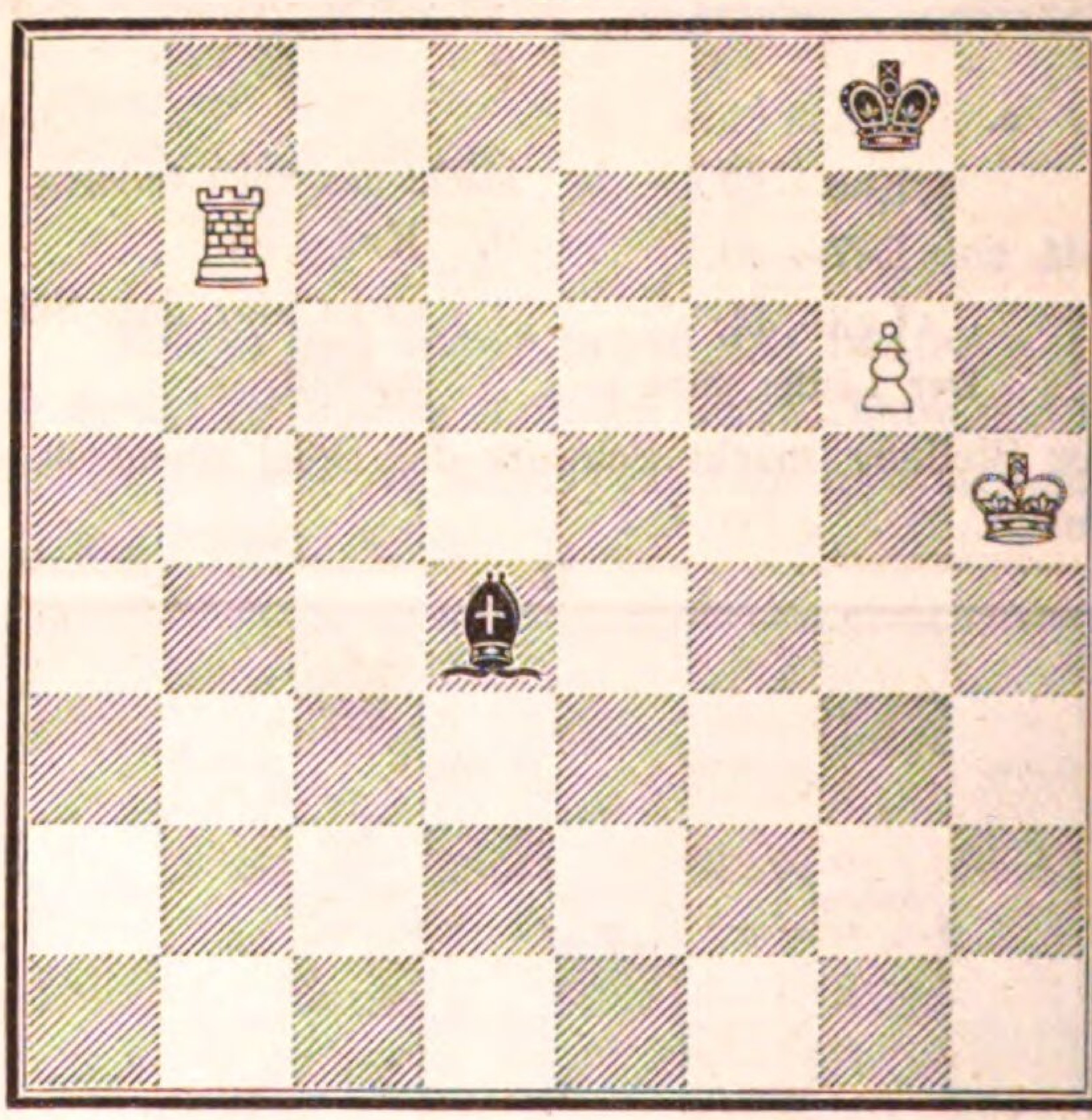
2.	Lc4—e2.
3. f6—f7.	Kf8—g7.
4. Kg5—f5.	Le2—h5 (od. d3†)
5. Kf5—e6. Läufer nach g6. Am besten.	

Weiss gewinnt, wie vorher.

Auch auf 2) Lc4—b3 gewinnt Weiss, indem er den König nach e6 bringt, und nachher mit dem Thurm Schach giebt.

Steht der Bauer in einer ähnlichen Stellung, auf dem Springerfelde, so gewinnt Weiss.

III.



Weiss.	Schwarz.
1. Kh5—g5.	Ld4—e3†
2. Kg5—f5.	Le3—d4.
3. g6—g7 †	Kg8—h7. Am besten.
4. Tb7—b4.	Ld4—c3.

Nimmt der Läufer den Bauer, so spielt Weiss Tb4—h4†, und auf Kh7—g8 gewinnt Weiss mit Kf5—g6.

Deckt aber der Läufer auf h6 das Schach, so folgt Kf5—f6.

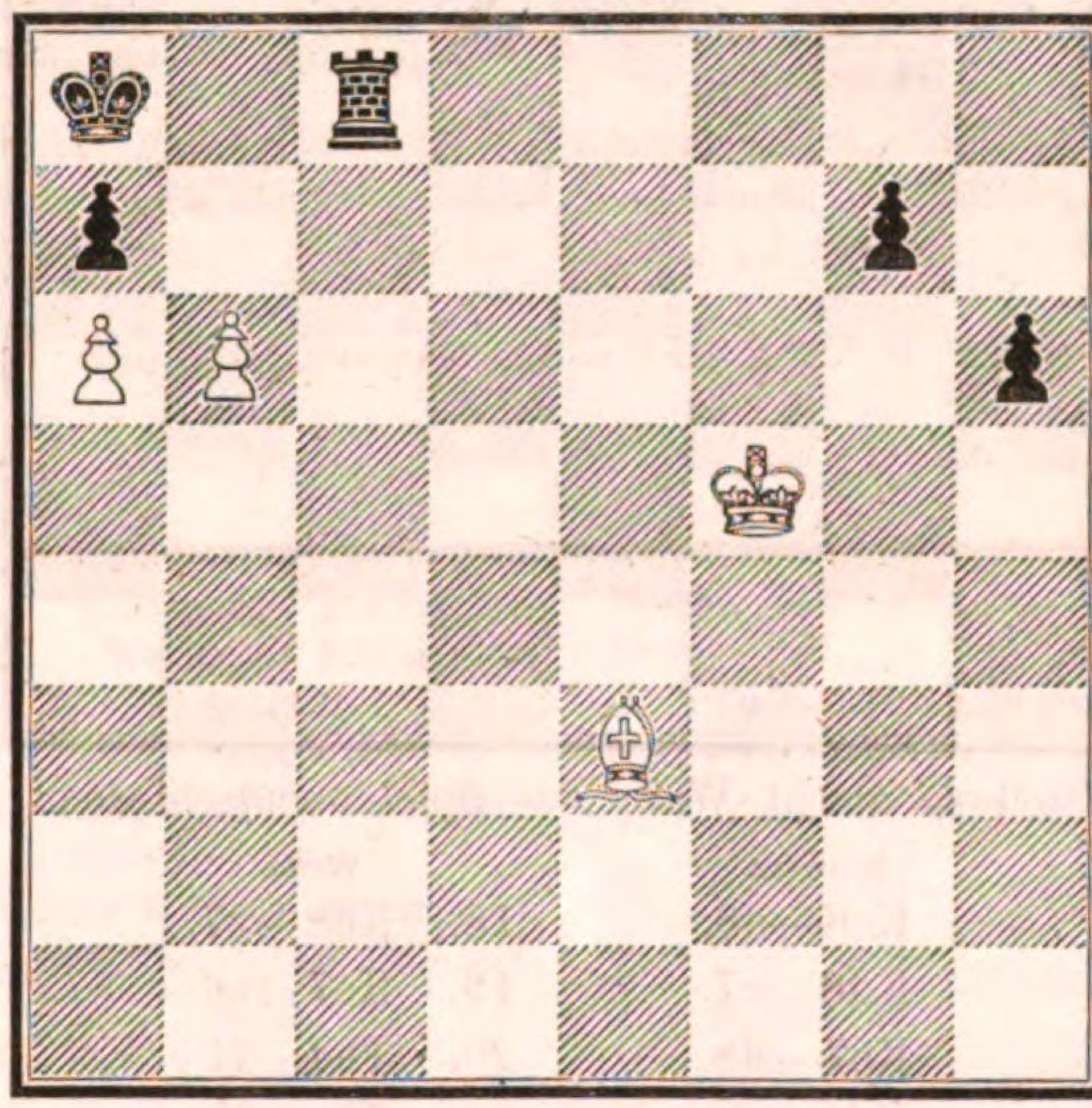
Weiss.	Schwarz.
5. Tb4—g4.	Lc3 n. g7.
6. Tg4—h4 †	Kh7—g8.
7. Kf5—g6.	Lg7—e5.

Auf Kg8—f8 geschieht Th4—f4†, und auf Kf8—g8 gewinnt dann Weiss mit Tf4—e4.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. Th4—e4.	Le5—d6.	10. Te8—d8 und sagt im nächsten Zuge Matt.	
9. Te4—e8 †	Ld6—f8.		

In folgender Stellung sagt Weiss in 12 Zügen Matt, obwohl er eigentlich nur einen Läufer gegen einen Thurm hat, jedoch die besondere Stellung der ausserdem vorhandenen Bauern macht das Spiel möglich.

IV.

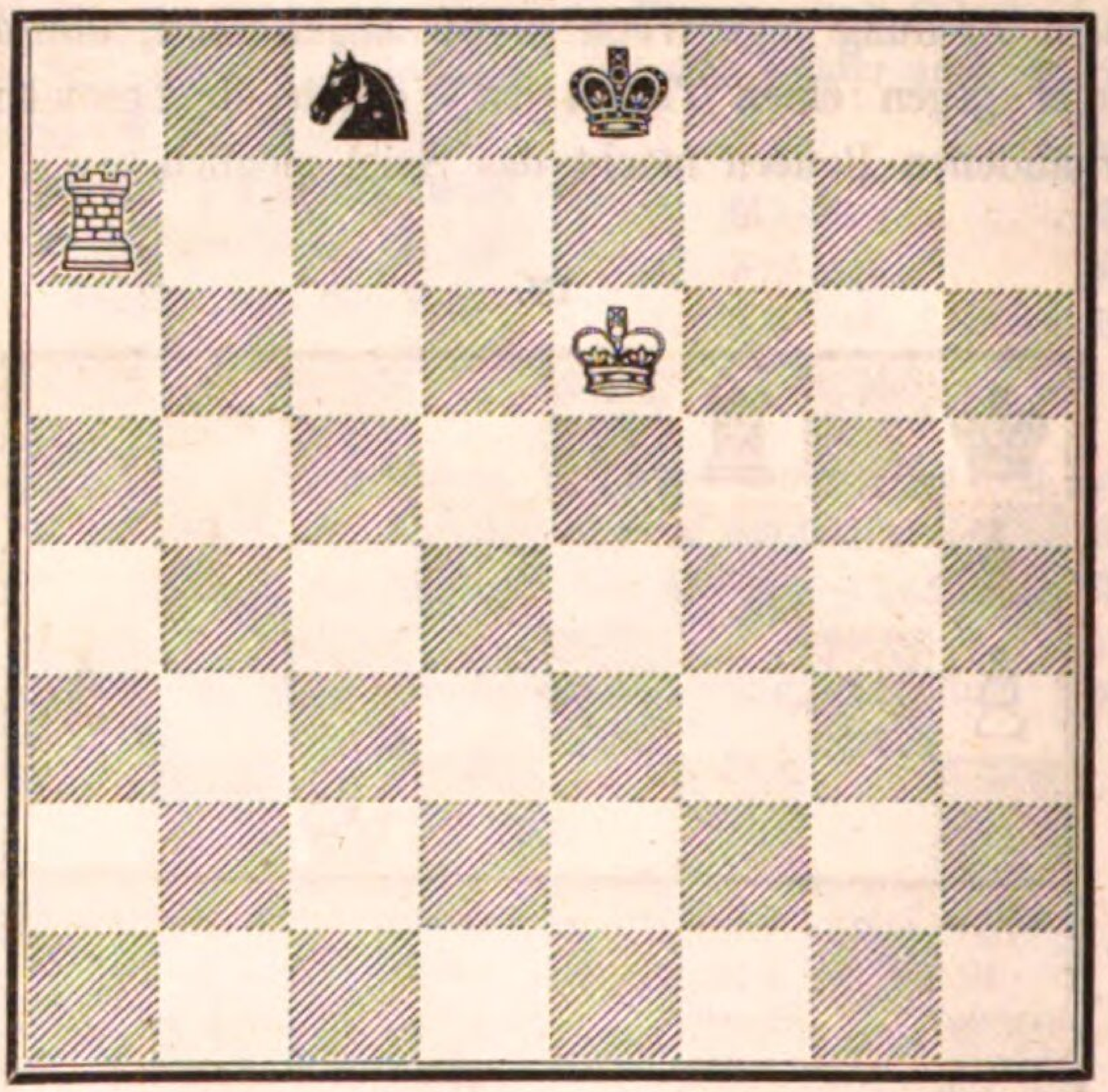


	Weiss.	Schwarz.
1.	b6—b7 †	Ka8—b8.
2.	Le3—f4 †	Tc8—c7.
3.	Kf5—g6.	h6—h5.
4.	Lf4—e5.	h5—h4.
5.	Kg6—h7.	g7—g5 †. Am besten.
6.	Kh7—g8.	h4—h3.
7.	Kg8—f8.	h3—h2.
8.	Le5 n. h2.	g5—g4.
9.	Lh2—e5.	g4—g3.
10.	Kf8—e8.	g3—g2.
11.	Ke8—d8.	g2—g1 D.
12.	Le5 n. c7 † und Matt.	

Der Thurm gegen einen Springer.

Dies Spiel wird meistens unentschieden, wenn derjenige, der den Springer hat, sehr vorsichtig verfährt.

I.



In dieser Stellung macht Weiss das Spiel unentschieden.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Ta7—a8.	Ke8—d8.
2.	Ta8—b8.	Kd8—c7.
3.	Tb8—b4.	Kc7—d8.
4.	Tb4—b7.	Kd8—e8.
5.	Tb7—d7.	Sc8—b6.
6.	Td7—b7 od. a.	Sb6—c8.
7.	Tb7—f7.	Ke8—d8.
8.	Tf7—h7.	Sc8—b6.
9.	Ke6—d6.	Sb6—c8 †
10.	Kd6—c6.	Sc8—e7 †
11.	Kc6—b7.	Kd8—e8.
12.	Kb7—c7.	Ke8—f8.
13.	Kc7—d7.	Se7—g8.
14.	Kd7—d8.	Sg8—f6.
15.	Th7—h8 †	Sf6—g8.
16.	Th8—h4.	Kf8—g7.
17.	Kd8—e8.	Sg8—f6 †
18.	Ke8—e7.	Sf6—g8 †
19.	Ke7—e6.	Kg7—f8.
20.	Th4—f4 †	Kf8—e8.
21.	Tf4—f7.	Sg8—h6.
22.	Tf7—g7.	Ke8—f8.
23.	Tg7—h7.	Sh6—g8.
24.	Th7—f7 †	Kf8—e8.
25.	Tf7—g7 und das Spiel ist unentschieden.	

a.

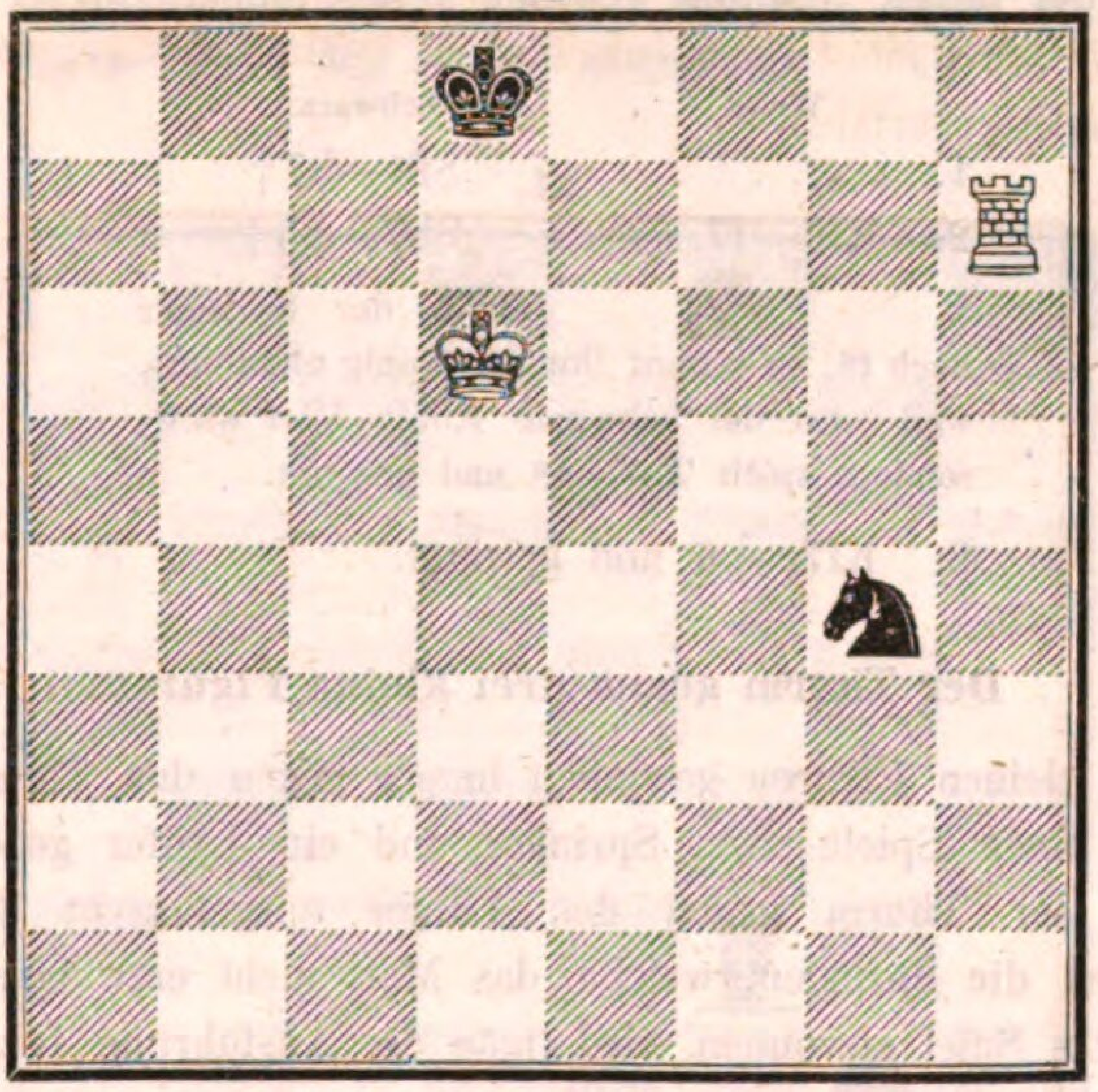
6.	Td7—c7.	Ke8—d8.
7.	Ke6—d6.	Sb6—c8 †

Schwarz würde verlieren, wenn er mit diesem Springer einen andern Zug machte.

8.	Kd6—c6.	Sc8—e7 † und Schwarz macht das Spiel unentschieden.

Es giebt jedoch einige Stellungen, in denen der Thurm gegen den Springer gewinnt, z. B. in folgender:

II.



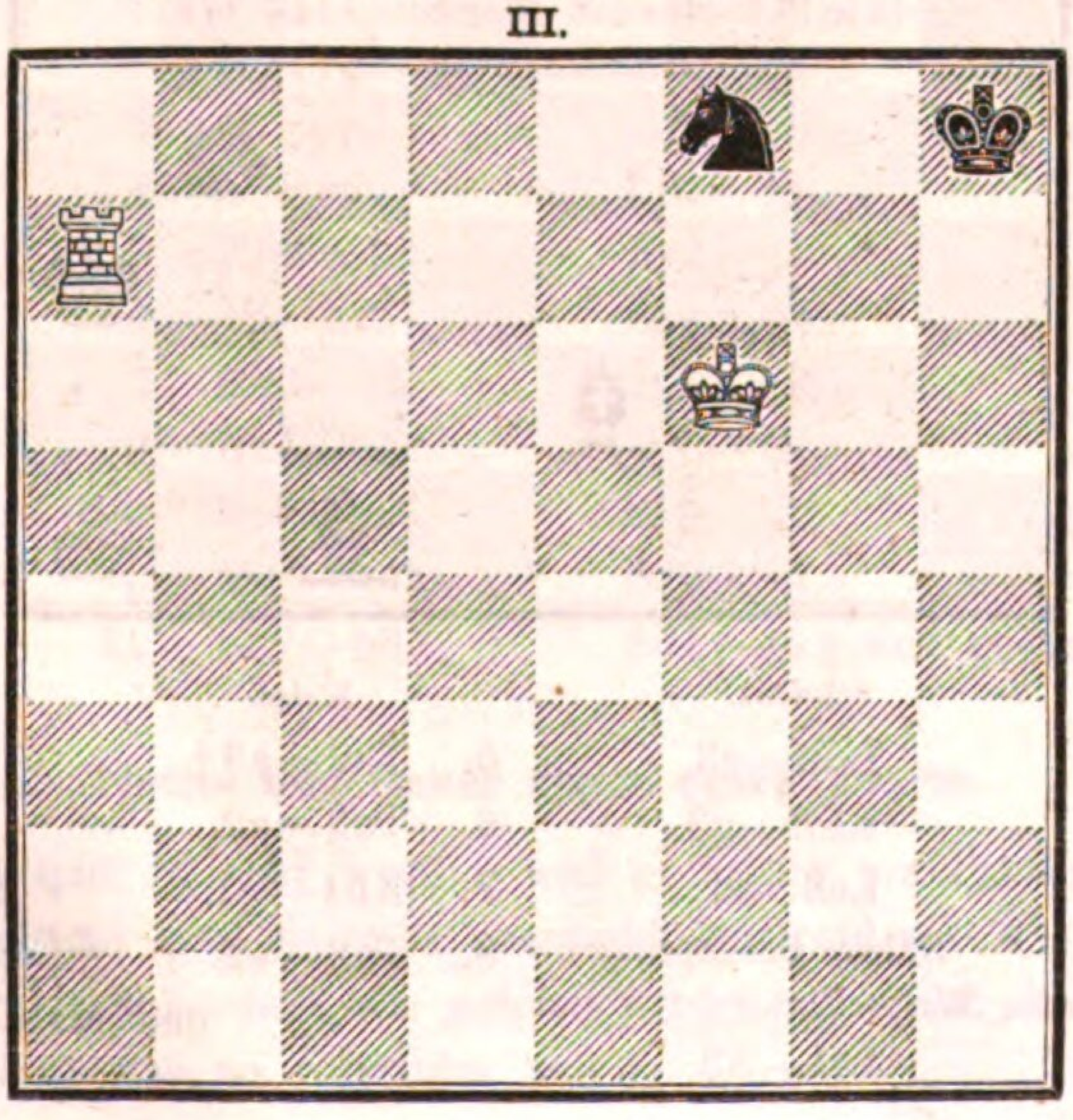
1. Kd8—e8. Am besten. Wenn der König nach c8 geht, so spielt Weiss, wie folgt:

1. Kd8—c8.
2. Th7—h4 und gewinnt nach einigen Zügen den Springer.

Zieht aber Schwarz Sg4—f6, so gewinnt Weiss mit Th7—h8† und später Kd6—e6.

2. Kd6—e6. Ke8—f8.
3. Th7—h4. Sg4—e3. Bei jedem andern Zuge geht der Springer gleich verloren.
4. Th4—e4. Se3—c2. Auf Se3—g2 spielt Weiss Ke6—f6 u. erobert den Springer.
5. Ke6—d5. Kf8—f7.
6. Kd5—c4. Kf7—f6.
7. Te4—e2. Sc2—a3†
8. Kc4—b4. Sa3—b1.
9. Te2—b2 u. erobert den Springer.

III.



Auch in der letzen Stellung gewinnt Weiss immer, ob er am Zuge ist, oder nicht.

	Weiss.	Schwarz.
1.		Sf8—h7 †
2.	Kf6—f7.	Sh7—g5 †

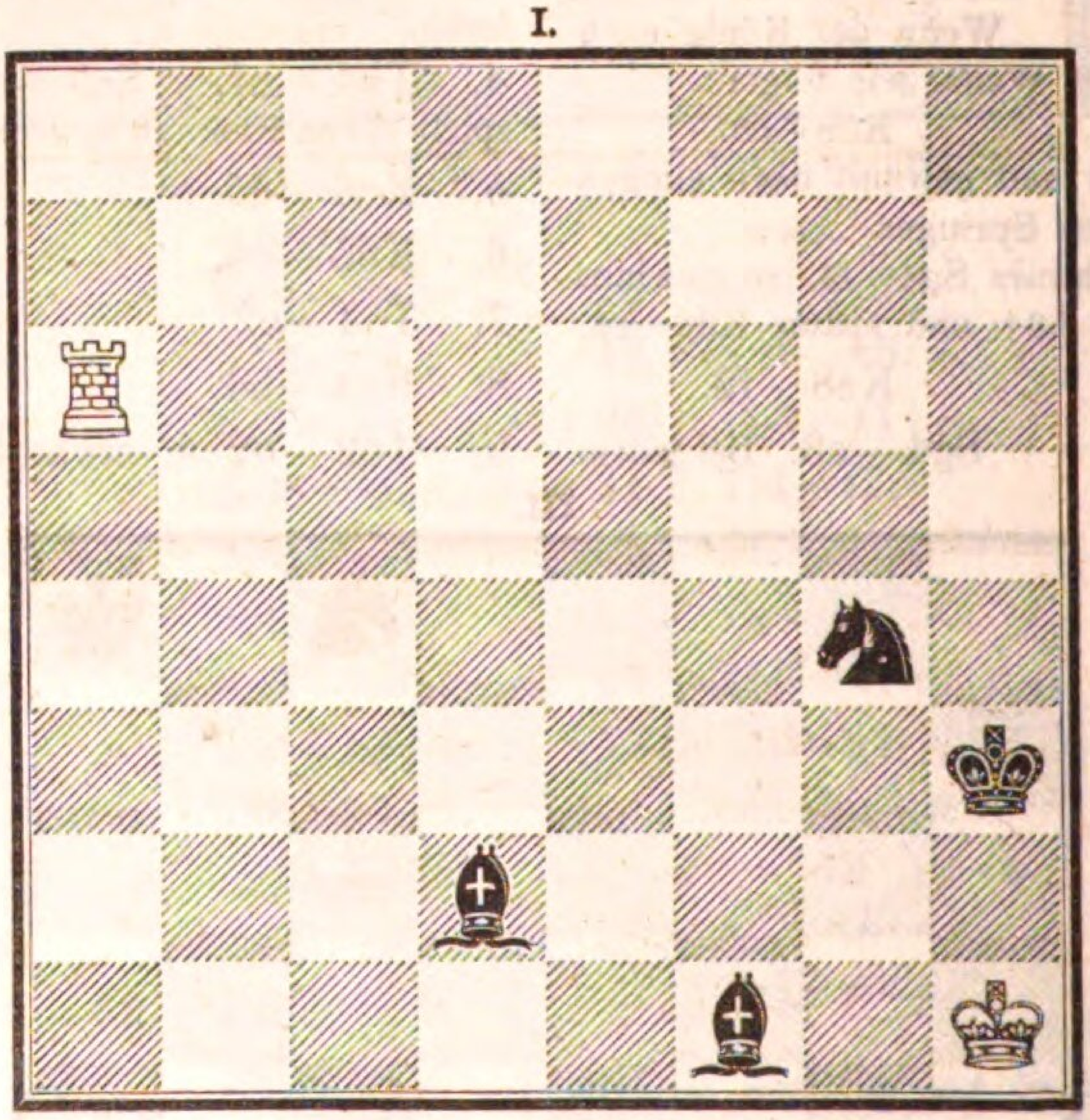
Geht der Springer nach f8, so nimmt ihn der König nicht fort, weil sonst der schwarze König Patt wäre; sondern spielt Ta7—a8 und gewinnt.

3. Kf7—g6 und gewinnt.

Der Thurm gegen drei kleine Figuren.

Die drei kleinen Figuren gewinnen immer gegen den Thurm, es müssten denn in dem einen Spiele zwei Springer und ein Läufer gegen den Thurm spielen, und der Thurm gegen den Läufer ausgetauscht werden können. Alsdann bleiben die Springer, welche das Matt nicht erzwingen können. Ein Beispiel, wie das Spiel gewonnen wird, mag die Ausführung folgender Stellung gewähren.

I.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Ta6—a3 †	Ld2—e3.
2.	Ta3—a2.	Kh3—g3.
3.	Ta2—h2.	Le3—f4.

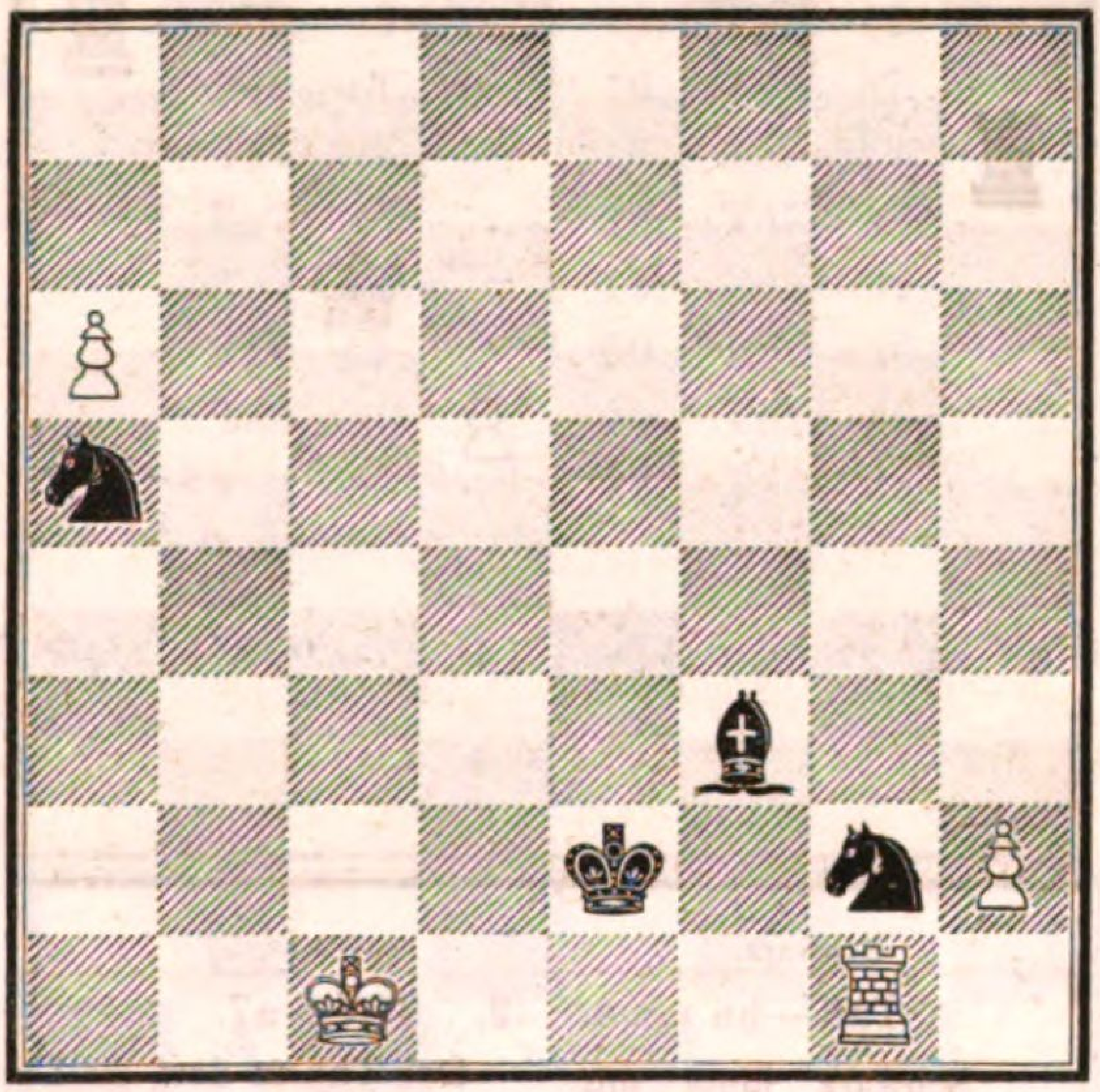
Nähme der Springer den Thurm, so wäre Weiss Patt.

	Weiss.	Schwarz.
4.	Th2—a2.	Lf1—h3.
5.	Ta2—a3 †	Lf4—e3.
6.	Ta3—a2.	Sg4—f2 †
7.	Kh1—g1.	Lh3—g2.
8.	Ta2—e2.	Sf2—h3 †

und Matt.

Auch in folgender Stellung gewinnt Schwarz, wenn er verhütet, dass Weiss seinen Thurm gegen den Läufer abtauscht.

II.



	Weiss.	Schwarz.
1.		Ke2—f2.
2.	Tg1—d1.	Sa5—b3 †
3.	Kc1—b2.	

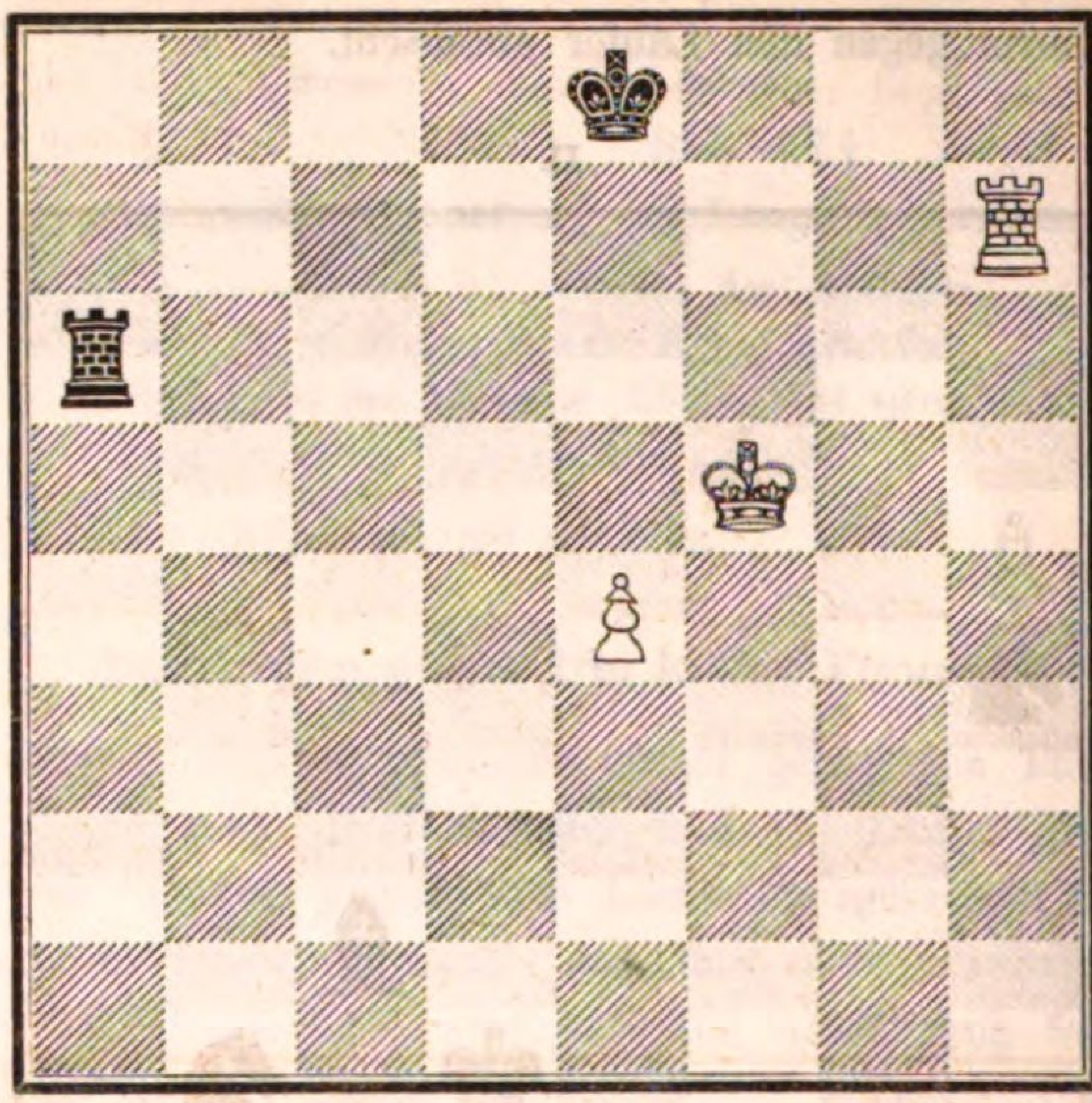
Auf Kc1—c2 spielt Schwarz Lf3 n. d1 †, und dann Sg2—e3 Schachmatt.

3.		Lf3 n. d1.
4.	a6—a7.	Ld1—f3.
5.	Kb2 n. b3.	Kf2—g1.
6.	h2—h4.	Sg2 n. h4.
7.	Kb3—c4.	Sh4—g6.
8.	Kc4—c5.	Sg6—f4.
9.	Kc5—d6.	Sf4—d3.
10.	Kd6—c7.	Sd3—b4.
11.	Kc7—b8.	Sb4—a6 † und gewinnt.

Thurm und Bauer gegen einen Thurm.

Dieses Endspiel ist sehr wichtig, weil es in der praktischen Partie häufig vorkommt. Meistens wird dasselbe unentschieden werden. Aus der folgenden Ausführung wird man ersehen, wie gespielt werden muss, um remis zu machen, und welche Fehler man zu vermeiden hat.

I.



Weiss.	Schwarz.
1. e4—e5.	Ta6—b6 od. a.

Schwarz muss mit seinem Thurm auf dieser Linie bleiben, um dem feindlichen König das Vorgehen zu wehren.

Weiss.	Schwarz.
2. Th7—a7.	Tb6—c6.

Der Thurm darf die Linie nicht eher verlassen, bis der Bauer vorgeht.

3. e5—e6.	Tc6—c1.
4. Kf5—f6.	Tc1—f1 †.

Schwarz macht nun das Spiel unentschieden, indem er durch Schach den feindlichen König so weit von dem Bauer entfernt, dass, wenn dieser durch den Thurm angegriffen wird, derselbe nicht mehr zu seinem Schutze herbeigezogen werden kann.

a.

Weiss.	Schwarz.
1.	Ta6—a1.
2. Kf5—f6.	

Wäre Weiss mit dem König auf e6 gegangen, so würde Schwarz durch Ta1—a6 † die vorstehende Remisstellung herbeigeführt haben.

2.	Ta1—f1 †

Wenn Schwarz auf a6 Schach gegeben hätte, so würde e5—e6, und auf Ke8—d8, anstatt dieses Zuges, Th7—h8 † und Kf6—e7 gefolgt sein.

3. Kf6—e6.	Ke8—f8.

Um den Abtausch des Thurms, durch Th7—h8† zu verhüten.

Weiss.	Schwarz.
4. Th7—h8 †	Kf8—g7.
5. Th8—e8.	

Durch diesen Zug gewinnt Weiss das Spiel, ein jeder andere würde es remis gemacht haben.

5.	Tf1—e1.
6. Ke6—d7.	Kg7—f7.

Auf Te1—d1 † würde Kd7—e7 gefolgt sein.

7. e5—e6 †	Kf7—g7.

Wenn Schwarz mit dem König auf f6 gegangen wäre, so würde Weiss Schach gegeben haben, und dann mit dem Bauer vorgegangen sein.

Weiss.	Schwarz.
8. Kd7—e7.	

(e6—e7 würde das Spiel unentschieden gemacht haben.)

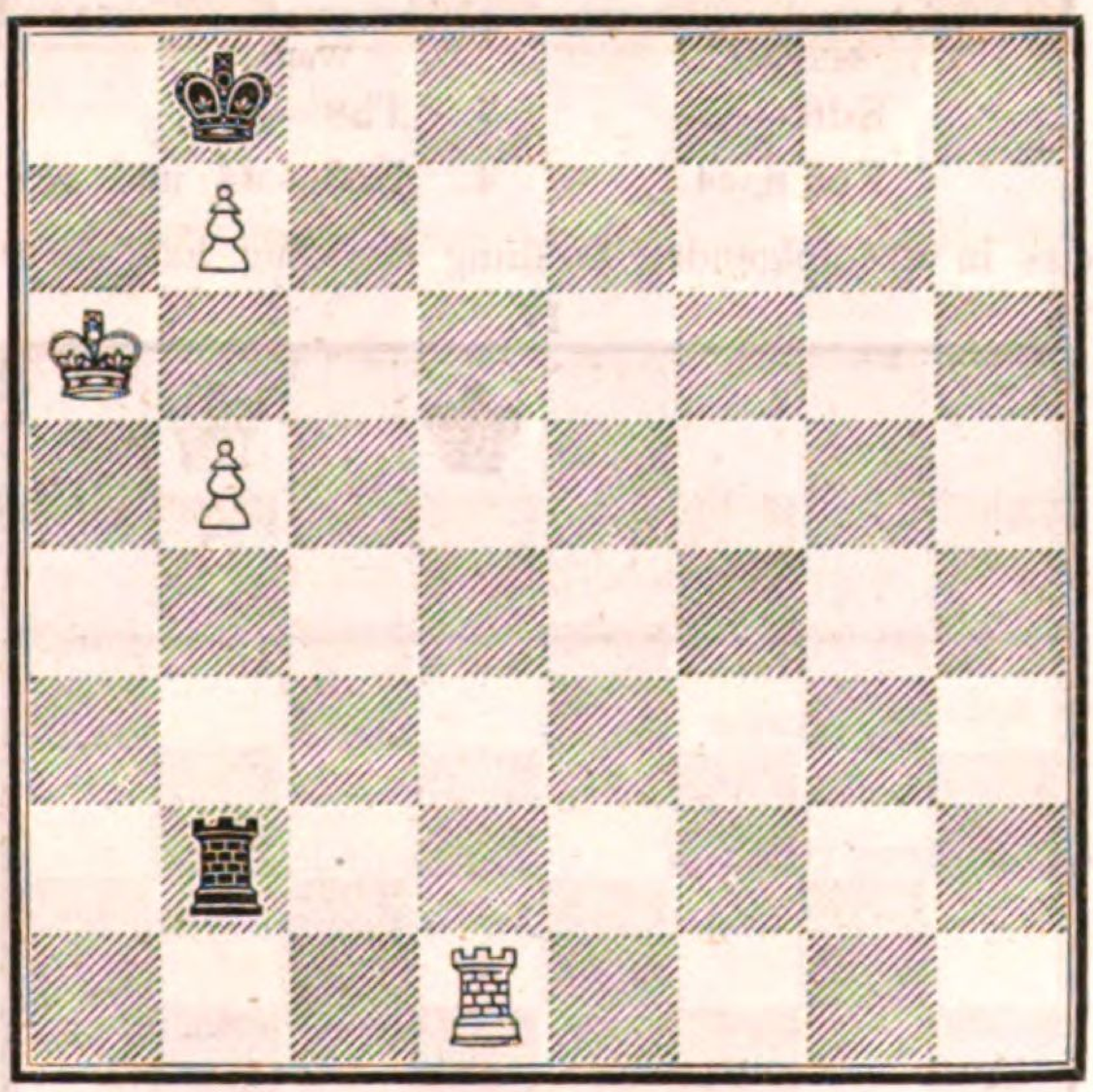
Weiss.	Schwarz.
8.	Te1—e2.
9. Te8—d8.	Te2—e1.
10. Td8—d2.	Te1—e3.
11. Td2—g2 †	Kg7—h7.
12. Ke7—f7.	Te3—f3 †
13. Kf7—e8.	Tf3—e3.
14. e6—e7.	Te3—d3.

Schwarz hält durch diesen Zug den feindlichen König auf e8 fest; denn würde derselbe nach f7 gehen, so giebt er Schach, und zwingt ihn, sich wieder vor seinen Bauer zu stellen.

Weiss.	Schwarz.
15. Tg2—c2.	Kh7—g7.
16. Tc2—c7.	Td3—d2.
17. Tc7—d7.	Td2—b2.
18. Td7—d1.	Tb2—b8 †
19. Ke8—d7.	Tb8—b7 †
20. Kd7—e6.	Tb7—b6 †
21. Td1—d6.	Tb6—b8.
22. Td6—d8 und gewinnt.	

In der Stellung (Diagramm II.) macht Schwarz das Spiel unentschieden, wenn er am Zuge ist.

II.

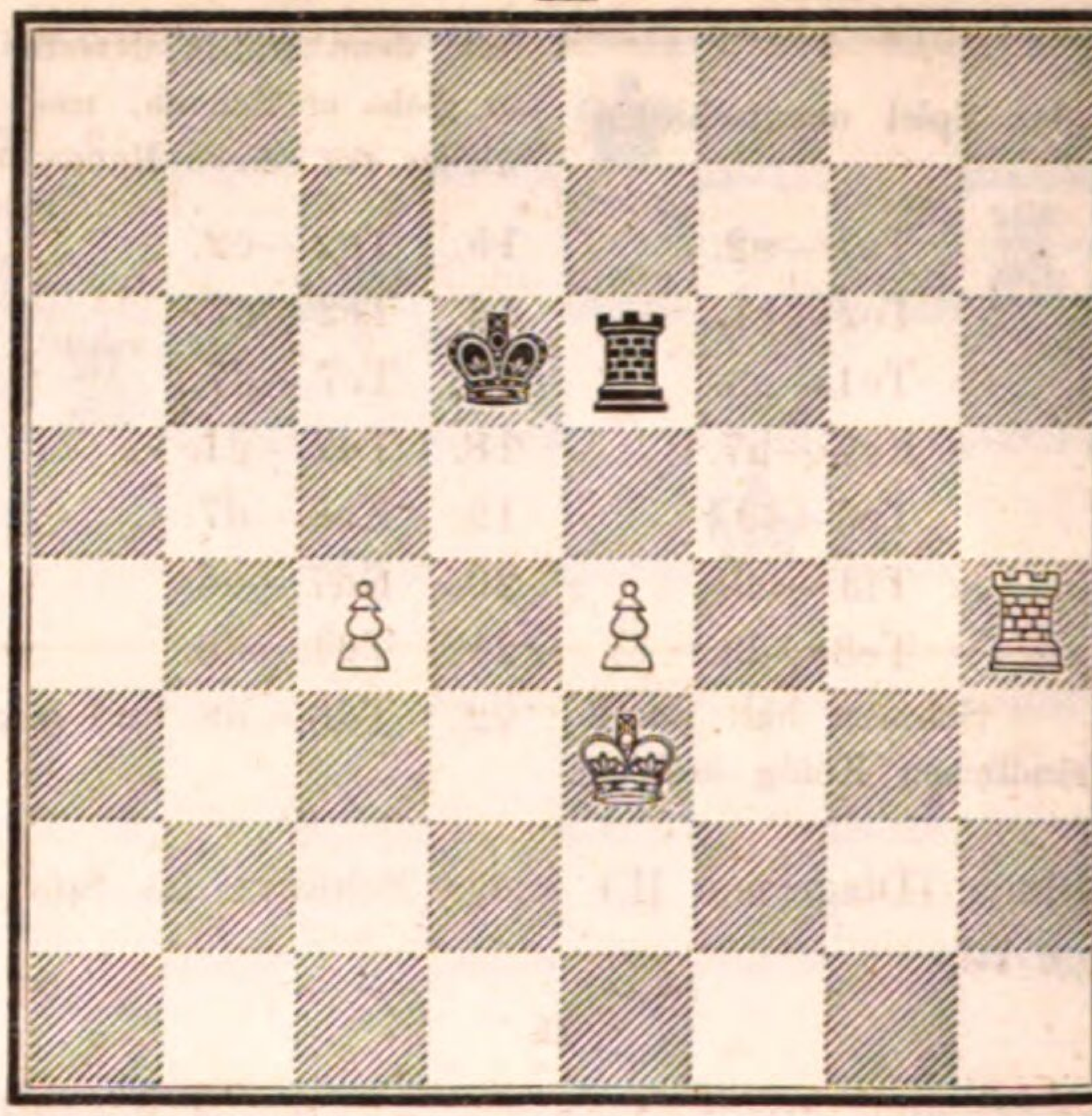


Weiss.	Schwarz.
1.	Tb2—a2 †
2. Ka6—b6.	Ta2—d2, und wohin der weisse

Thurm auch gehen mag, der schwarze stellt sich ihm gegenüber, weil, wenn er genommen wird, der König Patt ist.

In folgender Stellung, in der Weiss zwei Bauern hat, gewinnt er, wie folgt:

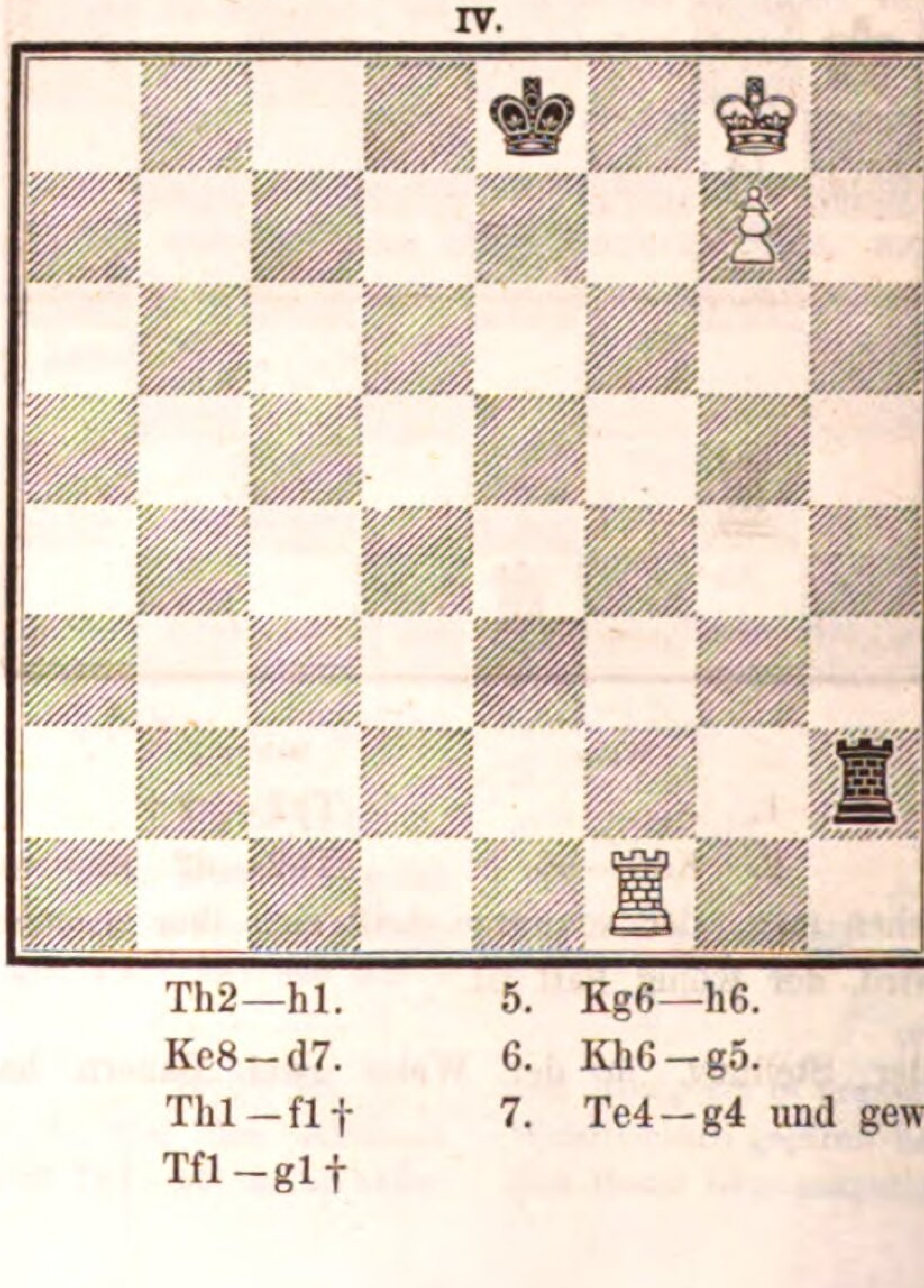
III.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1.	Kd6 – c5.	3. Th8 – c8 †	Kc4 – b5.
2. Th4 – h8.	Kc5 n. c4.	4. Ke3 – d4 und gewinnt	

Wenn Weiss in der folgenden Stellung den Zug hat, so gewinnt er.

IV.



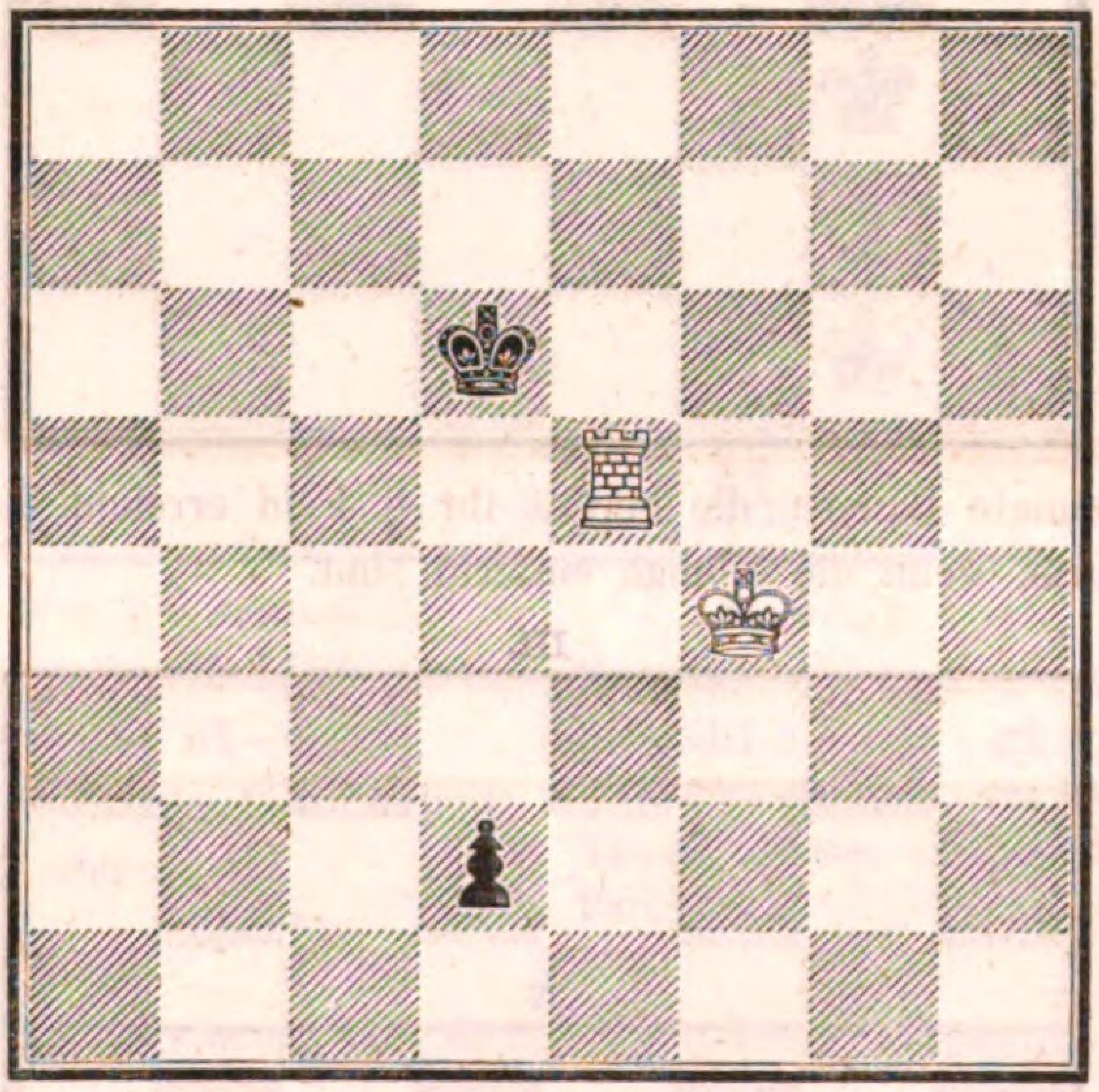
1. Tf1 – f4.	Th2—h1.	5. Kg6—h6.	Tg1 – h1 †
2. Tf4 – e4 †	Ke8 – d7.	6. Kh6 – g5.	Th1 – g1 †
3. Kg8 – f7.	Th1 – f1 †	7. Te4 – g4 und gewinnt.	
4. Kf7 – g6.	Tf1 – g1 †		

Der Thurm gegen einen und mehrere Bauern.

Wir haben bereits gesehen, dass es Stellungen giebt, in denen ein Bauer vom Könige gedeckt, gegen die Dame das Spiel unentschieden macht. Es ist daher klar, dass dies gegen den Thurm noch leichter gelingen kann. Ist der Bauer jedoch sehr weit vorgerückt, so giebt es sogar Fälle, in denen der Thurm verliert.

Z. B. dieser:

I.



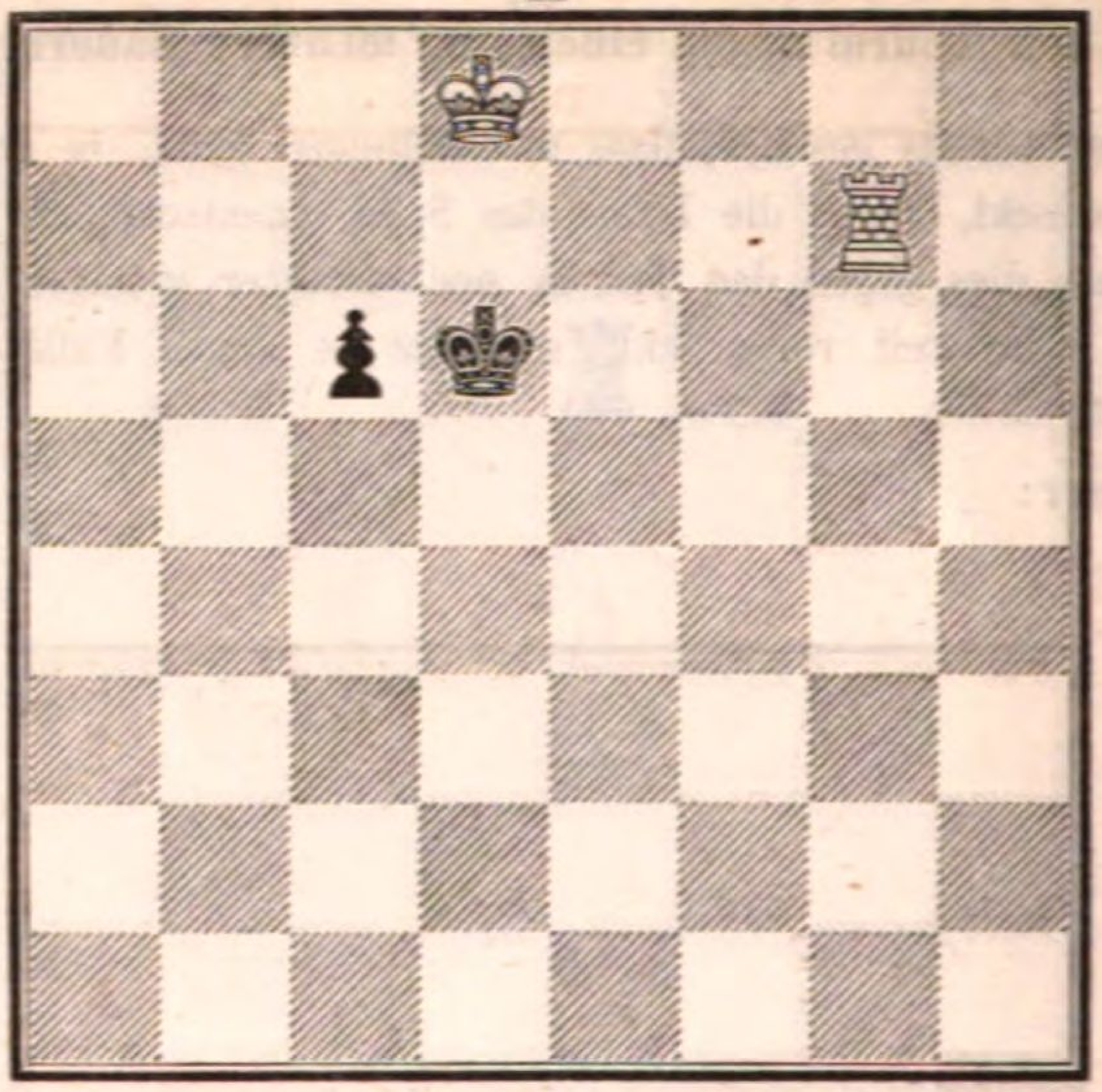
Weiss.	Schwarz.
1. Te5—e8.	Kd6—d7.
2. Beliebig.	Schwarz gewinnt, indem der Bauer

von der Dame nicht zurückgehalten werden kann.

In Stellung II. dagegen gewinnt Weiss.

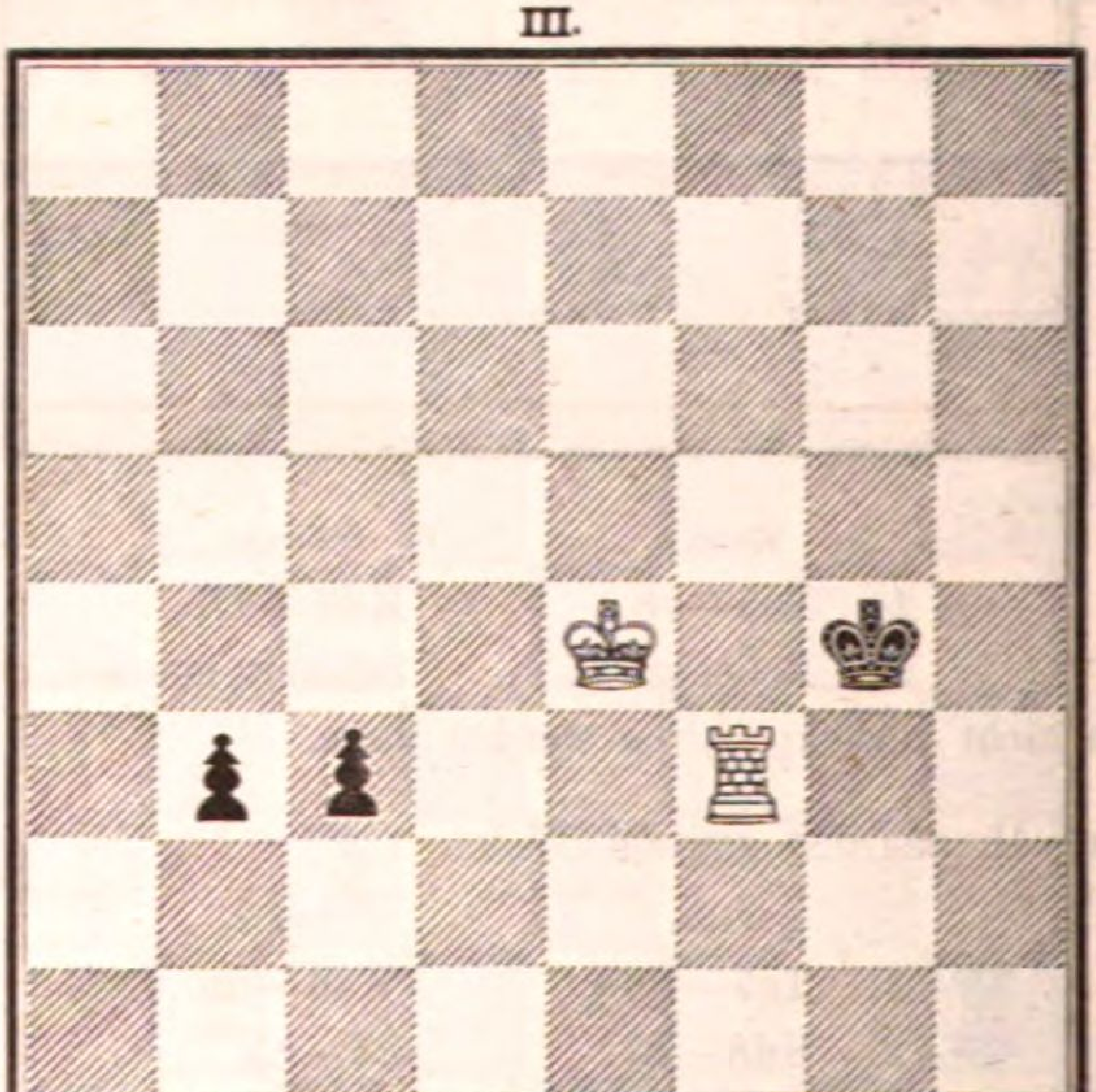
Weiss.	Schwarz.
1. Tg7—g6 †	Kd6—d5.
2. Kd8—d7.	c6—c5.
3. Tg6—d6 †	Kd5—c4.
4. Kd7—c6.	Kc4—b4. Am besten.
5. Kc6—d5.	c5—c4.
6. Td6—b6 †	Kb4—c3.
7. Tb6—c6 und gewinnt den Bauer.	

II.



Zwei vereinigte Bauern, die bereits ihr 6. Feld erreicht haben, gewinnen gegen den Thurm, wenn die Könige entfernt sind.

III.

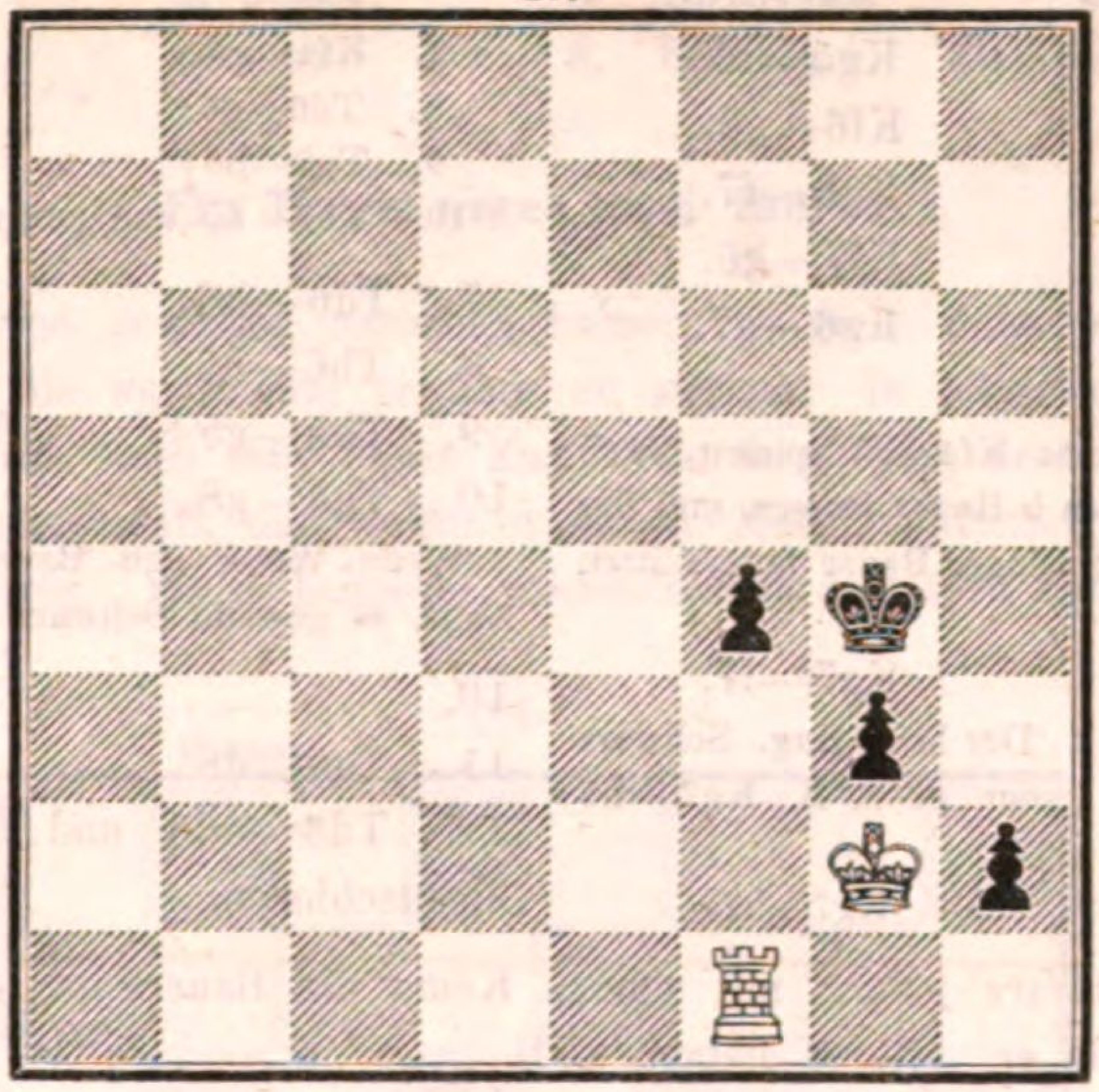


1.	b3—b2.	4. Ke4—f3. Ein Bauer geht in die Dame und gewinnt.
2. Tf3—f1.	c3—c2.	
3. Tf1—g1 †	Kg4—h3.	

Drei vereinigte Bauern, die von ihrem Könige gedeckt sind, müssen gegen den Thurm gewinnen, wenn nicht etwa der feindliche König frühzeitig ihnen

entgegen gestellt werden kann. In der folgenden Stellung gewinnen die Bauern, obwohl Weiss diesen Vortheil hat.

IV.



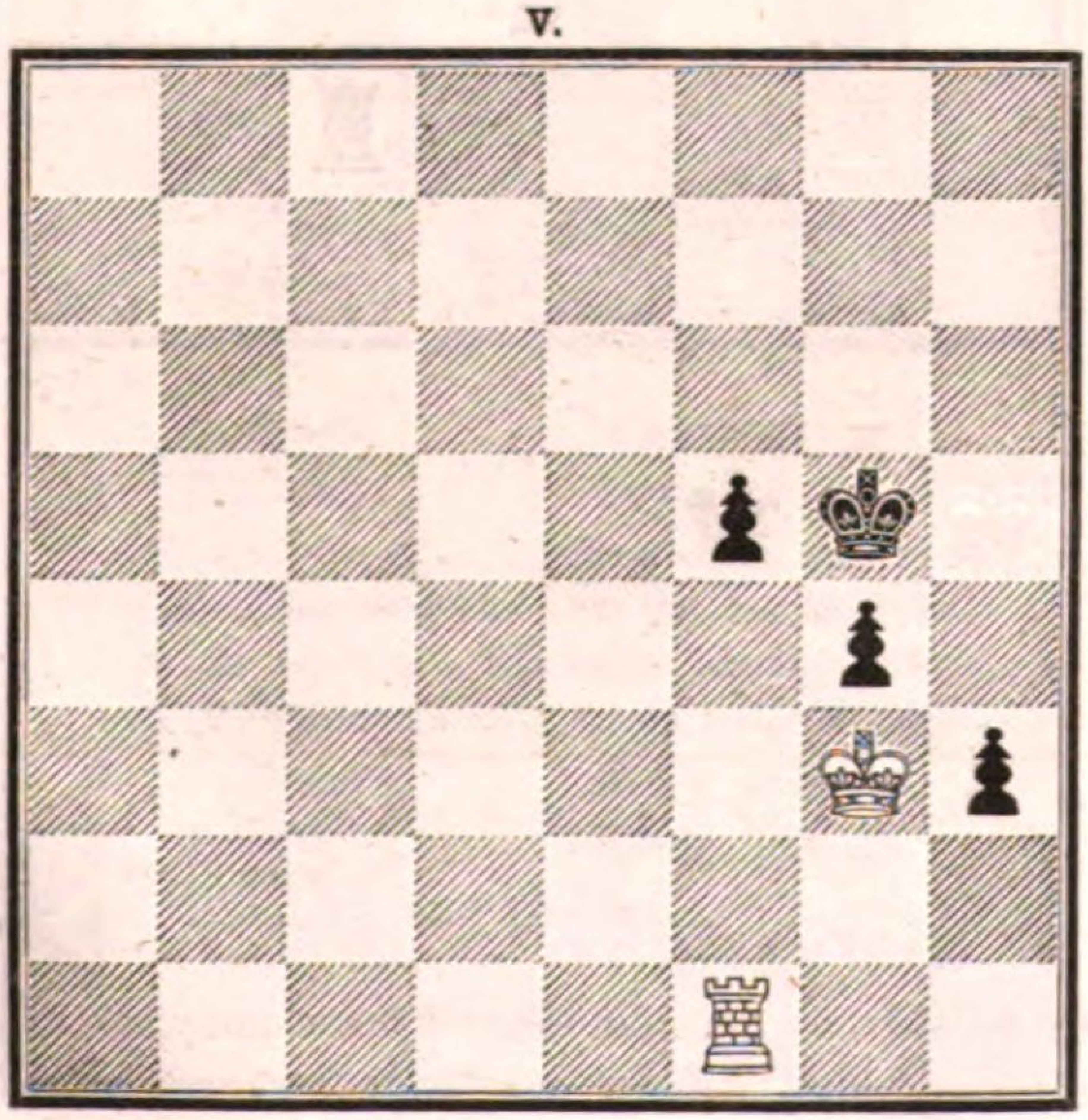
	Weiss.	Schwarz.
1.		f4—f3 †
2.	Tf1 n. f3.	h2—h1D †
3.	Kg2 n. h1.	Kg4 n. f3 u. gewinnt.

oder:

	Weiss.	Schwarz.
1.		f4—f3 †
2.	Kg2—h1.	g3—g2 †
3.	Kh1 n. h2.	g2 n. f1S u. gewinnt.

(Würde Schwarz eine Dame oder einen Thurm machen, so wäre der weisse König Patt.)

V.



Selbst wenn, wie in dem Diagramm V., die Bauern noch ein Feld weiter zurück sind, kann Schwarz das Spiel unentschieden machen.

Weiss.	Schwarz.
1. Tf1—f2.	Kg5—f6.
2. Kg3—f4.	Kf6—g6.
3. Tf2—e2.	Kg6—f7.
4. Te2—e5.	Kf7—g6.
5. Te5—e6 †	Kg6—g7.
6. Te6—d6.	

Weiss darf nicht Kf4—g5 spielen, weil Schwarz dann den h-Bauer stossen, und ihn später mit dem Springer-Bauer unterstützen würde.

6. Kg7—f7.

Der beste Zug. Schwarz würde verlieren, wenn er z. B. Kg7—h7 spielte:

Weiss.	Schwarz.
6.	Kg7—h7.
7. Kf4—g5.	Kh7—g7.
8. Td6—g6 †	Kg7—h7.
9. Tg6—h6 †	Kh7—g7.
10. Th6—h5 und gewinnt.	

7. Td6—h6.	Kf7—g7.
8. Th6—h5.	Kg7—g6.
9. Th5—g5 †	Kg6—h6.
10. Tg5—g8.	

Wenn Weiss den Bauer f5 genommen hätte, so gewann Schwarz mit h2—h3.

10.	Kh6—h7.
11. Tg8—d8.	Kh7—g6.

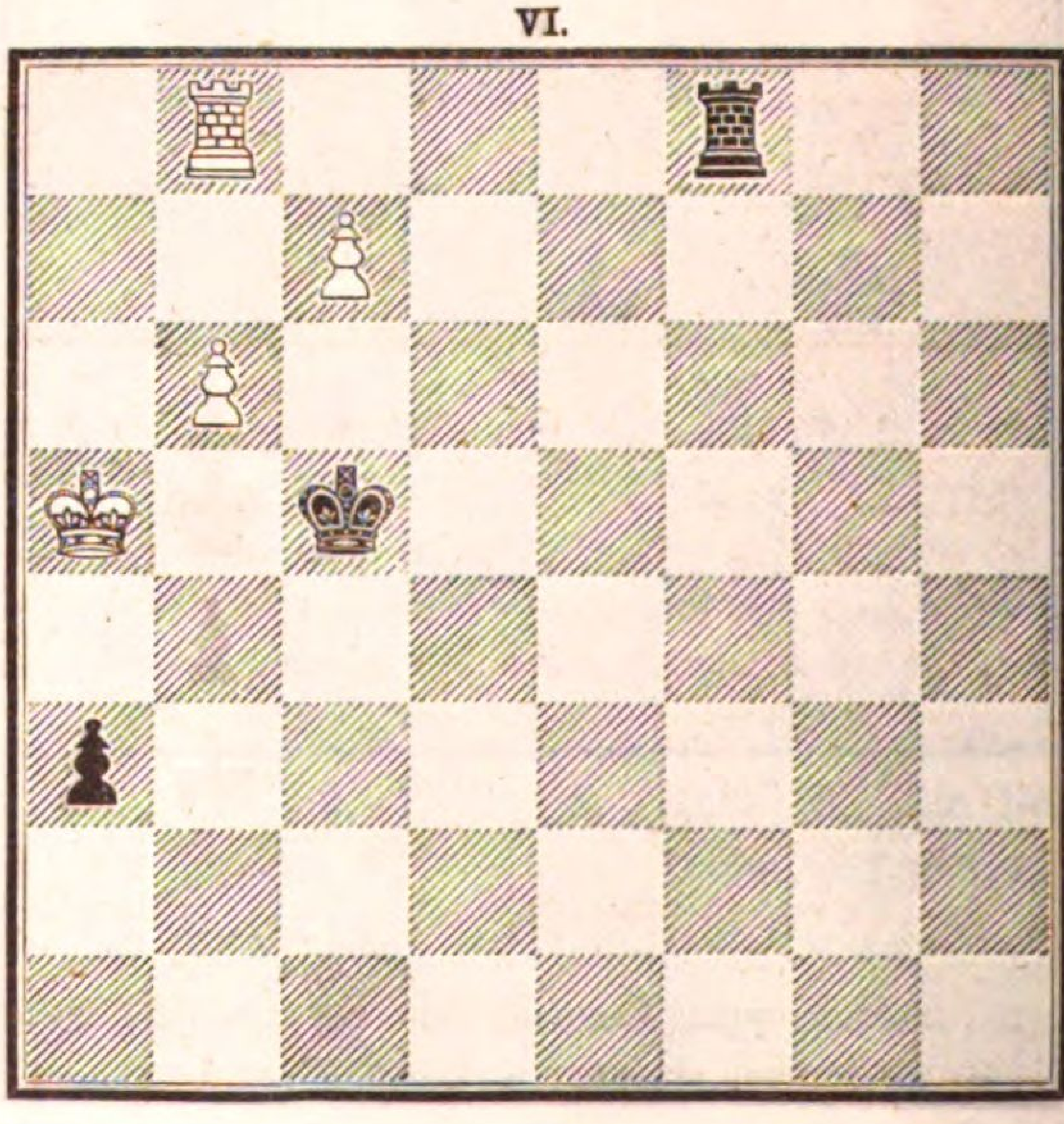
12. Td8—d6 † und das Spiel wird unentschieden.

Hätte Schwarz jedoch mit seinem König die Bauern zu unterstützen gesucht, so würde er verloren haben, z. B.

1. Tf1—f2.	Kg5—g6.
2. Kg3—f4.	Kg6—h5.
3. Tf2—d2.	Kh5—h4.
4. Td2—d6.	Kh4—h5.
5. Td6—e6.	h3—h2.
6. Te6—e8.	h2—h1D.
7. Te8—h8† und gewinnt.	

In folgendem Spiel gewinnt Schwarz, wenn er am Zuge ist.

VI.



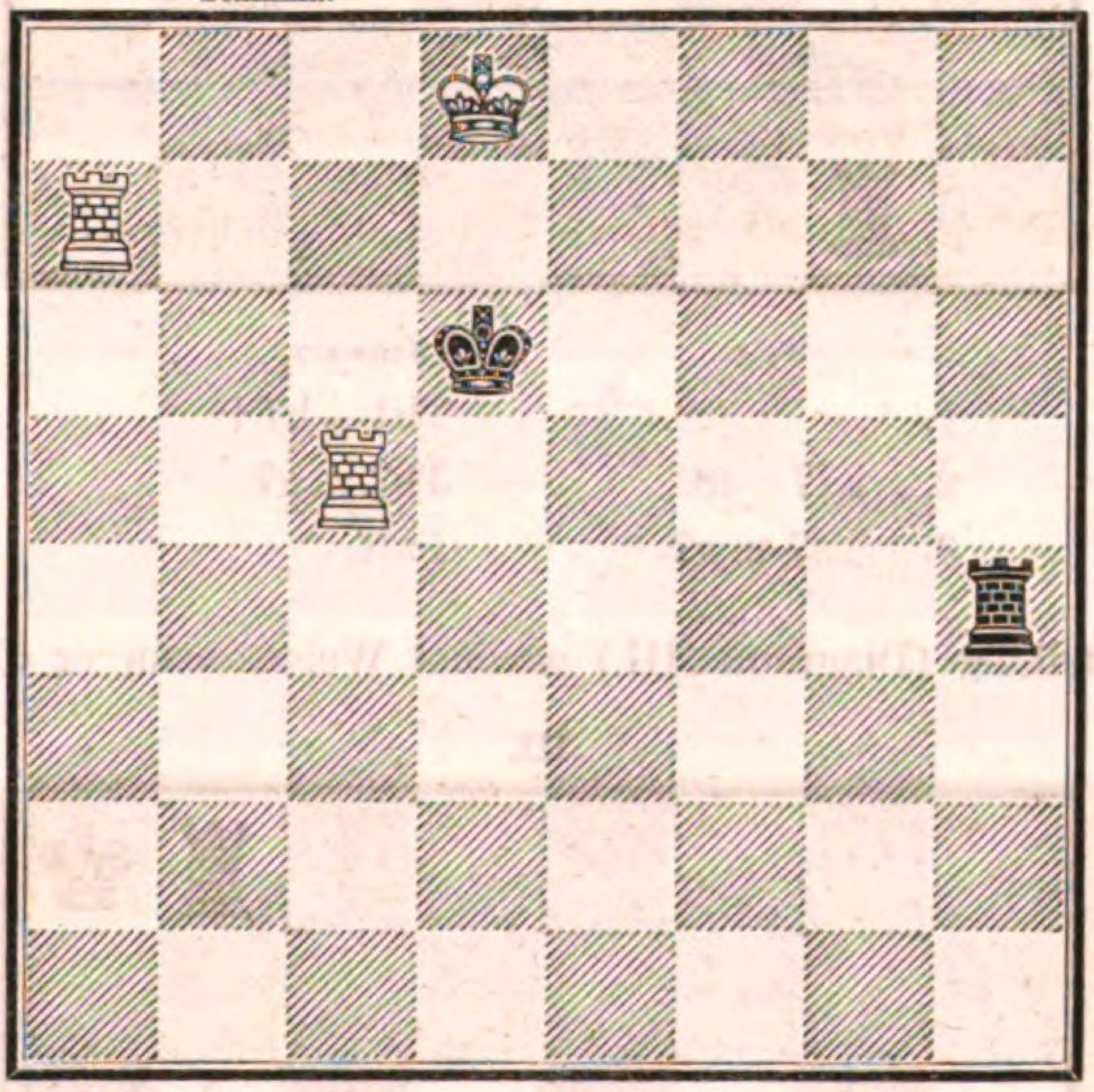
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1.	Tf8—c8.	4. Ka6—a7.	a2—a1D†
2. Ka5—a6.	Kc5—c6.	5. Ka7—b8.	Da1—a6.
3. Tb8 n. c8.	a3—a2.	6. beliebig.	Da6—b7† und Matt.

Ein Thurm gegen zwei Thürme.

Zwei Thürme gewinnen natürlich immer, es giebt indessen auch einige Ausnahmefälle, die werth sind erwähnt zu werden. In folgendem Spiele gewinnt Weiss durch einen sehr feinen Zug. Wie man sieht, droht dem Weissen mit Th4—h8 Schachmatt, und wollte er diesem Matt ausweichen, so ginge der Thurm c5 verloren. Weiss begegnet jedoch beiden Gefahren mit Tc5—h5.

I.

Stamma.



Weiss.	Schwarz.
1. Tc5—h5.	Th4 n. h5.

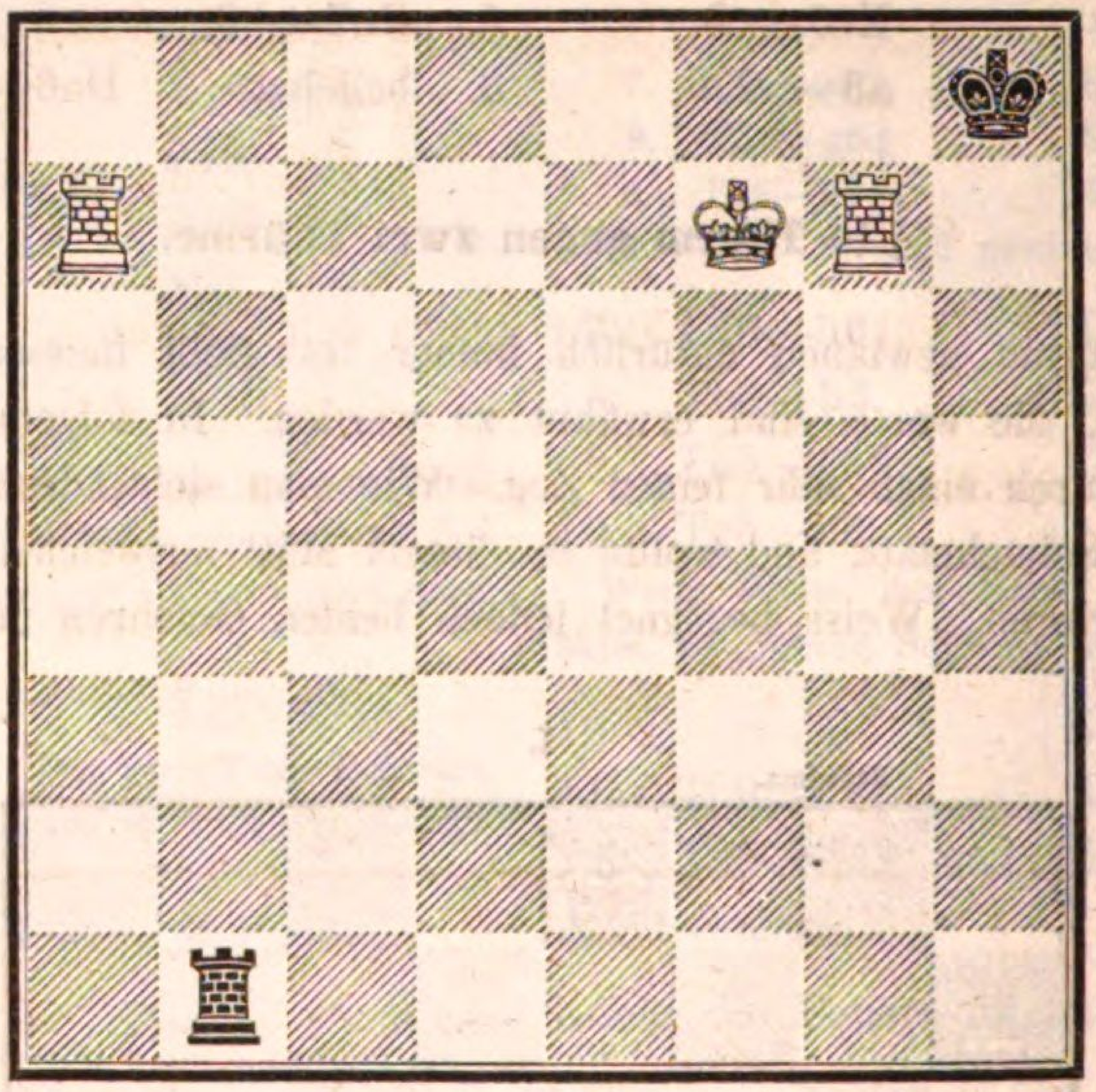
Schwarz hat ausserdem nur noch den Zug Th4—c4, um das Matt Ta7—a6 zu hindern. Es würde alsdann jedoch auch der Thurm in zwei Zügen verloren gehen.

Weiss.	Schwarz.
2. Ta7—a6†	König beliebig.
3. Ta6—a5†	König beliebig.
4. Ta5 n. h5 und gewinnt.	

Jene bisweilen vorkommenden Remisstellungen sind solche, in denen durch Opferung des Thurms ein Patt erzwungen werden kann.

Dies geschieht z. B. in folgender Stellung:

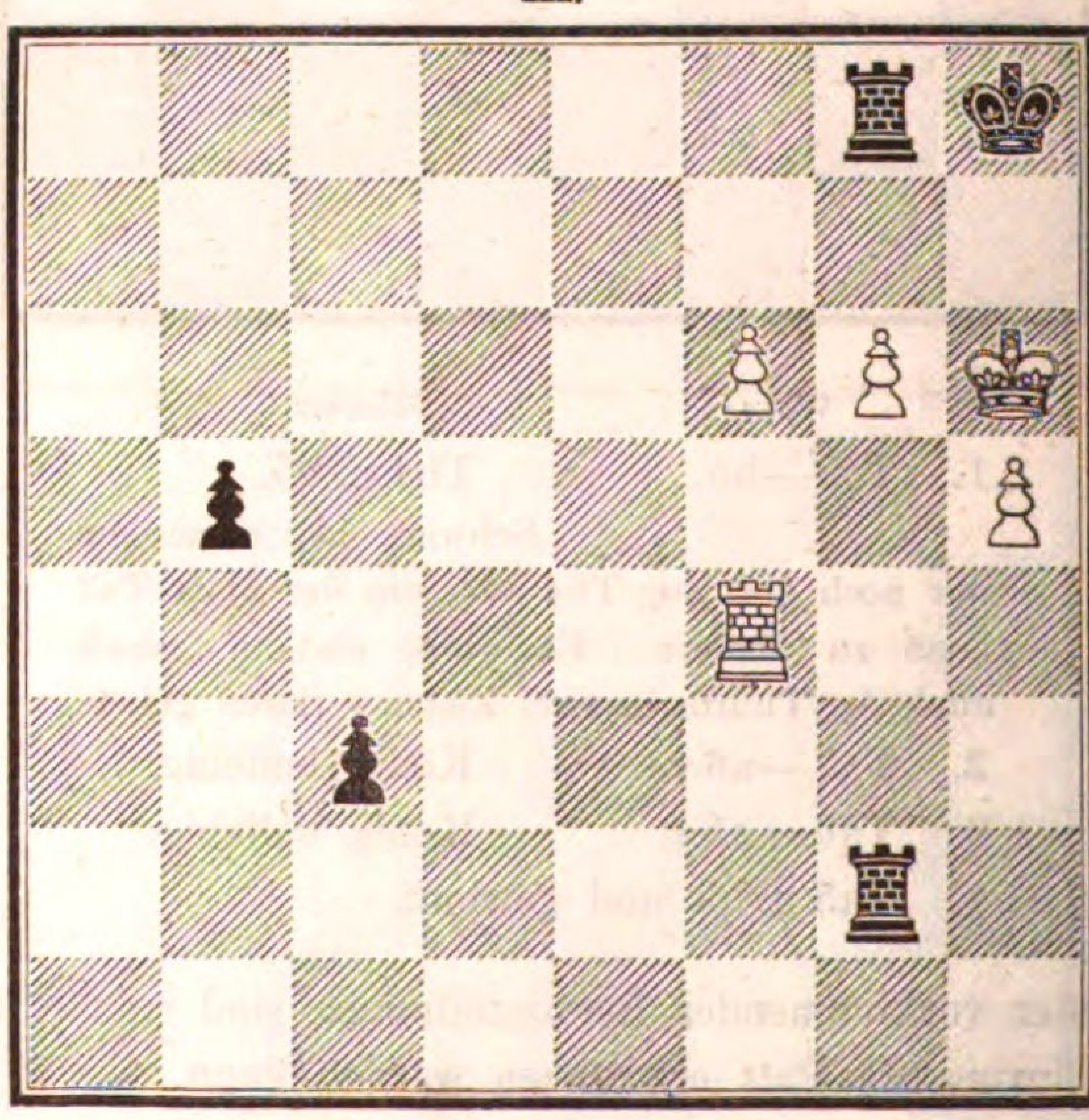
II.



Weiss.	Schwarz.
1.	Tb1—b7 †
2. Kf7—f8.	Tb7 n. g7.
3. Ta7 n. g7.	Patt.

In der Stellung (Diagramm III.) gewinnt Weiss, wenn er am Zuge ist.

III.



Weiss.	Schwarz.
1. f6—f7.	Tg8—f8.

Zieht Schwarz jetzt c3—c2, so gewinnt Weiss mit f7—f8.

Weiss.	Schwarz.
2. Tf4—f2.	Tf8 n. f7.

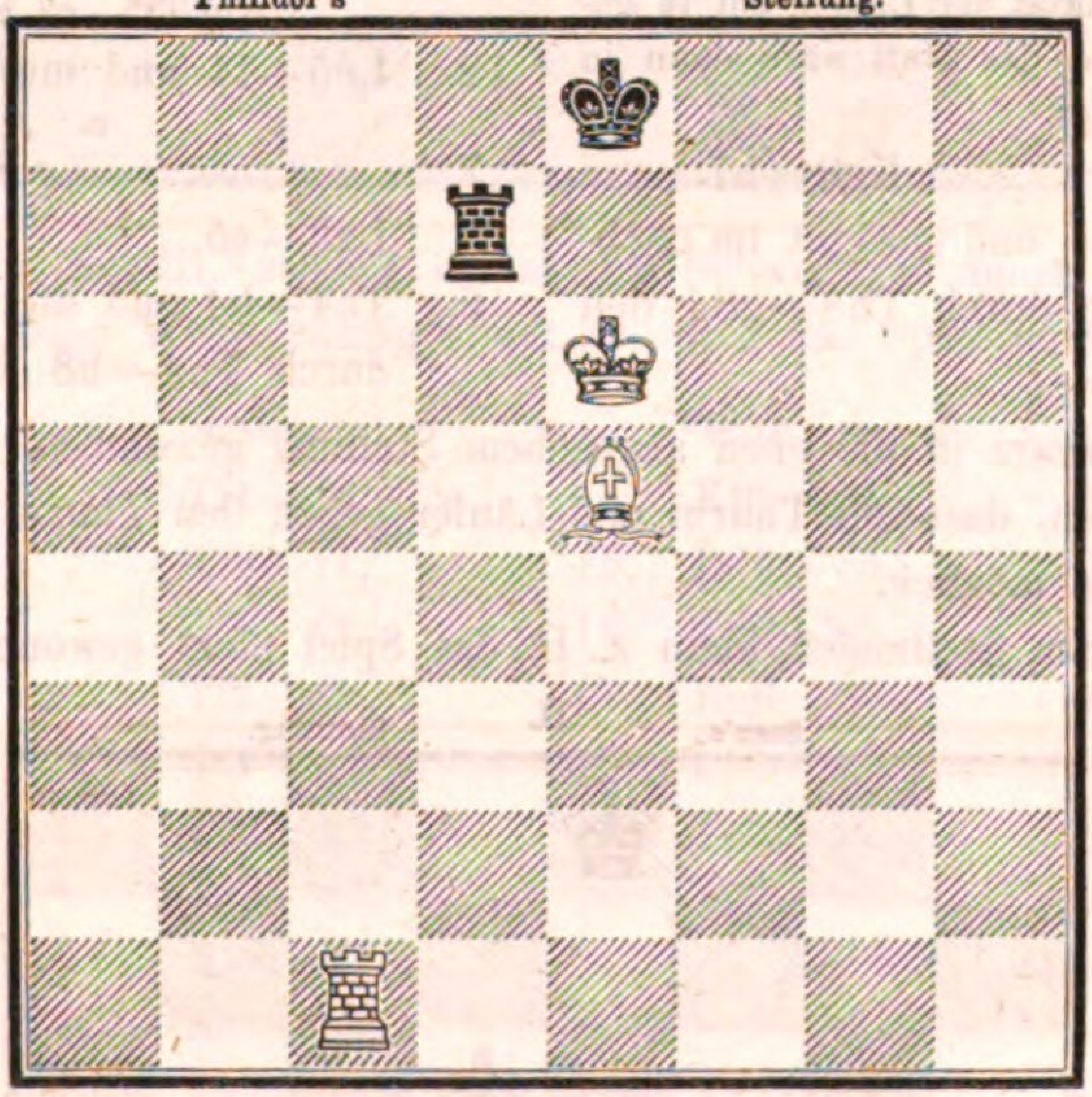
Zog Schwarz statt dieses Zuges c3—c2, so nahm Tf2 den Bauer c2 und ging später nach c2.

Weiss.	Schwarz.
3. Tf2 n. f7.	Kh8—g8.
4. Tf7—c7 und gewinnt.	

Thurm und Läufer gegen den Thurm.

Diese Spiel-Endung ist Gegenstand der scharfsinnigsten Untersuchungen geworden, die es im Schachspiel überhaupt giebt. Das Resultat derselben ist, dass in gewissen Stellungen das stärkere Spiel den Gewinn erzwingen kann, dass es jedoch kein Princip giebt, nach dem solche Stellungen erzwungen werden können, ja, dass sogar in gewissen Stellungen die Unentschiedenheit des Spiels sich erweisen lässt.

I.
Philidor's Stellung.



Weiss.	Schwarz.
1. Tc1—c8 †	Td7—d8.
2. Tc8—c7.	

Um das Matt herbeizuführen, muss der schwarze Thurm gezwungen werden nach d1 oder nach d3 zu gehen. Aus welchen Gründen wird man bald sehen.

Weiss.	Schwarz.
2.	Td8—d2.
3. Tc7—b7.	

Dieser Zug ist nothwendig, um den Thurm zu zwingen, nach einem jener beiden Felder zu gehen.

Weiss.	Schwarz.
3.	Td2—d1.
4. Tb7—g7.	Td1—f1.

(Ueber Ke8—f8 siehe a.)

Schwarz muss das Matt, das der Thurm auf g8 zu geben droht, decken.

Weiss.	Schwarz.
5. Le5—g3.	Ke8—f8.

(Ueber Tf1—f3 siehe b.)

Weiss.	Schwarz.
6. Tg7—g4.	Kf8—e8.

Er muss hier hingehen. weil Lg3—d6 † und Tg4—g8 Schachmatt droht.

Weiss.	Schwarz.
7. Tg4—c4.	Tf1—d1.
	(Ueber Ke8—f8 siehe c.)
8. Lg3—h4.	Ke8—f8.
9. Lh4—f6.	Td1—e1 †
10. Lf6—e5.	Kf8—g8.
11. Tc4—h4 und gewinnt.	

a.

4.	Ke8—f8.
5. Tg7—h7.	

Um das Matt zu decken ist Schwarz gezwungen den Thurm auf das Feld g1 zu ziehen, auf welchem er in wenigen Zügen verloren geht.

5.	Td1—g1.
6. Th7—c7.	Kf8—g8.

Der beste Zug, denn auf Tg1—g6† würde der Läufer auf f6 gedeckt haben, und das Matt wäre dann in zwei Zügen erfolgt.

7. Tc7—c8 †	Kg8—h7.
8. Tc8—h8 † und gewinnt im nächsten Zuge durch Th8—g8 † den Thurm g1.	

b.

Weiss.	Schwarz.
5.	Tf1—f3.
6. Lg3—d6.	Tf3—e3 †
7. Ld6—e5.	Te3—f3.

Wenn er den König nach f8 zog, so musste der Thurm g7 nach h7 gehen, um mit dem nächsten Zuge Matt zu geben.

8. Tg7—e7 †	Ke8—f8.

Auf Ke8—d8 würde Te7—b7 und nachher Tb7—b8 Matt folgen.

9. Te7—c7.	Kf8—g8.
10. Tc7—g7 †	Kg8—f8.

Wenn er auf h8 gegangen wäre, so hätte Weiss durch Tg7—g8† den Thurm gewonnen.

11. Tg7—g4.	Kf8—e8.

Auf Tf3—e3, gewinnt Tg4—h4.

12. Le5—f4 und muss gewinnen.	

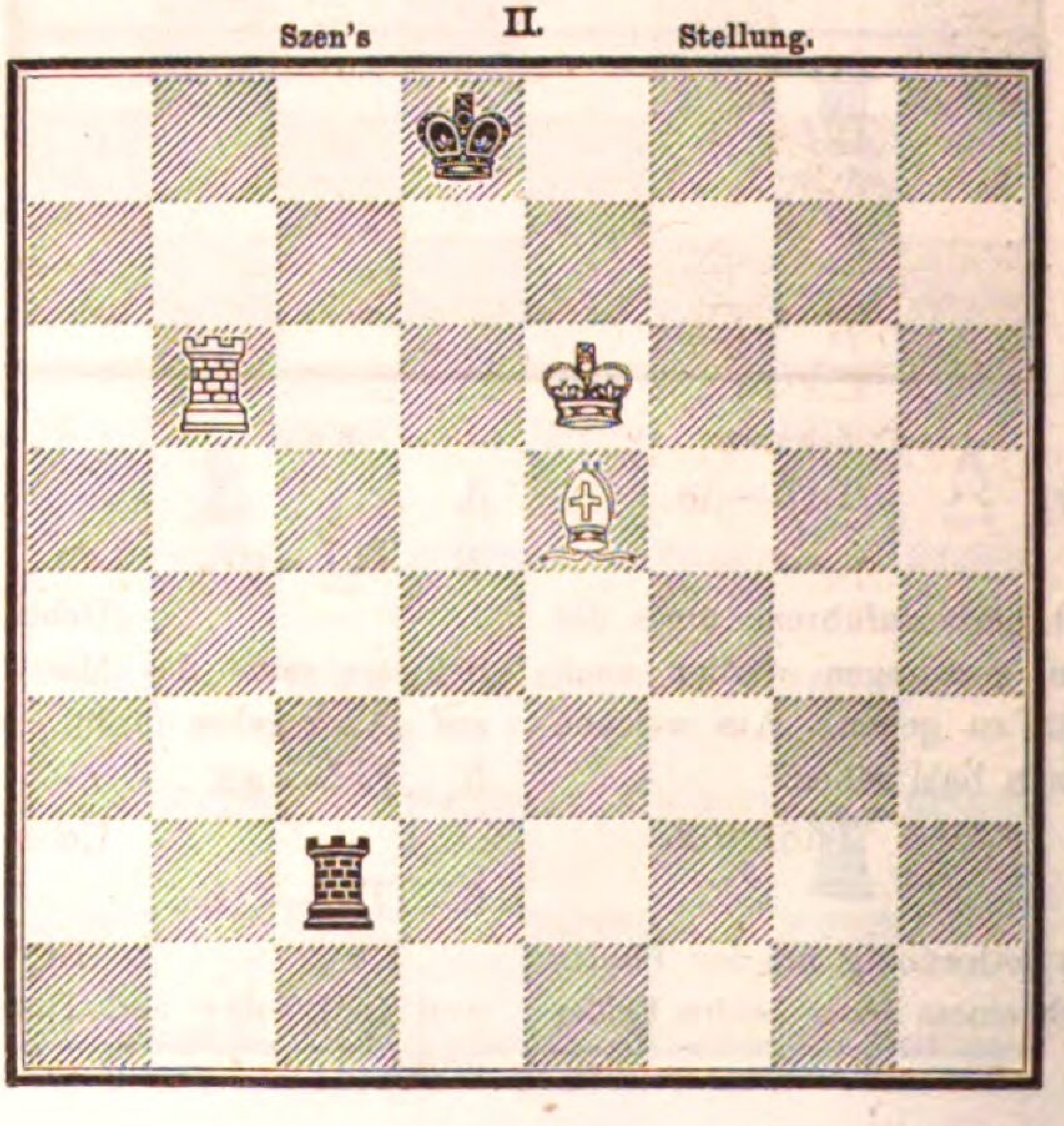
c.

7.	Ke8—f8.
8. Lg3—e5.	Kf8—g8.
9. Tc4—h4 und sagt in zwei Zügen durch Th4—h8 Matt.	

Wenn Schwarz in die eben angegebene Stellung gezwungen werden könnte, so wäre erwiesen, dass der Thurm und Läufer gegen den Thurm gewinnt. Dies ist jedoch nicht möglich.

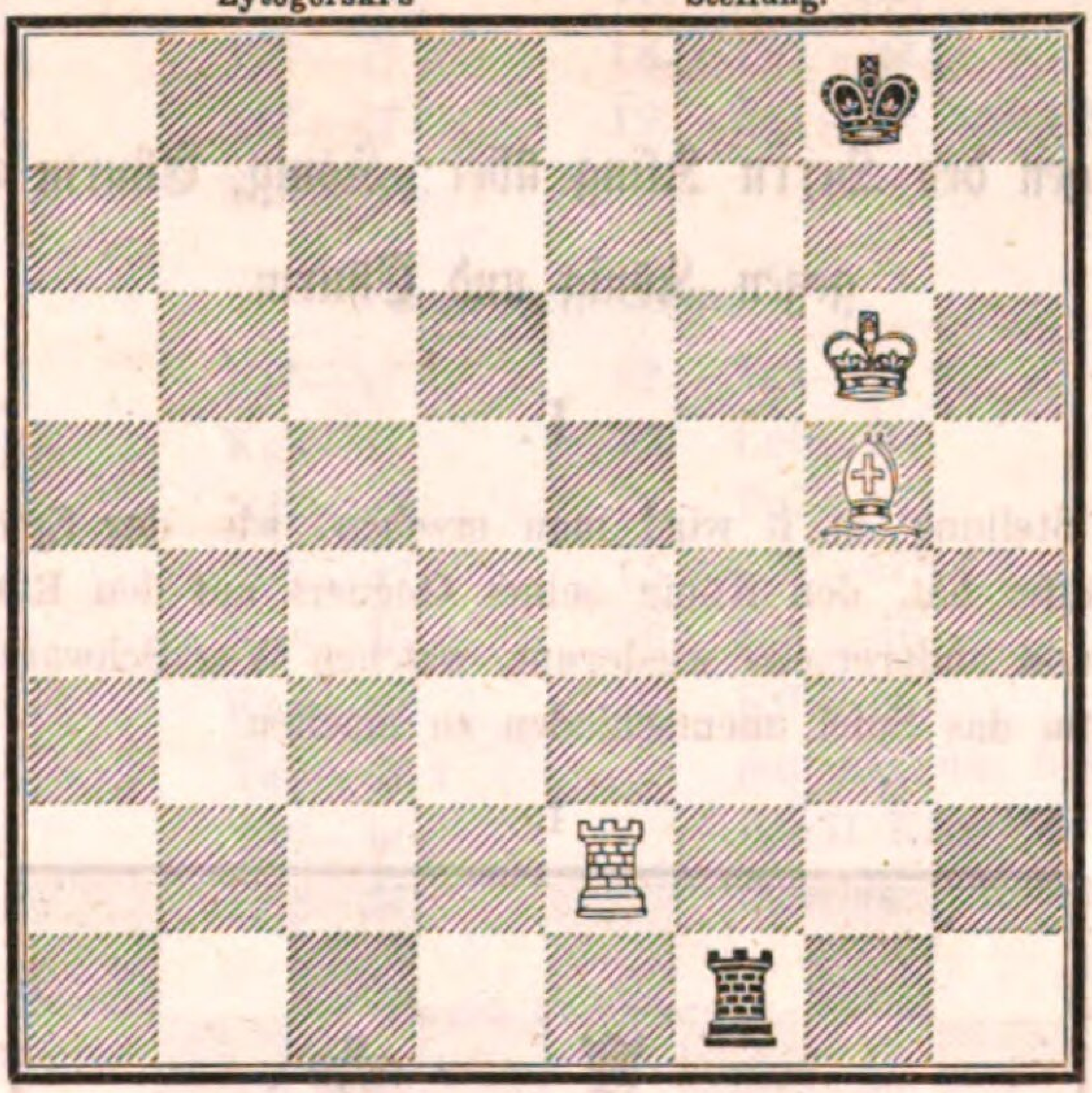
In folgenden Stellungen kann z. B. das Spiel nicht gewonnen werden.

Szen's II. Stellung.



III.

Zytogorski's Stellung.



In Stellung No. III. scheint es, als ob Schwarz gewinnen könnte; wenn jedoch im 20. Zuge Weiss richtig spielt, so wird das Spiel unentschieden.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Te2—e8†	Tf1—f8.
2.	Te8—e7.	Tf8—f1.
3.	Te7—d7.	Tf1—f2.
4.	Td7—c7.	Tf2—f1.
5.	Lg5—f6.	Tf1—g1†
6.	Kg6—f5.	Tg1—g2.
7.	Lf6—e5.	Tg2—a2.
8.	Tc7—g7†	Kg8—f8.
9.	Tg7—d7.	Kf8—g8.
10.	Kf5—f6.	Ta2—a6†
11.	Le5—d6.	Ta6—a1.
12.	Td7—g7†	Kg8—h8.
13.	Tg7—g2.	Ta1—f1†

	Weiss.	Schwarz.
14.	Kf6—g6.	Kh8—g8.
15.	Ld6—c5.	Tf1—f4.
16.	Tg2—g5.	Tf4—h4.
17.	Kg6—f6.	Kg8—h7.
18.	Lc5—e3.	Th4—c4.
19.	Tg5—g7†	Kh7—h8.
20.	Tg7—b7.	Kh8—g8.

Zöge hier Tc4—c6†, so würde Weiss gewinnen.

	Weiss.	Schwarz.
21.	Tb7—b8†	Kg8—h7.
22.	Tb8—b6.	Tc4—c7.
23.	Le3—d4.	Tc7—f7†

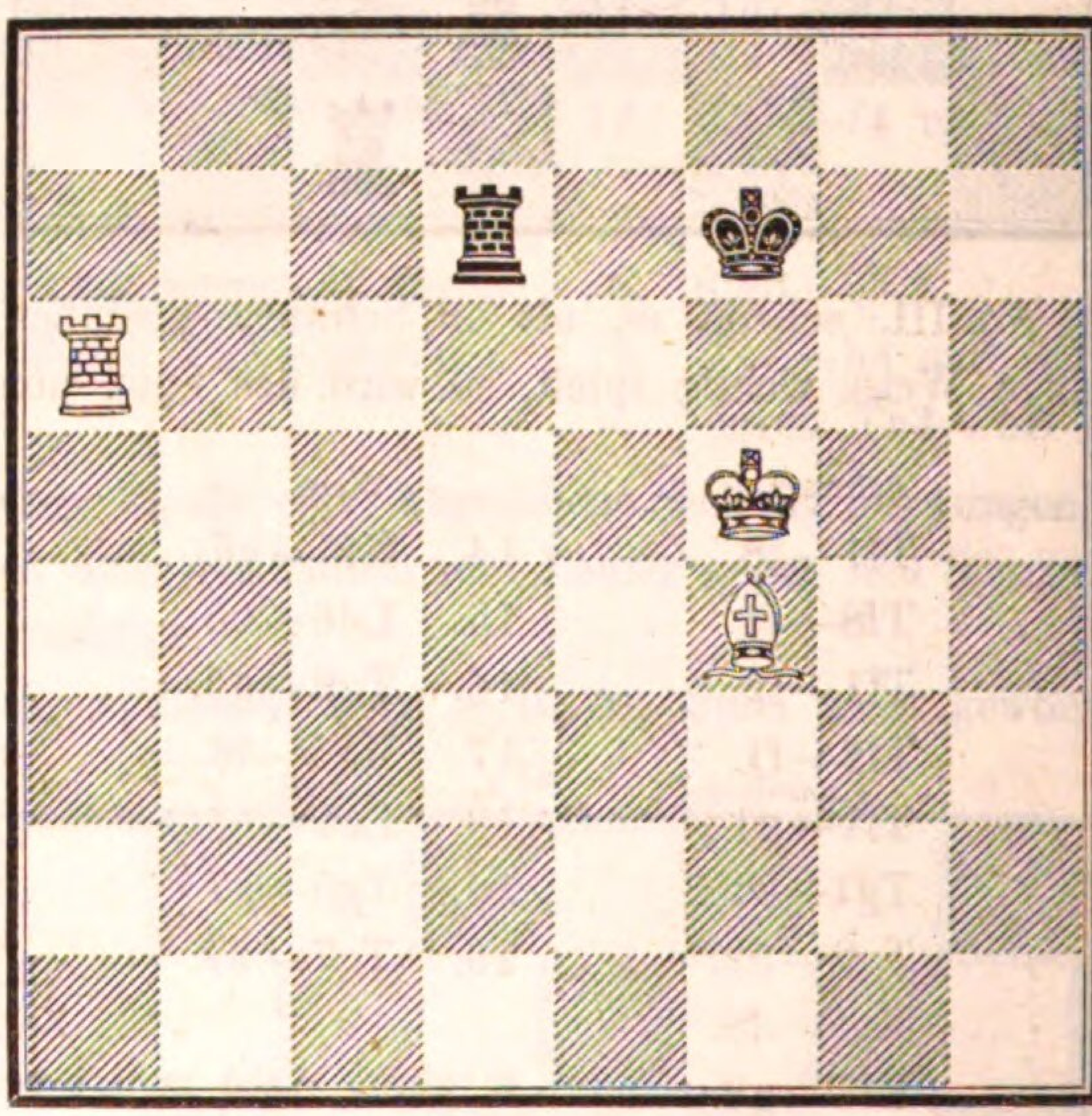
Das Spiel ist unentschieden.

Untersuchungen des Herrn Kling über: König, Thurm und Läufer gegen König und Thurm.

I.

Aus der Stellung in I. wird man ersehen, wie der Spieler, der den Thurm und Läufer hat, den König seines Gegners auf den Rand des Brettes treiben kann, und andererseits wiederum, welchen Weg Schwarz einzuschlagen suchen muss, um das Spiel unentschieden zu machen.

I.



Wir gehen von einer Stellung aus, in die Schwarz jeder Zeit getrieben werden kann.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Lf4—e5.	Td7—b7.
2.	Ta6—h6.	Tb7—d7.
3.	Le5—d6.	Td7—d8.

(Siehe Veränderung I. und II.)

	Weiss.	Schwarz.
4.	Th6—f6 †	Kf8—g7.
5.	Ld6—f4.	Td8—d7.
6.	Kf5—e6.	Td7—d8.

Dieser Zug ist schlecht, und veranlasst den Verlust des Spiels. (Siehe III. Veränderung.)

	Weiss.	Schwarz.
7.	Lf4—e5.	Kg7—h7.
8.	Tf6—f7 †	Kh7—g6.
9.	Tf7—g7 †	Kg6—h6.
10.	Tg7—g4.	Kh6—h7.
11.	Ke6—f7.	Td8—d7 †
12.	Kf7—f6.	Td7—b7.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
13. Kf6—f5.	Tb7—d7.	17. Kf5—e6.	Td7—h7.
14. Tg4—g1.	Td7—f7 †	18. Th1—g1 †	Kg8—f8.
15. Le5—f6.	Tf7—d7.	19. Tg1—d1 und gewinnt.	
16. Tg1—h1 †	Kh7—g8.		

Erste Veränderung.

3.	Kf7—g7.	12. Tg1—g7 †	Kf7—f8.
4. Th6—g6 †	Kg7—f7.	13. Le5—f6.	Th6—h2.
5. Tg6—f6 †	Kf7—g8.	14. Tg7—a7.	Th2—c2.
6. Kf5—e6.	Td7—a7.	15. Lf6—e7 †	Kf8—e8.
7. Tf6—f8 †	Kg8—h7.	16. Le7—d6.	Ke8—d8.
8. Tf8—f1.	Kh7—g8.	17. Kf5—e6.	Kd8—c8.
9. Ld6—e5.	Ta7—a6 †		
10. Ke6—f5.	Ta6—h6.		
11. Tf1—g1 †	Kg8—f7.		

Hiermit hat das Spiel eine Stellung der II. Klasse erreicht, deren Vertheidigung in III. erörtert wird.

Zweite Veränderung.

3.	Kf7—e8.	7. Kf5—e6.	Td7—h7.
4. Th6—e6 †	Ke8—d8.	8. Ke6—d5.	Th7—h5 †
5. Te6—f6.	Kd8—c8.	9. Ld6—e5.	Kb7—b6.
6. Tf6—f8 †	Kc8—b7.	10. Tf8—b8 †	Kb6—a5

Wenn Schwarz Td7—h7 spielt, so gelangen wir zu einer Stellung der I. Klasse.

(Nach 10. … Kb6—a5:) und das Spiel nimmt eine Stellung der I. Klasse ein.

Dritte Veränderung.

6.	Td7—a7.	11. Tf8—f1.	Ta7—a6.
7. Lf4—h6 †	Kg7—g8.	12. Tf1—g1.	Kh7—h6
8. Lh6—f8.	Ta7—a6 †		
9. Lf8—d6.	Ta6—a7.		
10. Tf6—f8 †	Kg8—h7.		

und das Spiel nimmt ebenfalls eine Stellung der I. Klasse ein.

II.

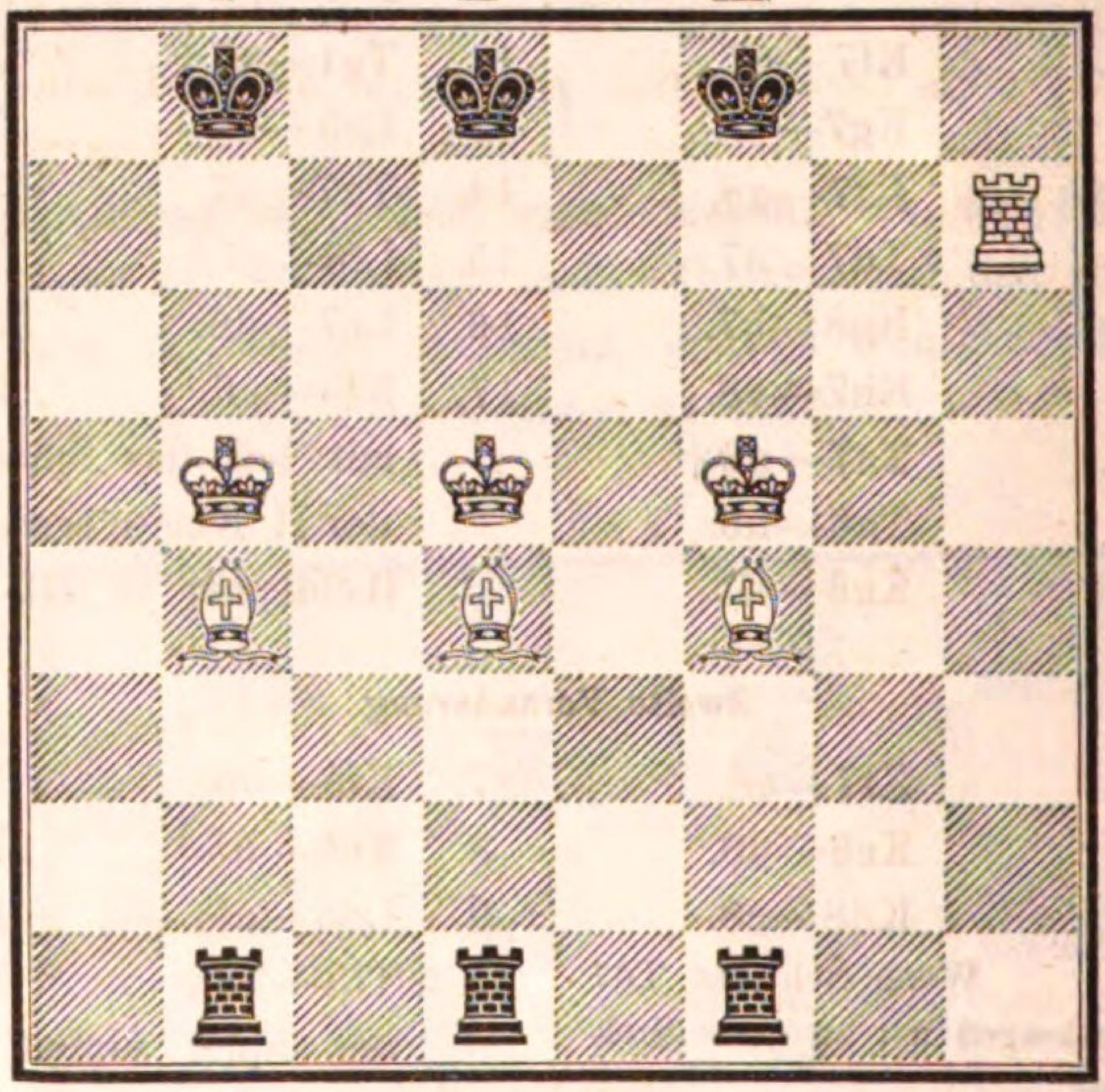
Erste Klasse.

Die Eintheilung der verschiedenen Stellungen in Klassen geschieht zur Beurtheilung ihres Werthes in Rücksicht auf die Möglichkeit der Vertheidigung. Die I. und II. Klasse gewähren uns die leichteste Vertheidigungsart, und wir werden sehen, dass man bei richtiger Spielart zu einer oder der andern derselben gelangt. Wir werden auch nachweisen, dass eine in die andere verwandelt werden kann. Wenn indessen der Spieler, der nur den Thurm hat, nicht ganz richtig spielt, so kann sein Spiel in eine Stellung gezwungen wer-

den, die den andern Klassen angehört, und seinem Gegner bessere Gelegenheit den Sieg zu erzwingen gewährt.

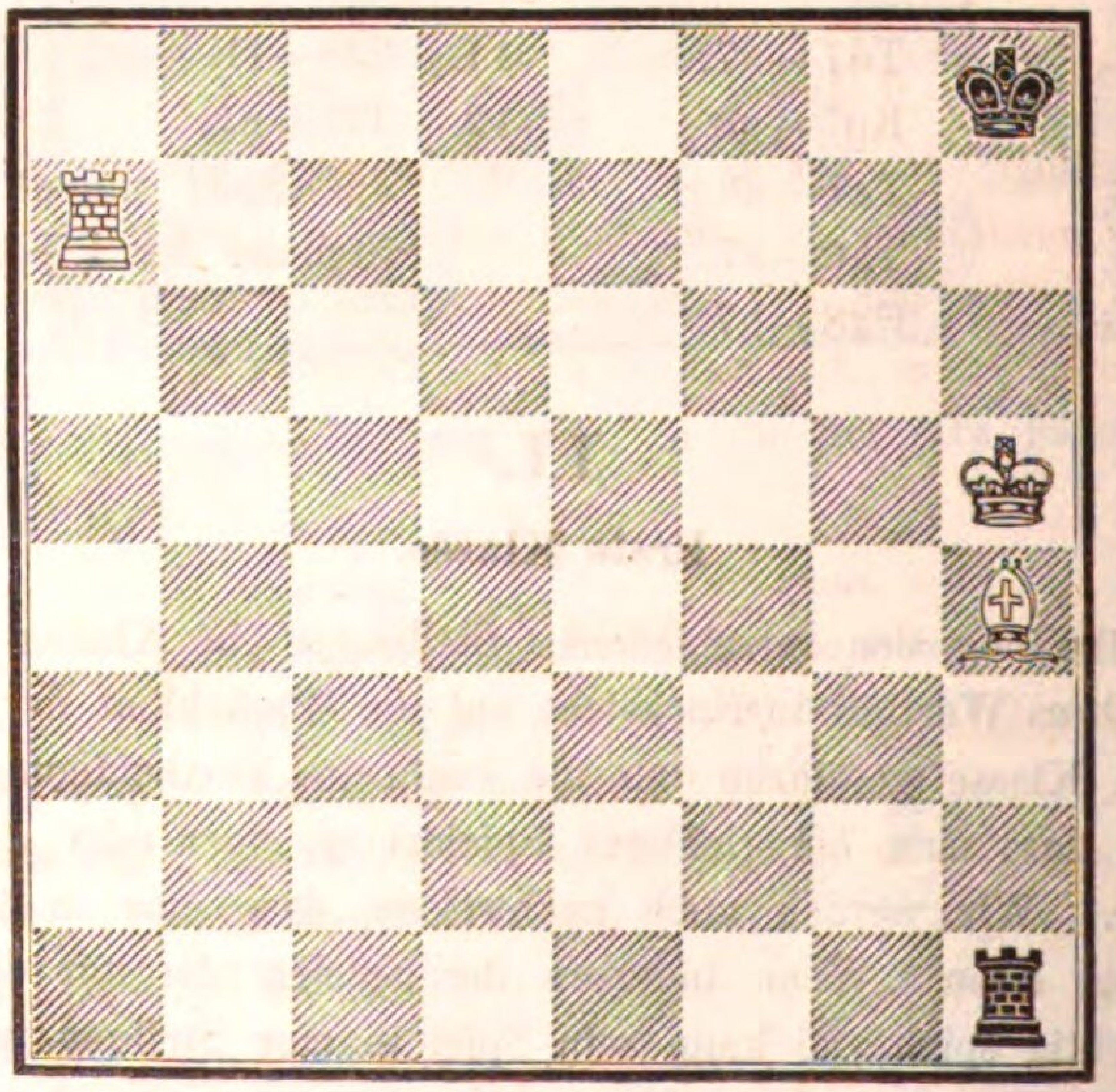
Wir haben uns in den verschiedenen Stellungen des Damenläufers bedient. Selbstverständlich gelangt man mit dem Königsläufer zu gleichartigen Stellungen auf Felder der andern Farbe.

I. II. III.



I., II. und III. Stellung. Der weisse Thurm nimmt in allen drei Stellungen denselben Platz ein.

IV.



Diese letzte Stellung ist die einzige Ausnahme in der 1. Klasse, in der Weiss gewinnt, wenn er Kh5—g6 spielt.

Die andern Stellungen werden, wie folgt, behandelt:

I. Stellung.

Dies ist eine der schwierigsten dieser Klasse für die Vertheidigung, weil der schwarze König so nahe der Thurmlinie steht. Es ist klar, dass Weiss gewinnen würde, wenn der schwarze König auf a8, und sein Thurm auf a1, der weisse König aber auf a5, der Läufer a4 und der Thurm auf h7 stände, indem dann die Stellung auf der linken Seite dieselbe ist, wie die auf der rechten der IV. Stellung.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Kb5—c5.	Kb8—a8 oder Veränderung.	7.	Kc5—d5.	Ka8—b7.
			8.	Ld4—e5.	Tc7—f7.
2.	Lb4—d2.	Tb1—b7.	9.	Kd5—e6.	Tf7—f2.
3.	Th7—h1.	Tb7—e7.	10.	Th1—b1 †	Kb7—c6.
4.	Ld2—g5.	Te7—b7.	11.	Tb1—c1 †	Kc6—b5.
5.	Lg5—f6.	Tb7—a7.	12.	Ke6—d5.	Tf2—f5.
6.	Lf6—d4.	Ta7—c7 †	13.	Tc1—b1 †	Kb5—a5.

Dies ist eine Stellung derselben Klasse, und eine für die Vertheidigung bei Weitem günstigere, als die erste.

Veränderung.

1.		Tb1—c1 †	5.	Th7—f7.	Tc1—e6 †
2.	Kc5—b6.	Kb8—c8.	6.	Lc5—d6.	Te6—e1.
3.	Lb4—c5.	Kc8—d8.	7.	Tf7—f6.	
4.	Kb6—c6.	Tc1—e1.			

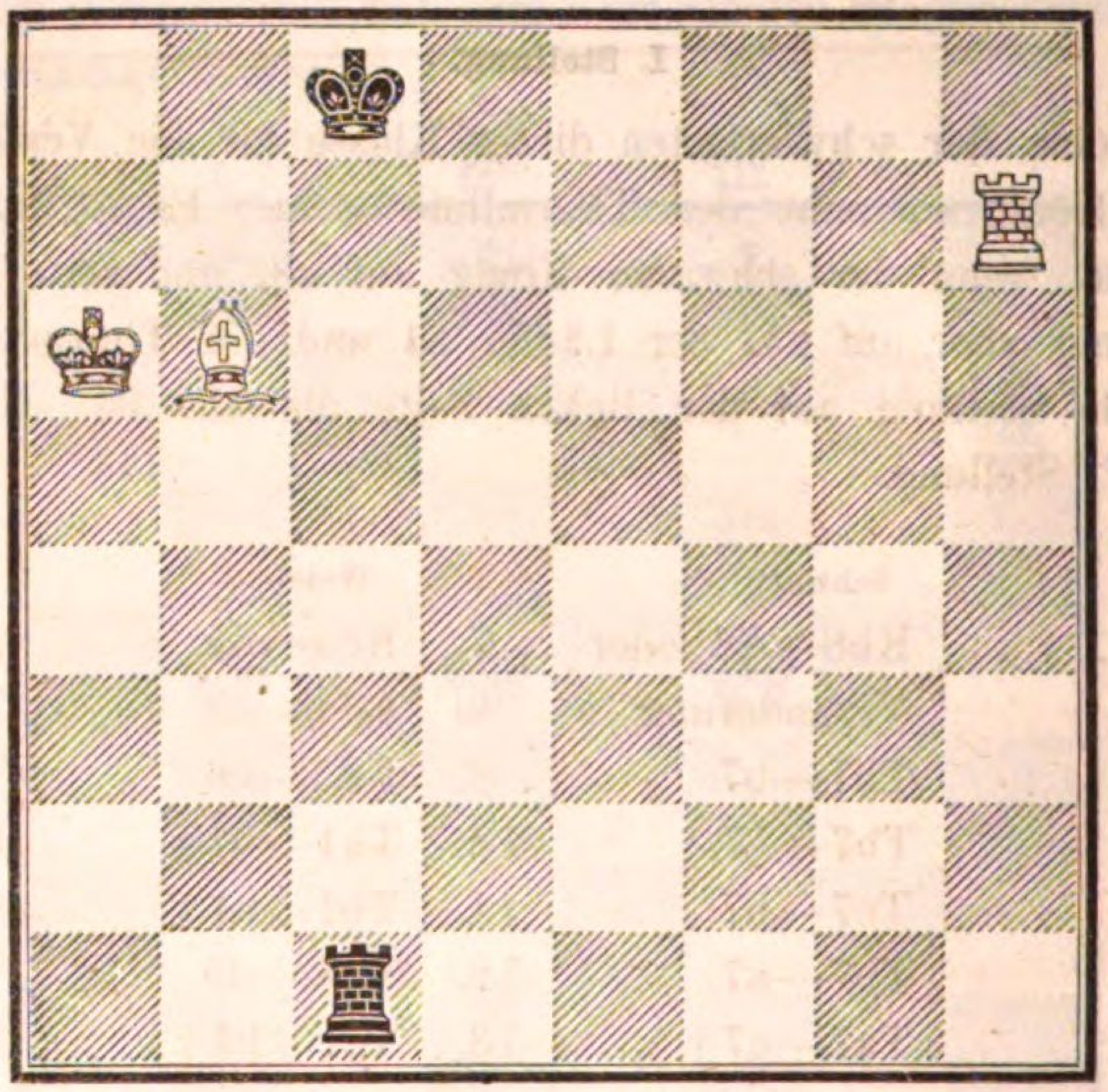
Diese Stellung ist nicht so gut zu vertheidigen, wie die andere, aber das Spiel bleibt dennoch unentschieden, wie wir sehen werden in der III. Stellung der 3. Klasse. Wir geben wegen der übergrossen Zahl der Varianten und ihrer Gleichartigkeit nur die beste der Vertheidigungen.

III.

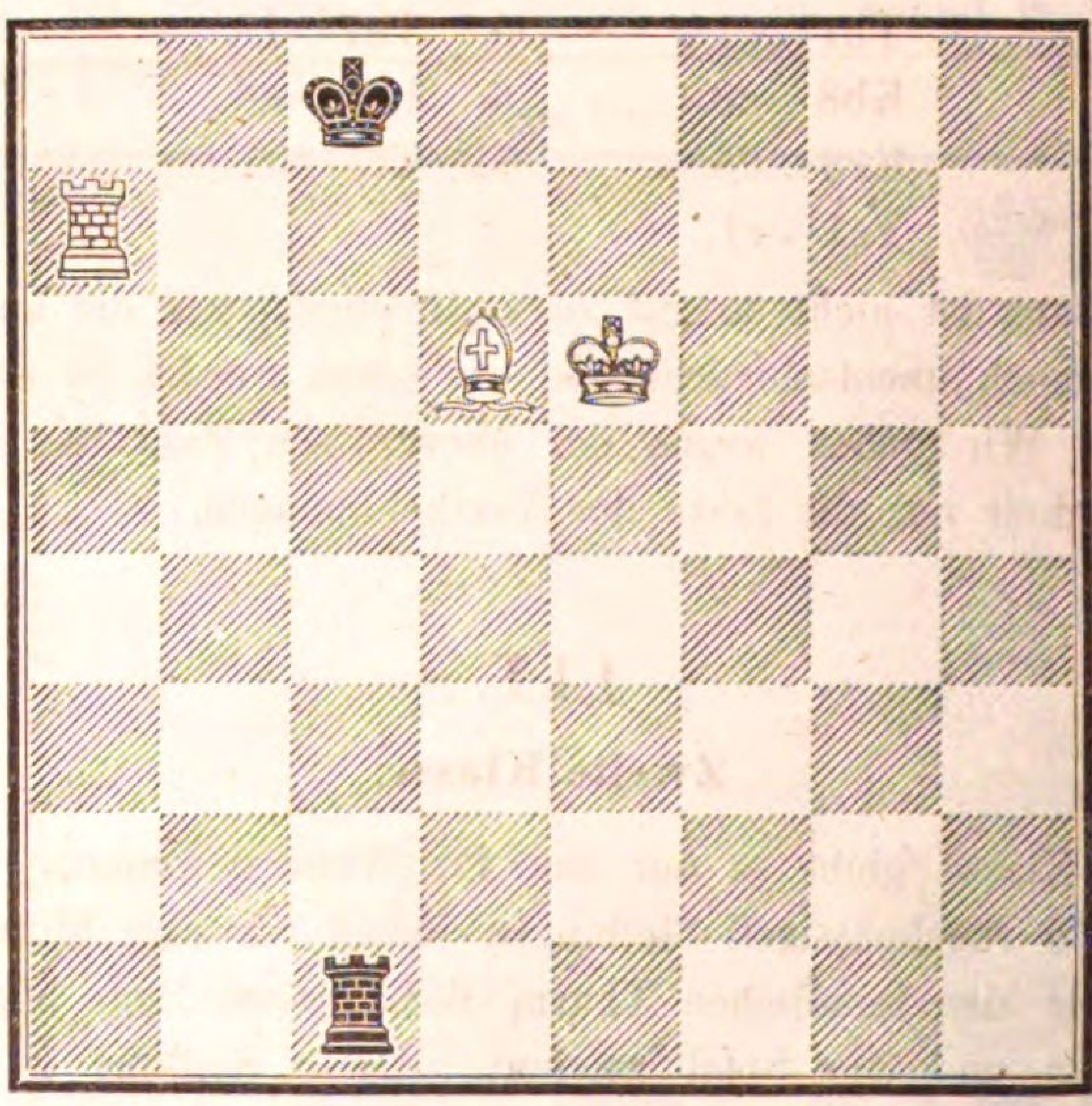
Zweite Klasse.

In dieser Klasse giebt es nur eine für Weiss gewonnene Stellung, abgesehen von den 5 regelmässigen Stellungen haben wir eine hinzugefügt, in der der weisse König den feindlichen Thurm beim ersten Zuge angreift, wodurch Weiss einen Zug und das Spiel gewinnt. Diese Stellung ist sehr geeignet darzulegen, mit welcher Bestimmtheit die Züge des schwarzen Thurms vorgeschrieben sind.

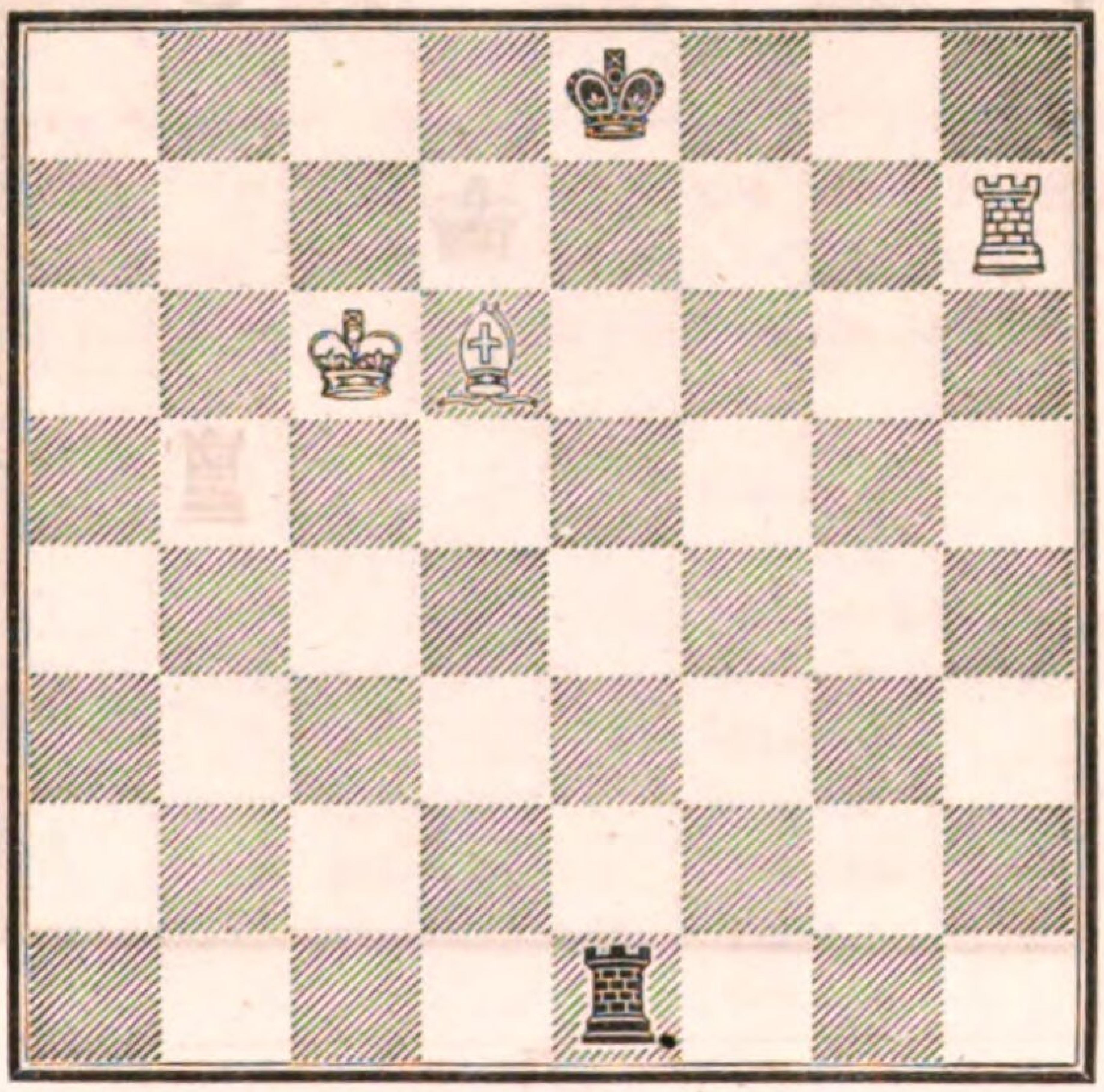
I.



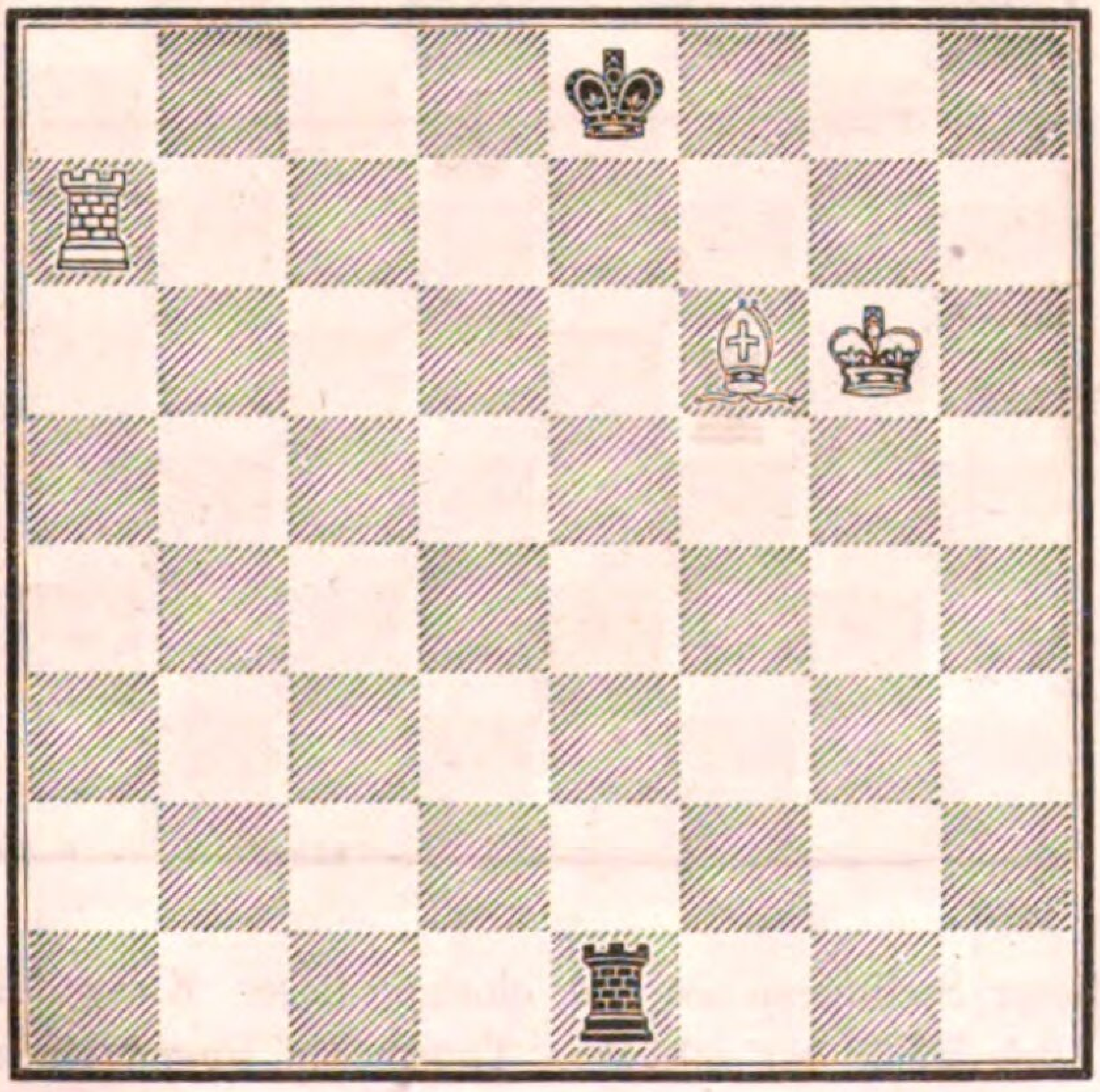
II.



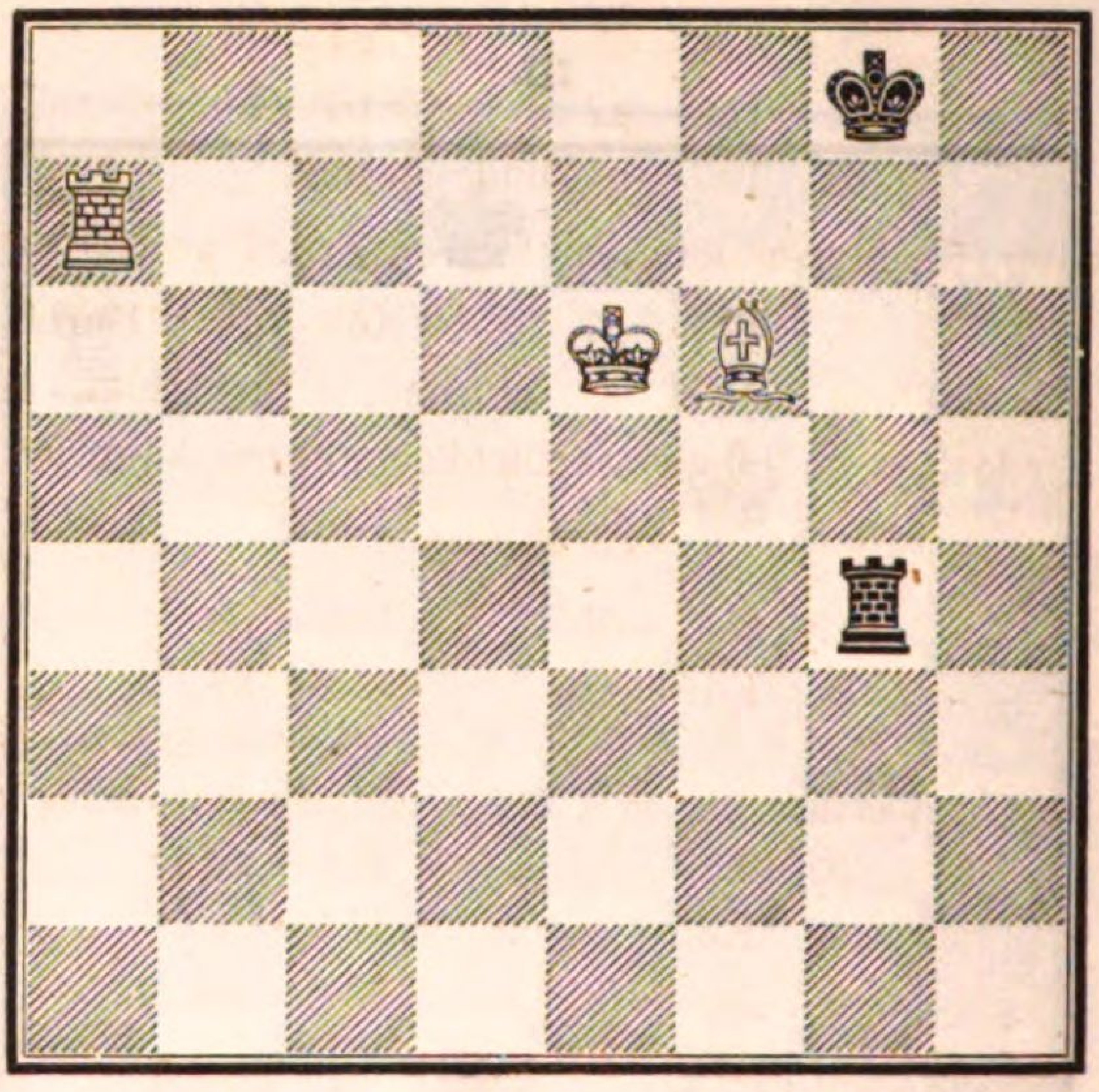
III.



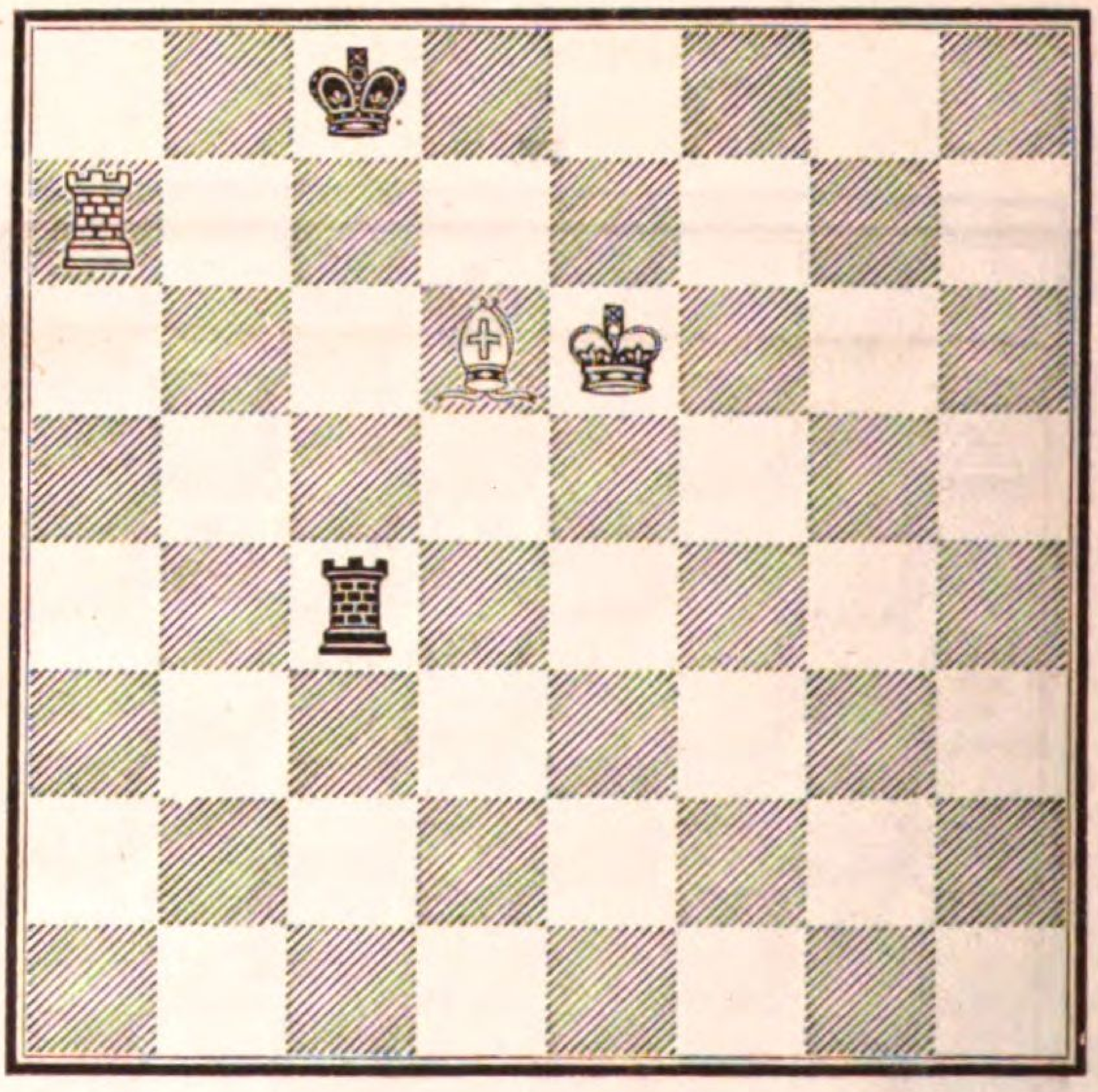
IV.



V.



VI.



Die 5. dieser Stellungen ist die einzige dieser Klasse, die für Schwarz verloren ist. Auch wenn der schwarze Thurm auf irgend einem andern Felde derselben Reihe stände, wäre das Spiel ebenfalls für Schwarz verloren; stände er auf g6, so könnte Weiss in 2 Zügen Matt geben.

Weiss.	Schwarz.
1. Ta7—a8 †	Kg8—h7.
2. Ke6—f5.	Tg4—g8.
3. Ta8—a7 †	Kh7—h6.
4. Ta7—a1 und gewinnt.	

Die 3. dieser Stellungen kann in folgender Art gespielt werden:

1. Th7—g7. Ke8—d8. Durch diesen Zug verliert Schwarz die Stellung der II. Klasse, und ist genöthigt, eine der III. einzunehmen, die jedoch noch immer vertheidigt werden kann.

VI. Stellung.

1. Ke6—d5.	Tc4—c1.
2. Ld6—c5.	Kc8—b8.

Wenn Schwarz Kc8—d8 spielt, so antwortet Weiss mit Kd5—c6, und nimmt eine in 4 Zügen gewinnende Stellung ein.

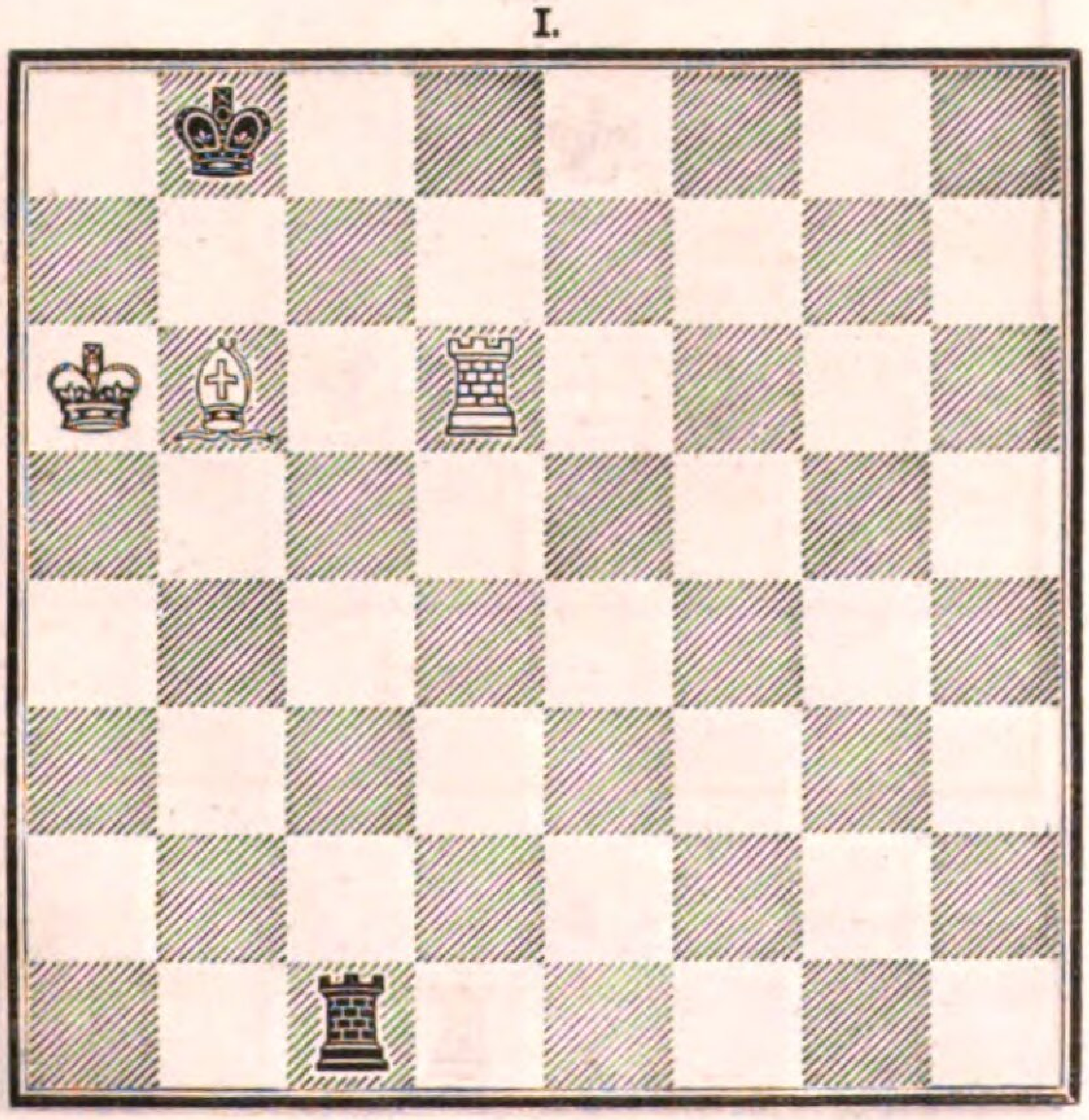
3. Ta7—h7.	Tc1—e1.
4. Kd5—c6.	Te1—e6 †
5. Lc5—d6 †	Kb8—a8.
6. Th7—h1 und gewinnt.	

IV.

Dritte Klasse.

Obwohl es nur eine gewinnende Stellung unter den 5 in dieser Klasse mitgetheilten giebt, so ist die Vertheidigung doch schwieriger, als die der andern Klassen.

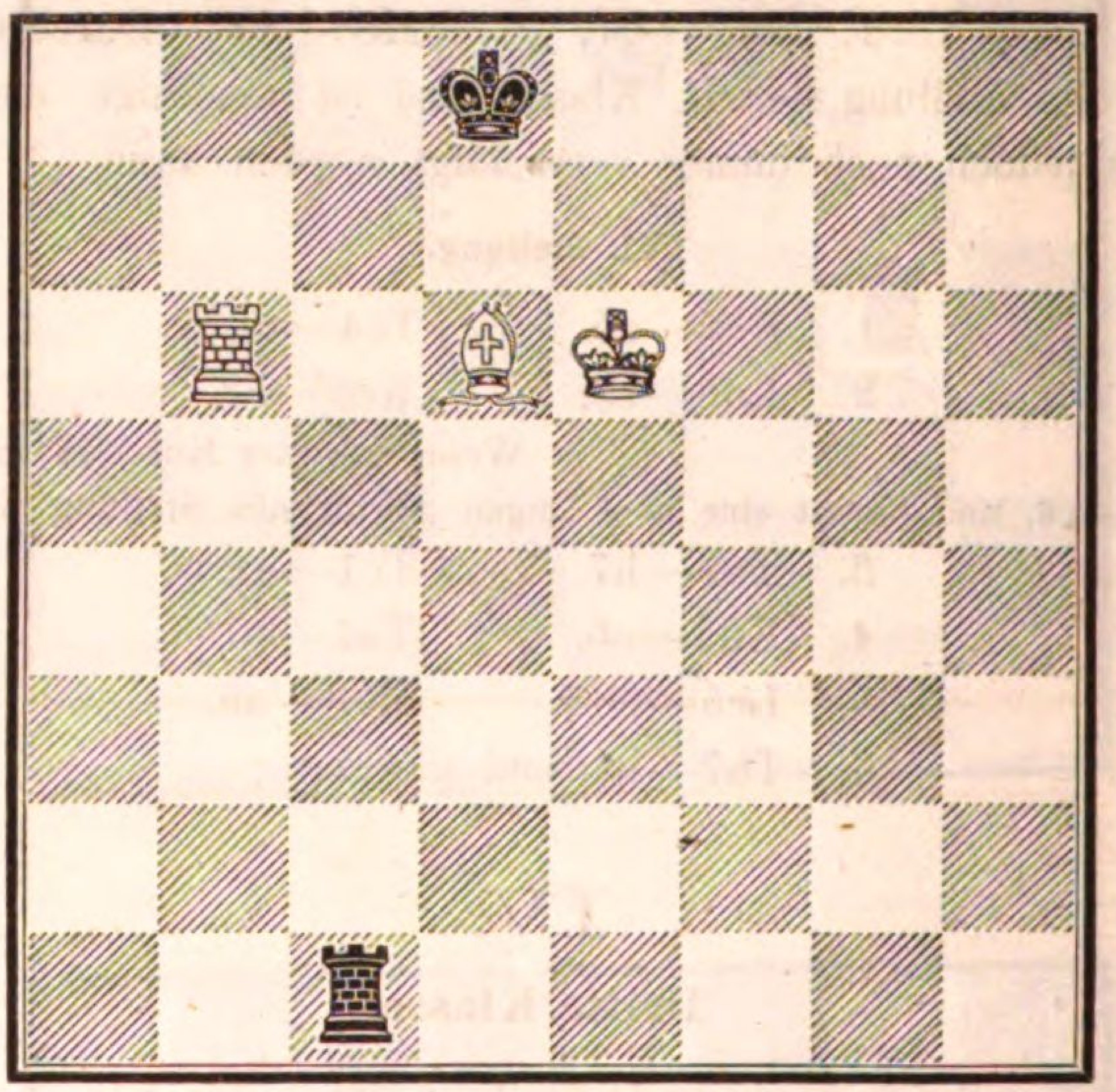
I.



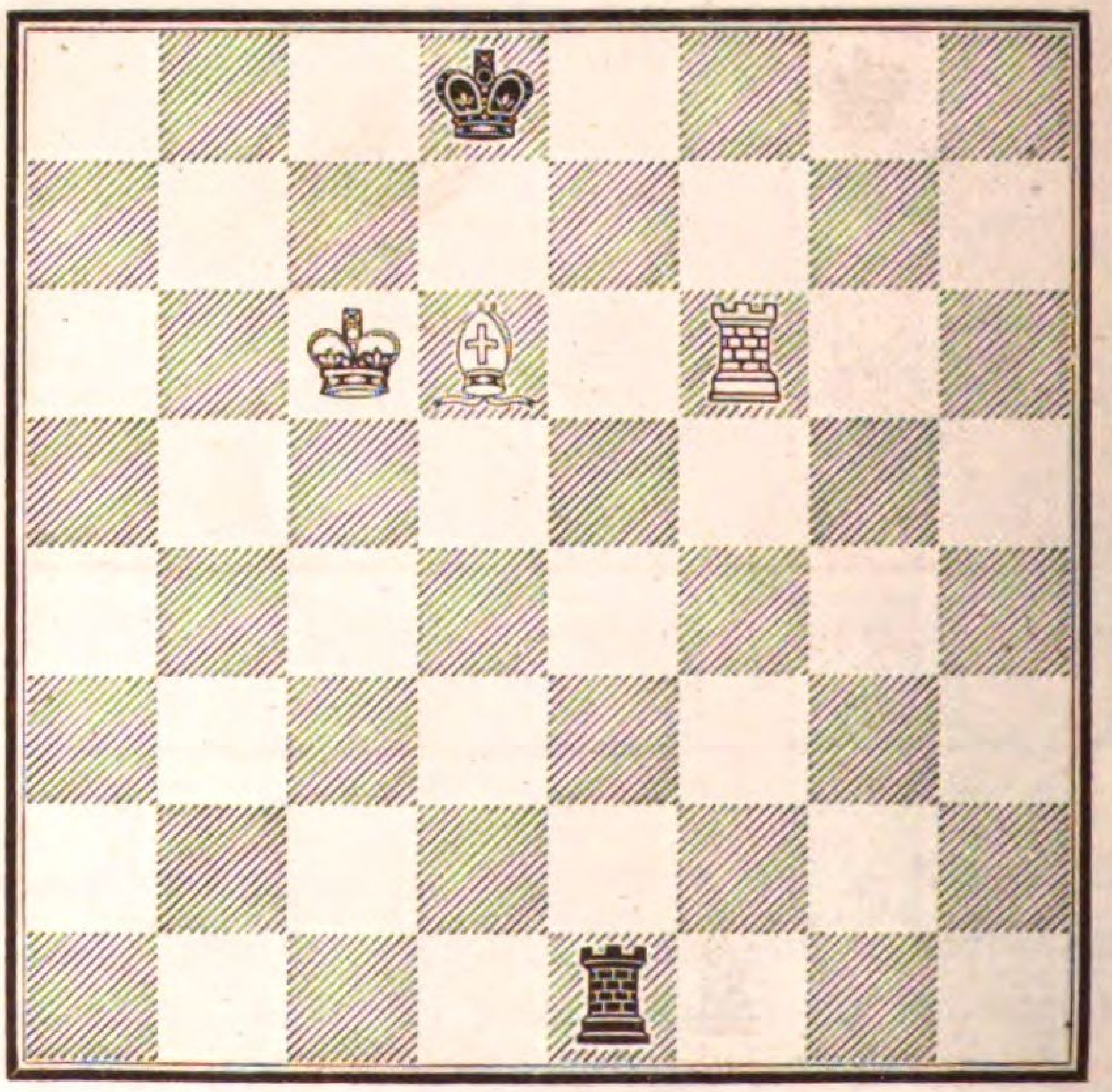
	Weiss.	Schwarz.
1.	Td6—d7.	Tc1—c2.
2.	Td7—h7.	Kb8—c8 und die Stellung ist jetzt

eine der II. Klasse.

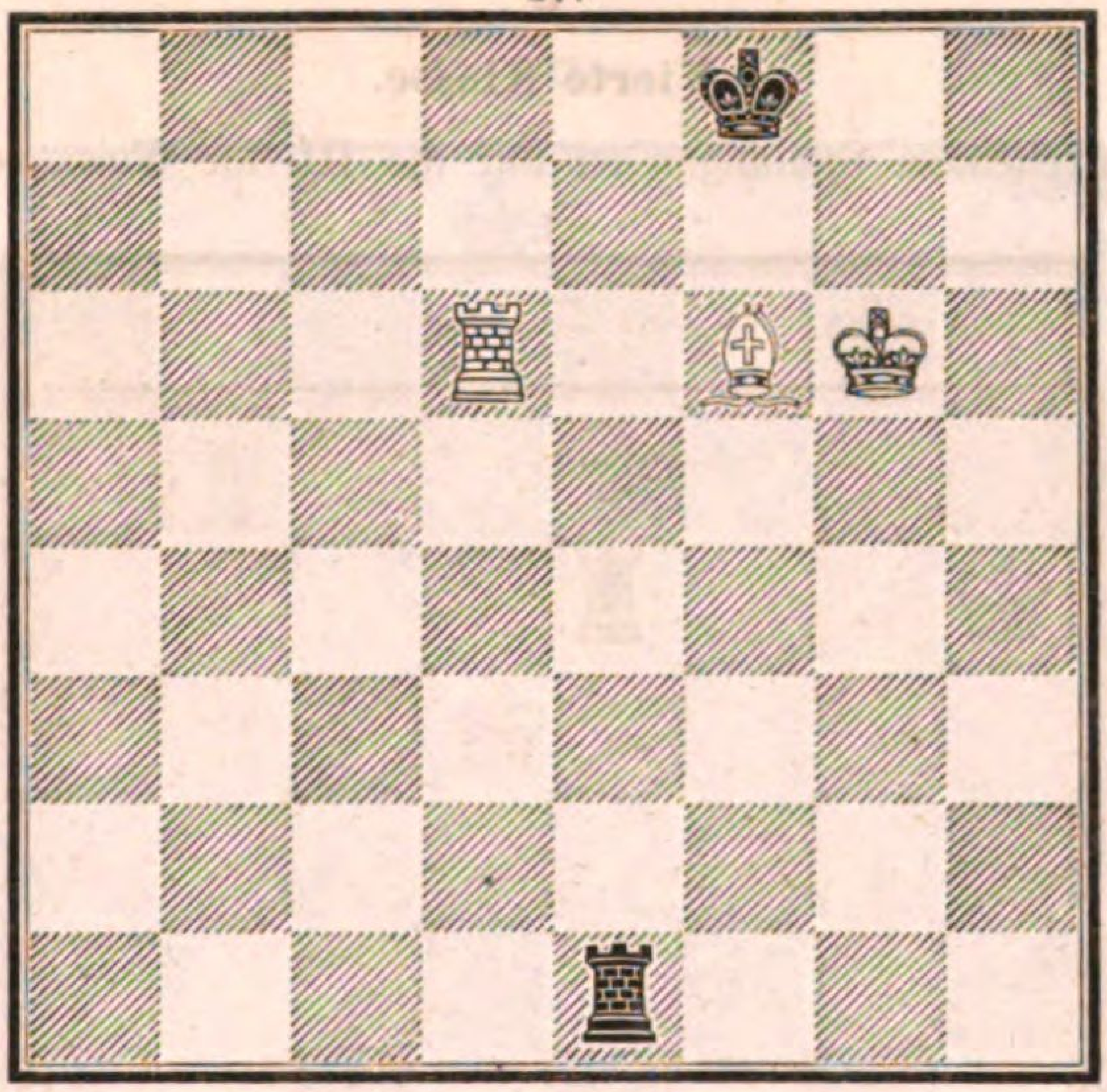
II.



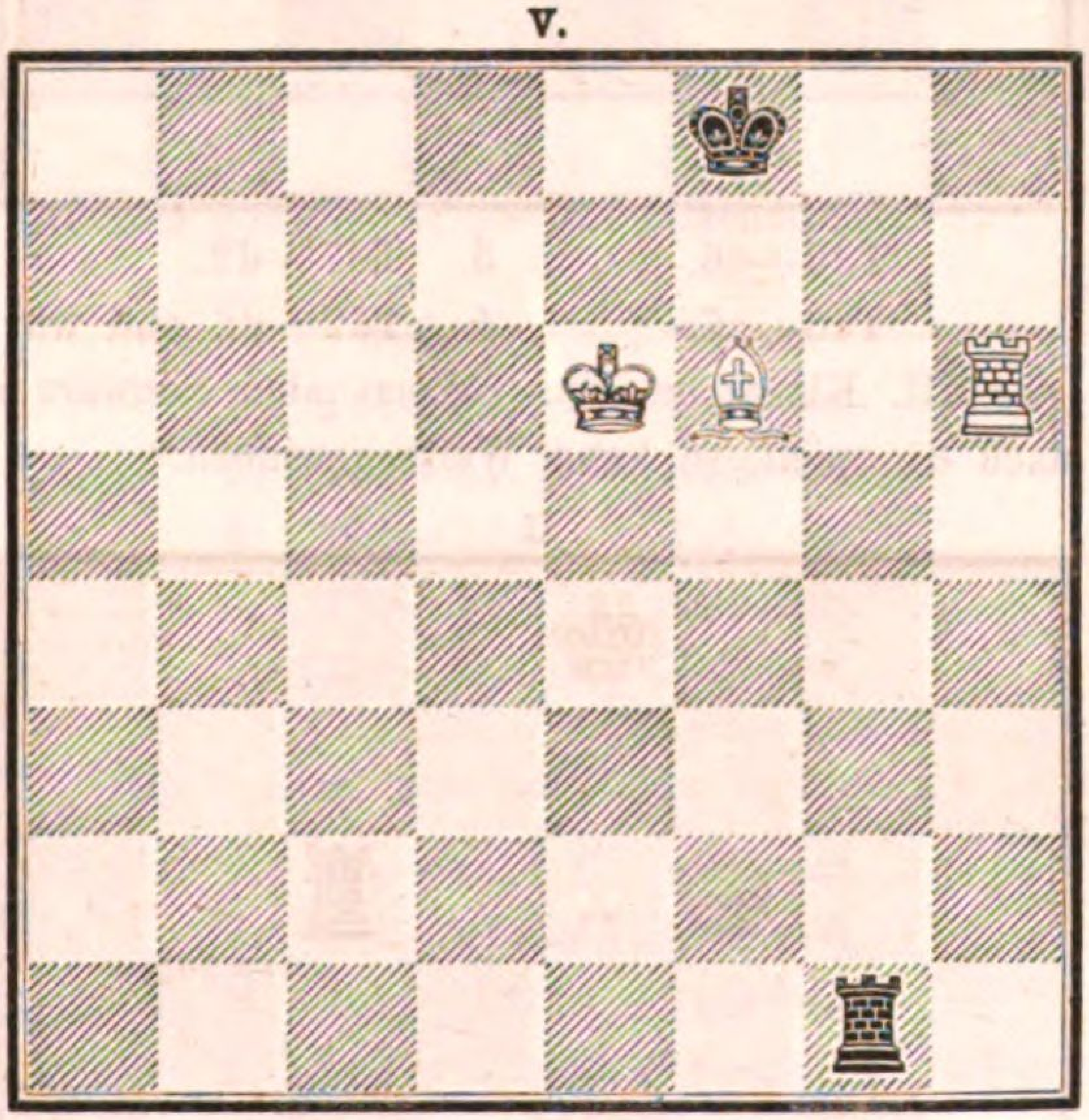
III.



IV.



V.



Diese 5. Stellung ist für Schwarz verloren:

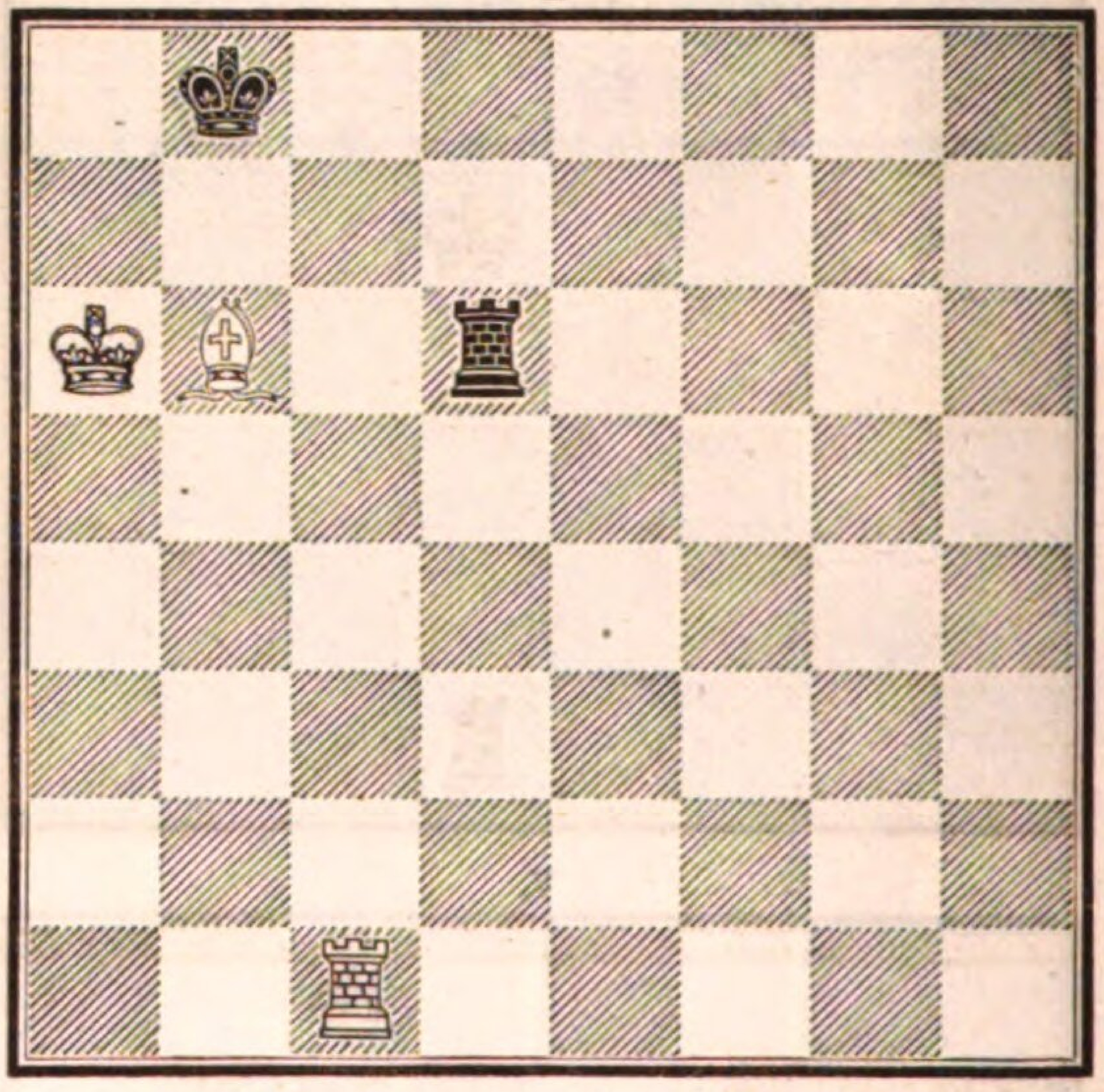
1.	Th6—h8 †	Tg1—g8.
2.	Th8—h4.	Tg8—g3.
3.	Th4—a4.	Kf8—g8.
4.	Ta4—a8 †	Kg8—h7.
5.	Ta8—h8 †	Kh7—g6.
6.	Th8—g8 † und gewinnt.	

V.

Vierte Klasse.

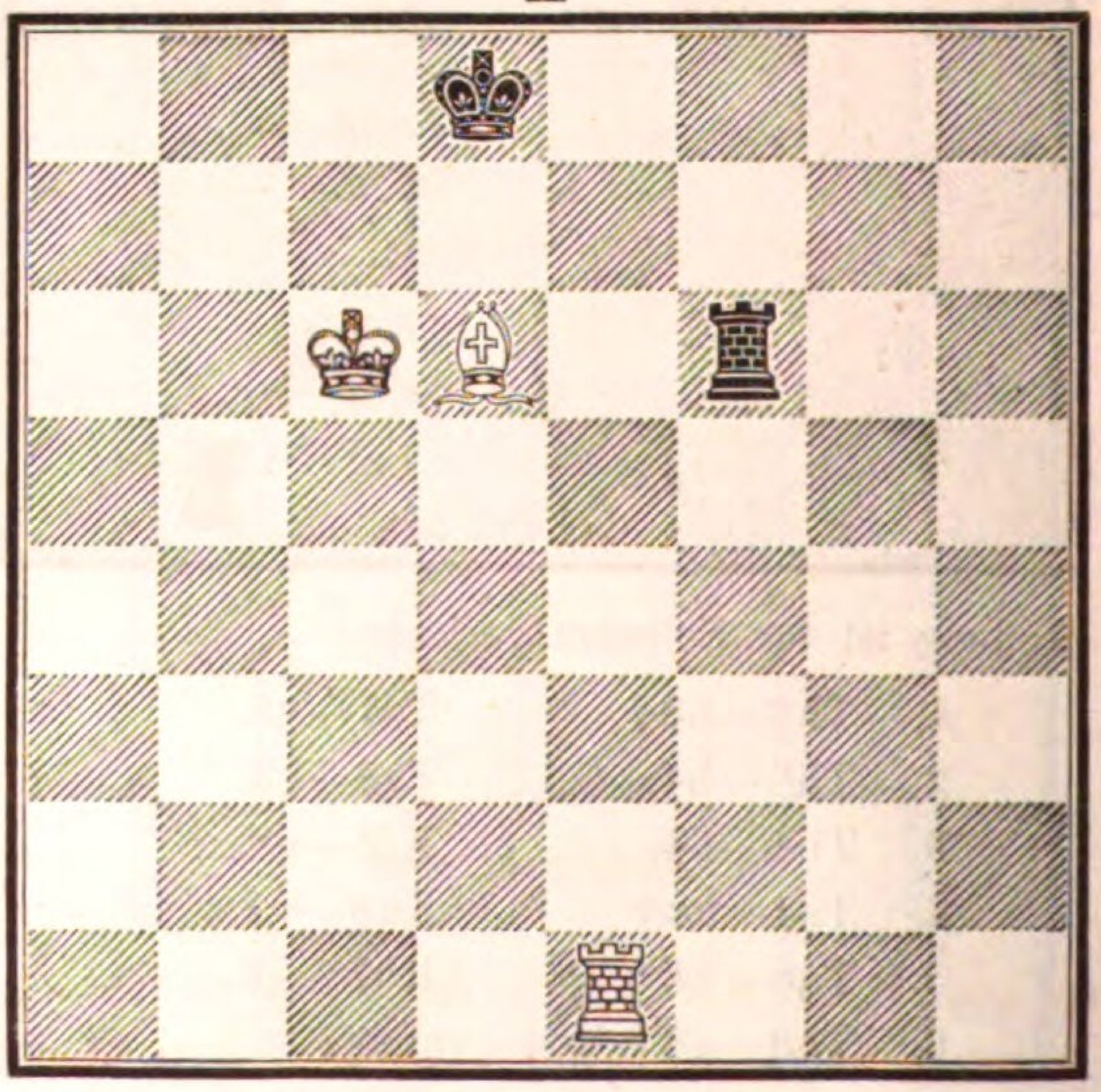
Von nachstehenden Stellungen ist nur die III. für Weiss gewonnen.

I.

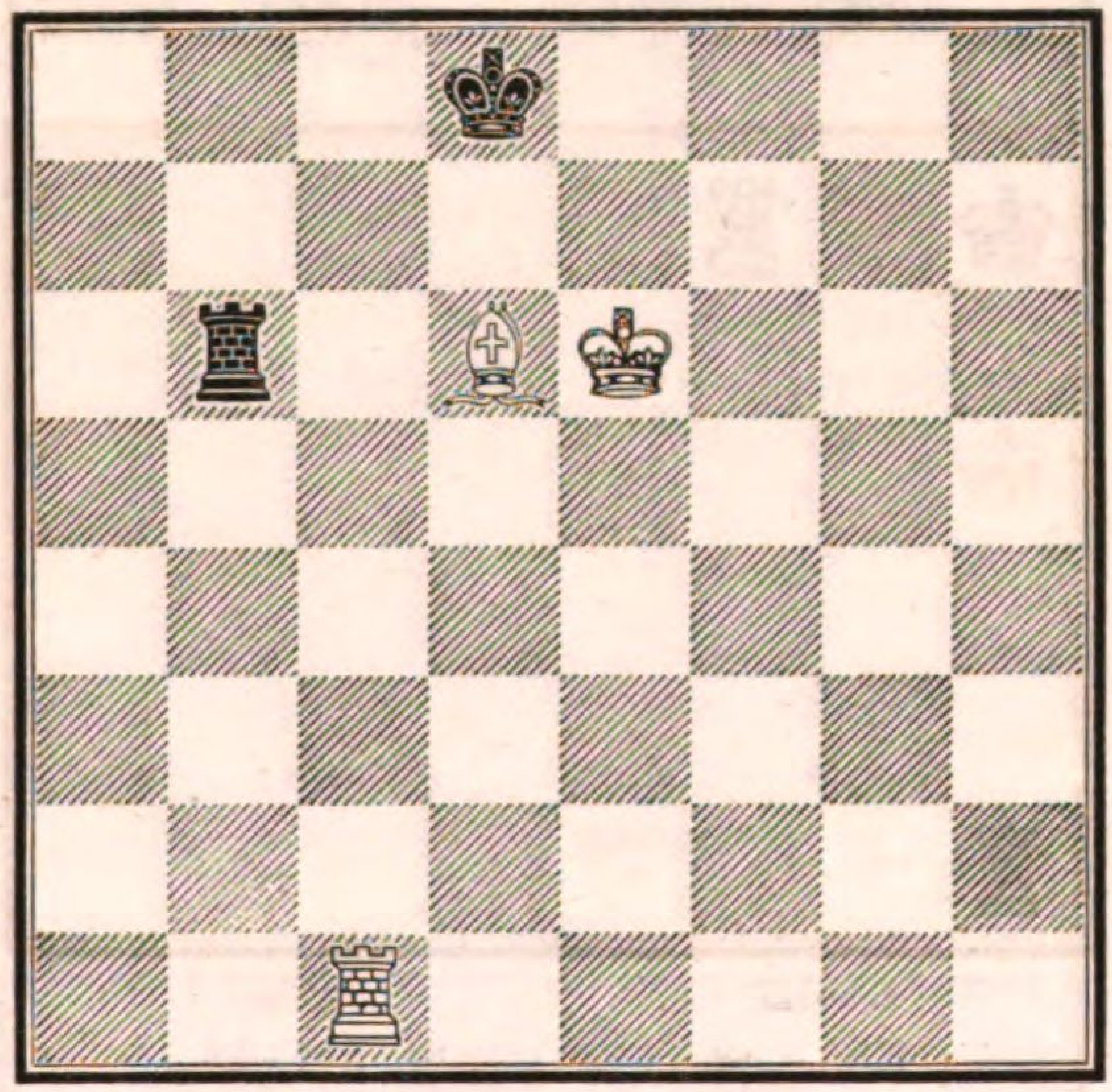


1. Tc1—c7. Td6—e6. 3. Td7—d2. Tc6—c1.
2. Tc7—d7. Te6—c6. 4. Td2—d6 und wir sind wieder zu einer Stellung der III. Klasse gelangt. Wenn aber Schwarz im ersten Zuge seinen Thurm nach d1 spielt, so kann Weiss gewinnen.

II.



III.



In dieser Stellung gewinnt Weiss auf folgende Art:

	Weiss.	Schwarz.
1.	Tc1—c2.	Tb6—a6.
2.	Tc2—h2.	Kd8—c8.
3.	Th2—b2.	Ta6—a8.
4.	Tb2—b6.	Kc8—d8.
5.	Tb6—c6.	Kd8—e8.

Das Spiel ist ebenfalls verloren, wenn der Thurm nach a7 geht.

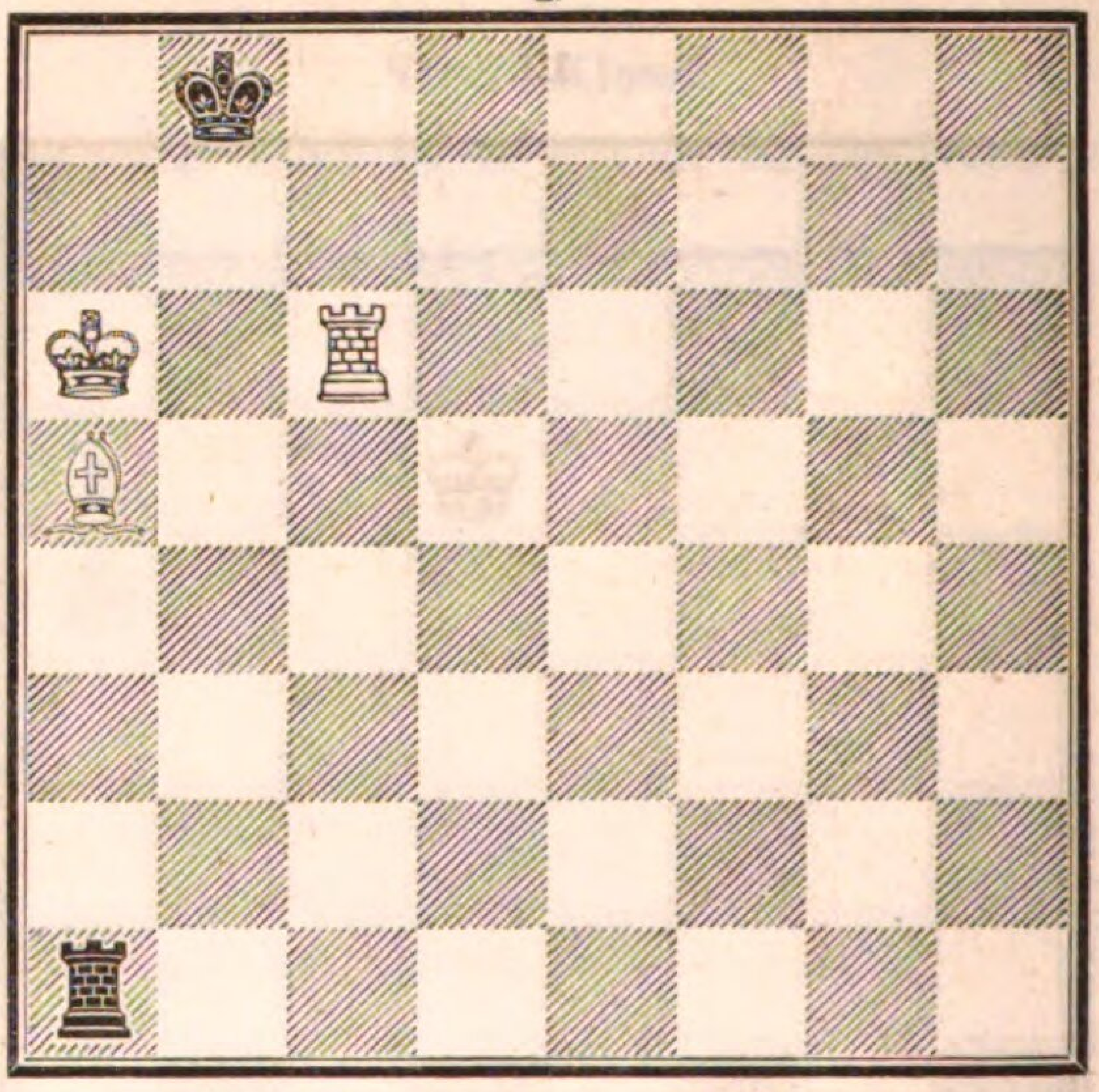
6.	Tc6—c1.	Ke8—d8.
7.	Ld6—e7 †	Kd8—e8.
8.	Tc1--f1.	Ta8—a6 †
9.	Le7—d6 und gewinnt.	

VI.

Fünfte Klasse.

Alle Stellungen dieser Klasse sind für Weiss gewonnen, mit Ausnahme der letzteren, welche jedoch sehr schwer zu vertheidigen ist.

I.



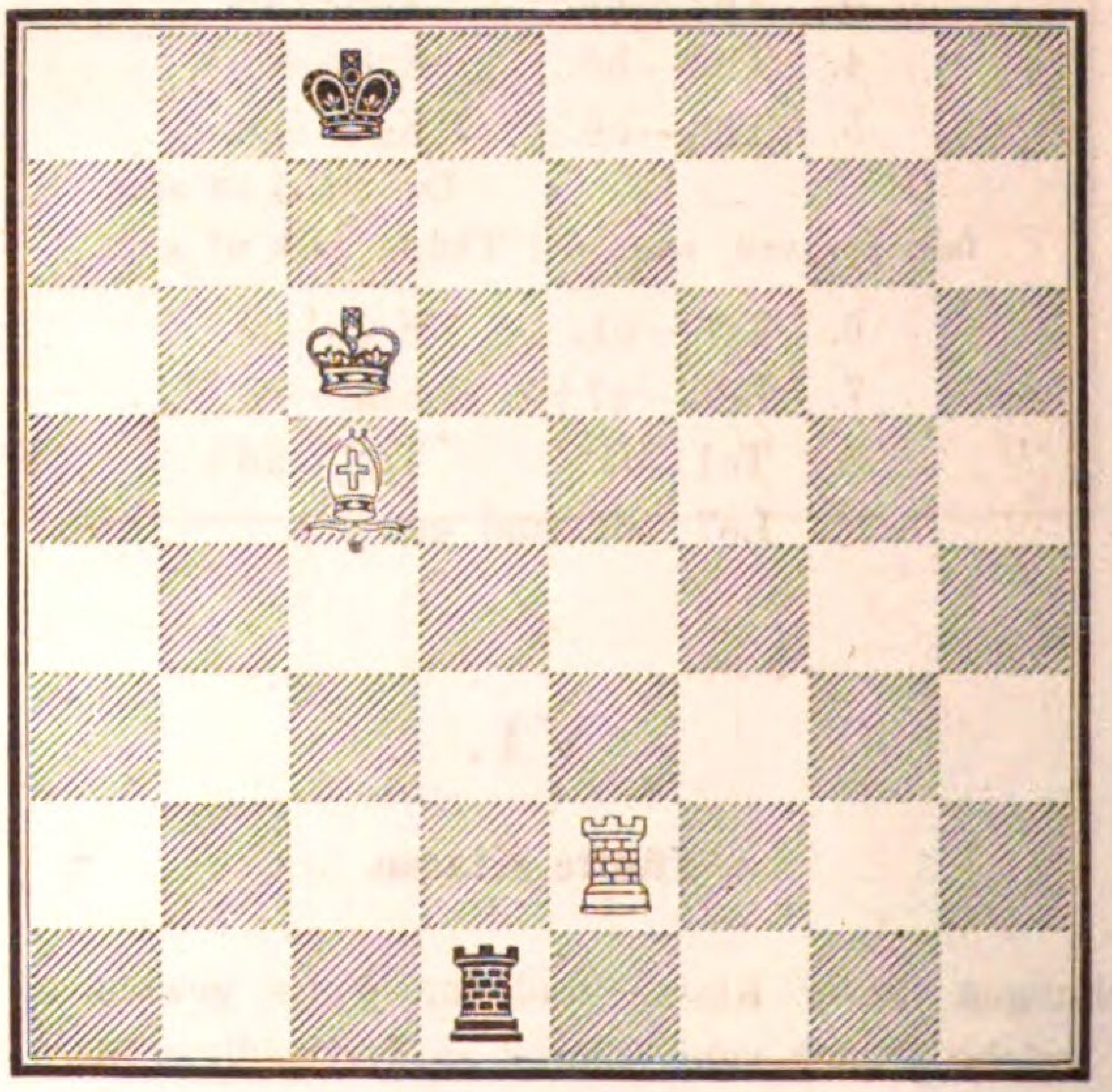
Weiss.	Schwarz.
1. Tc6—b6 †	Kb8—a8.
2. Tb6—h6.	Ta1—b1.
3. Th6—h8 †	Tb1—b8.
4. Th8—h4.	Tb8—b1.

Wäre der Thurm nach b7 gegangen, so hätte Weiss, wie folgt, gewonnen:

Weiss.	Schwarz.
5. Th4—g4.	Tb7—a7 †
6. Ka6—b6.	Ta7—b7 †
7. Kb6—c6.	Tb7—b8.
8. La5—c7.	Tb8—b7.
9. Tg4—h4 und gewinnt.	

5. La5—b4.	Ka8—b8.
6. Ka6—b6.	Kb8—c8.
7. Kb6—c6 und gewinnt.	

II.

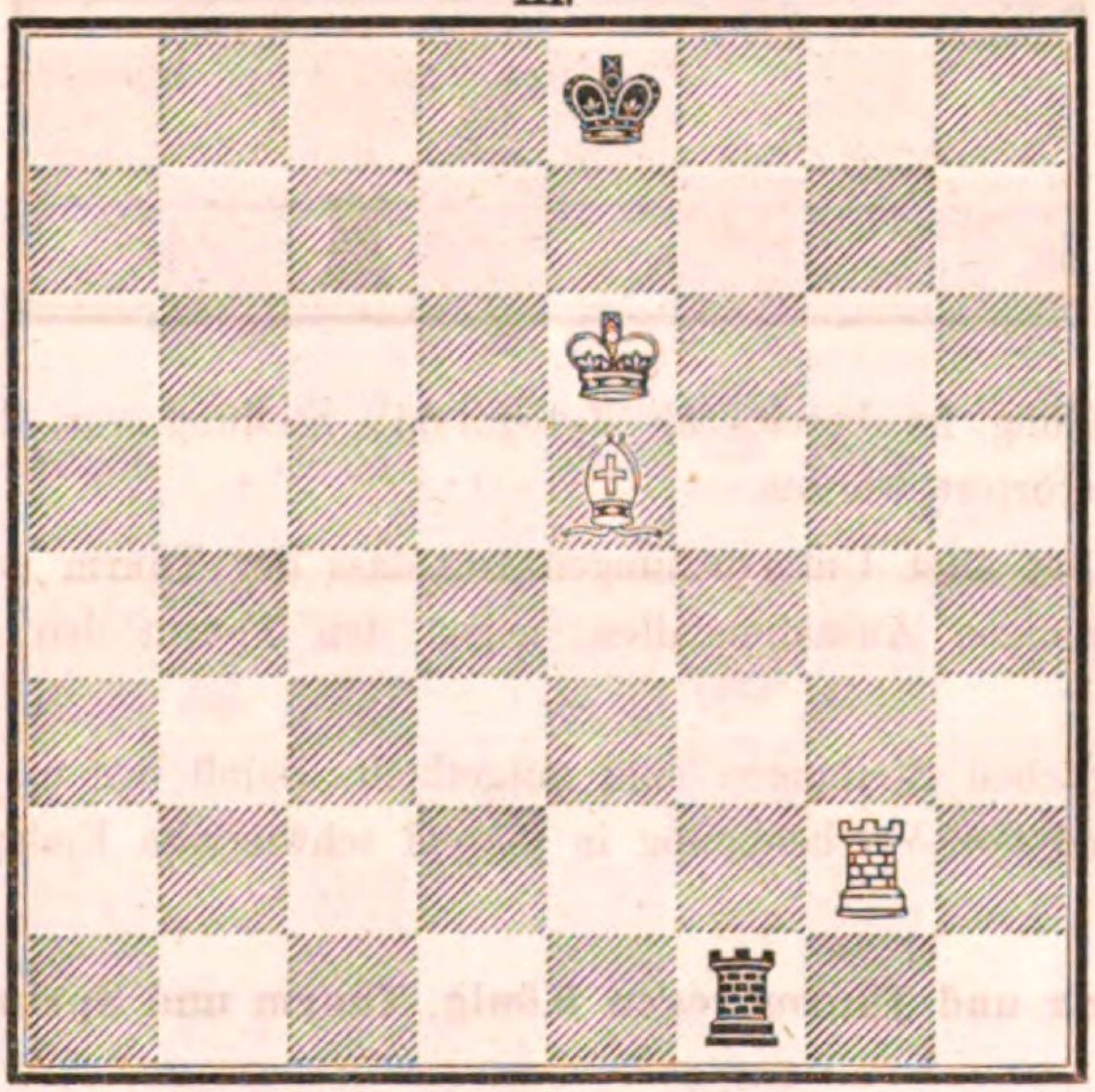


	Weiss.	Schwarz.
1.	Te2—e8 †	Td1—d8.
2.	Te8—e7.	Td8—d2.
3.	Te7—f7.	Td2—d1.
4.	Tf7—a7.	Td1—b1.
5.	Ta7—e7.	Tb1—d1.
6.	Lc5—e3.	Td1—d3.

Spielt Schwarz 6) Td1—d8, so antwortet Weiss Te7—e4 u. gewinnt.

7.	Le3—b6.	Td3—c3 †
8.	Lb6—c5.	Tc3—d3.
9.	Te7—c7 †	Kc8—d8.
10.	Tc7—a7.	Kd8—e8.
11.	Ta7—e7 †	Ke8—d8.
12.	Te7—e4.	Kd8—c8.
13.	Lc5—d4 und gewinnt.	

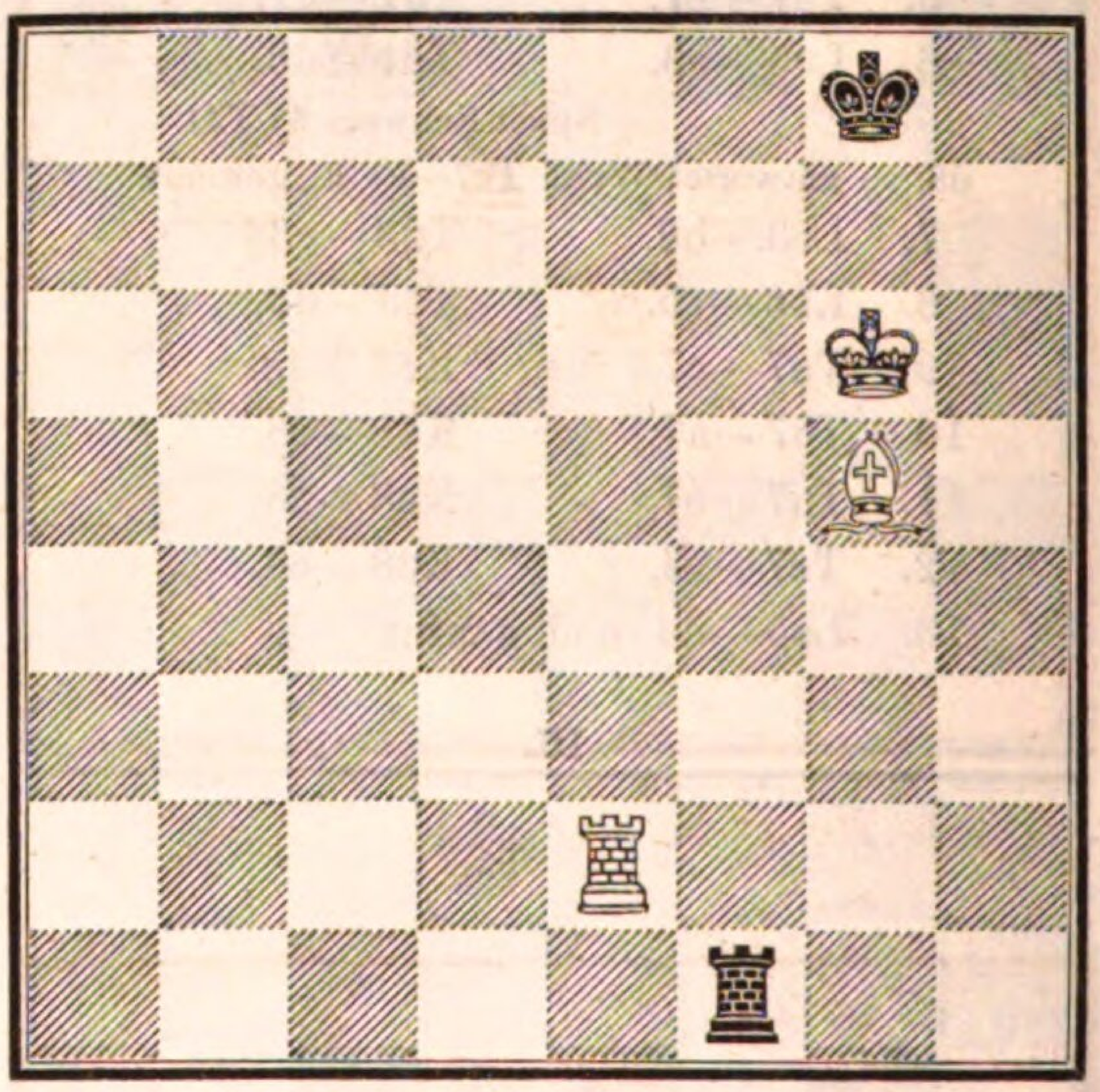
III.



1.	Tg2—g8 †	Tf1—f8.
2.	Tg8—g7.	Tf8—f2.
3.	Tg7—h7.	Tf2—f1.
4.	Th7—c7.	Tf1—d1.
5.	Le5—c3.	Td1—d3.
6.	Lc3—f6.	Td3—e3 †
7.	Lf6—e5.	Te3—d3.
8.	Tc7—e7 †	Ke8—d8.

	Weiss.	Schwarz.
9.	Te7—h7.	Kd8—c8.
10.	Th7—c7 †	Kc8—d8.
11.	Tc7—c4 und gewinnt.	

IV.



Diese Stellung ist bereits als Zytogorski's Stellung vor der Kling'schen Untersuchung erörtert worden.

Das Resultat aller Untersuchungen ist, dass der Thurm und Läufer, abgesehen von wenigen Ausnahmefällen, gegen den Thurm den Sieg nicht erzwingen kann.

Die Kling'schen Stellungen sind mitgetheilt, damit der Spielende die Art des Angriffs und der Vertheidigung in diesem schwierigen Endspiel erlerne.

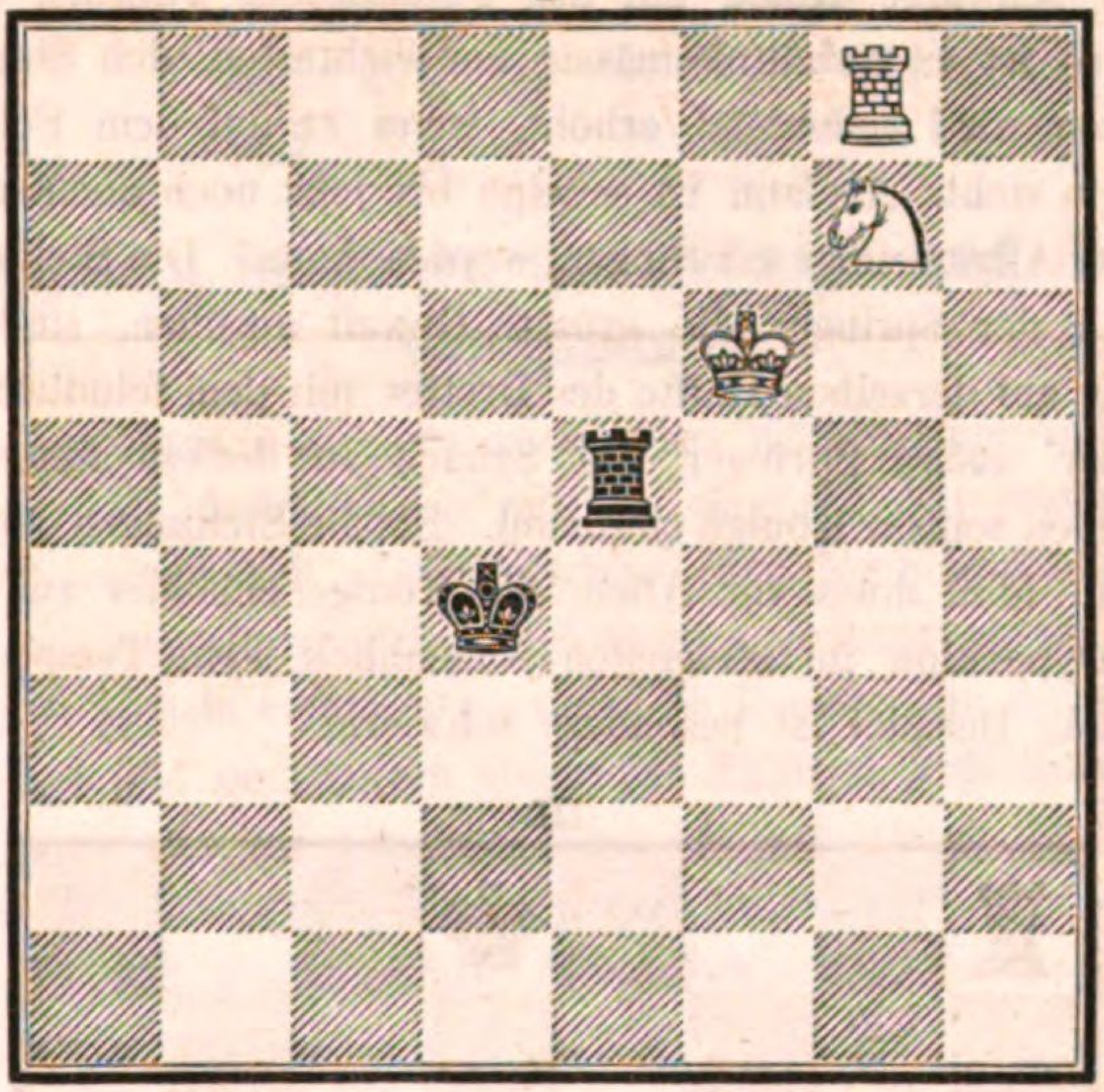
König und Thurm gegen König, Thurm und Springer.

Meistens macht in diesem Endspiel der Thurm das Spiel unentschieden. Es giebt jedoch einige bemerkenswerthe Fälle, in denen die Uebermacht gewinnt.

In folgender Stellung gewinnt Weiss, wenn er am Zuge ist, den Thurm und das Spiel.

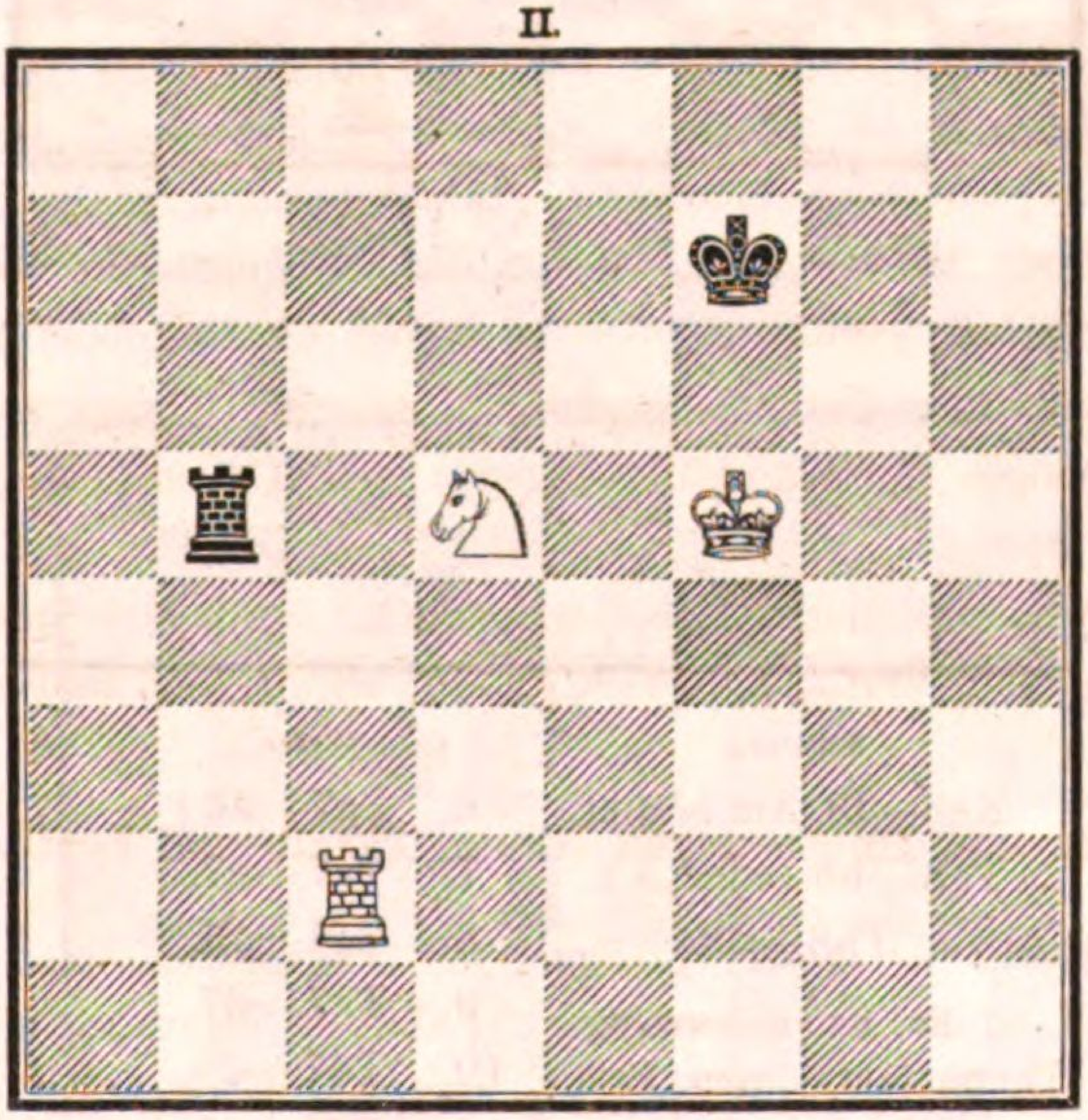
	Weiss.	Schwarz.
1.	Sg7—e6 †	Kd4—d5.
2.	Tg8—d8 †	Kd5—e4.
3.	Td8—d4 † und gewinnt.	

I.



In No. II. gewinnt Weiss, am Zuge.

II.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Tc2—c7 †	Kf7—e8. Am besten.
2.	Kf5—e6.	Ke8—d8.

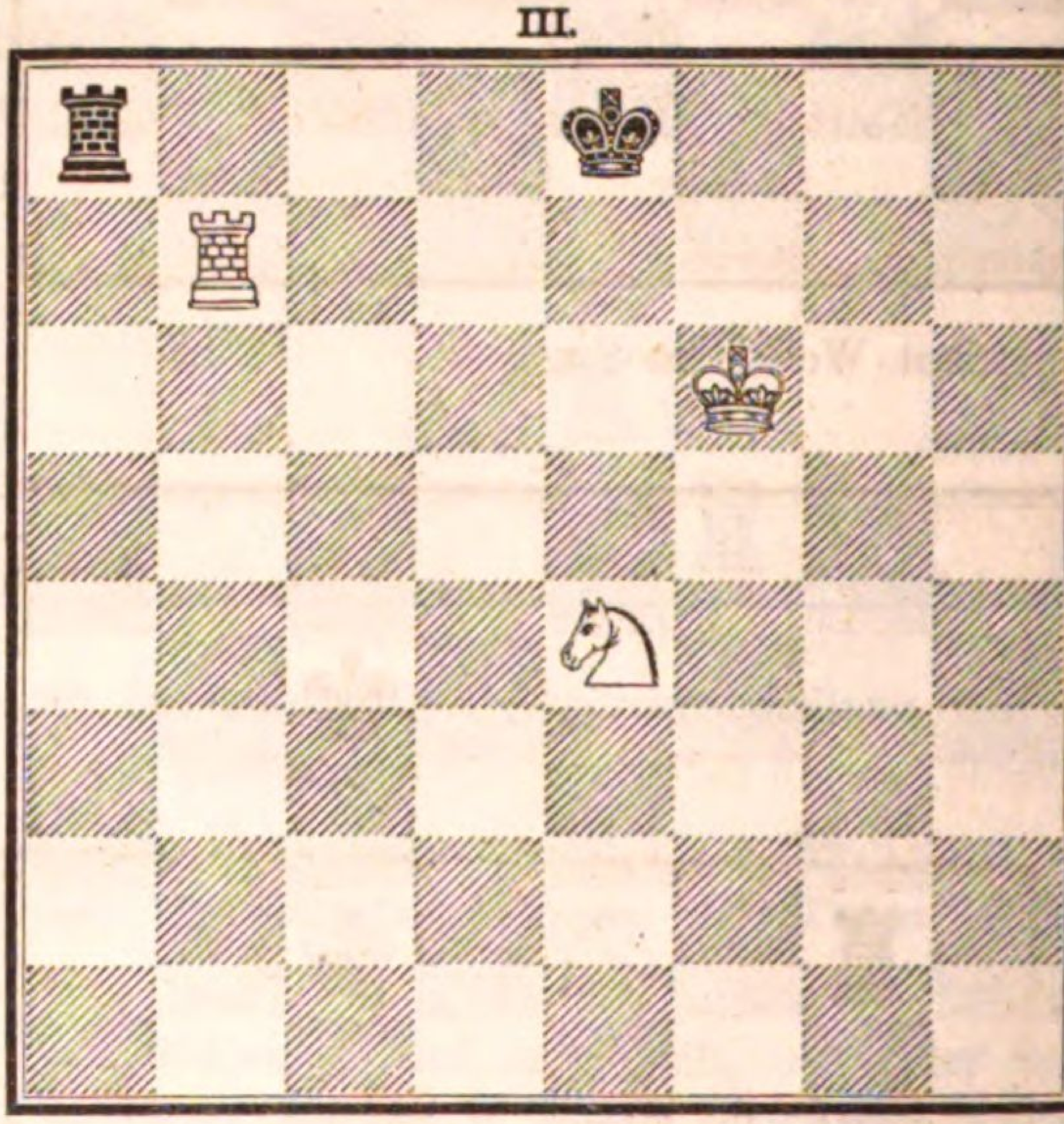
Geht der König nach f8, so giebt Weiss mit Tc7—f7 †, und auf Kf8—g8 in 2 Zügen Matt.

	Weiss.	Schwarz.
3.	Tc7—d7 †	Kd8—c8.
4.	Sd5—e7 †	Kc8—b8.
5.	Ke6—d6.	Tb5—b6 †. Am besten.
6.	Se7—c6 † und gewinnt.	

Wenn der schwarze König auf den Feldern des Thurms, Springers oder Läufers steht, so ist es verhältnissmässig am leichtesten, den Sieg zu erzwingen. Die Schwierigkeit wird bedeutend erhöht, wenn er auf dem Felde des Königs oder der Königin steht. Alsdann ist es eine bis jetzt noch unentschiedene Frage, ob das Matt im Allgemeinen erzwungen werden kann. Die Stellungen, in denen der Thurm und der Springer die grösste Gewalt ausüben, sind diejenigen, in denen der König auf derselben Hälfte des Brettes mit dem feindlichen Könige sich befindet, und der weisse Springer das Schach so decken kann, dass er das nächste Feld neben seinem Könige einnimmt. Solche Stellungen sind meistens für Weiss siegreich. Man muss vor Allem die Könige einander zu nähern suchen, damit für die Opposition im geeigneten Augenblick kein Tempo verloren geht.

Das folgende Beispiel ist besonders schwierig.

III.



	Weiss.	Schwarz.
1.	Se4—d6†	Ke8—f8. Am besten.
2.	Tb7—d7.	Ta8—b8 (oder a.).
3.	Td7—a7.	Tb8—d8.

Es ist nothwendig, den feindlichen Thurm auf dieses Feld zu führen, damit er nicht Schach bietet, wenn Weiss seinen Springer zurückzieht, wie man aus der folgenden Fortsetzung ersehen wird.

	Weiss.	Schwarz.
4.	Sd6—f5.	Td8—b8. Am besten.
5.	Sf5—g7.	Tb8—b6†
6.	Sg7—e6†	Kf8—g8.
7.	Ta7—e7.	Tb6—b3.
8.	Kf6—g6.	Tb3—b8.
9.	Te7—d7.	Tb8—a8.
10.	Td7—d6.	Ta8—e8.
11.	Td6—c6.	Te8—a8.
12.	Se6—g5.	Kg8—f8.
13.	Tc6—e6.	Kf8—g8.
14.	Sg5—h7.	Ta8—b8.
15.	Te6—e7.	Tb8—b6†
16.	Sh7—f6† und gewinnt.	

a.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
2.	Kf8—g8.	4. Td7—f7†	Kf8—g8.
3. Kf6—g6.	Kg8—f8.	5. Sd6—e4 und gewinnt.	

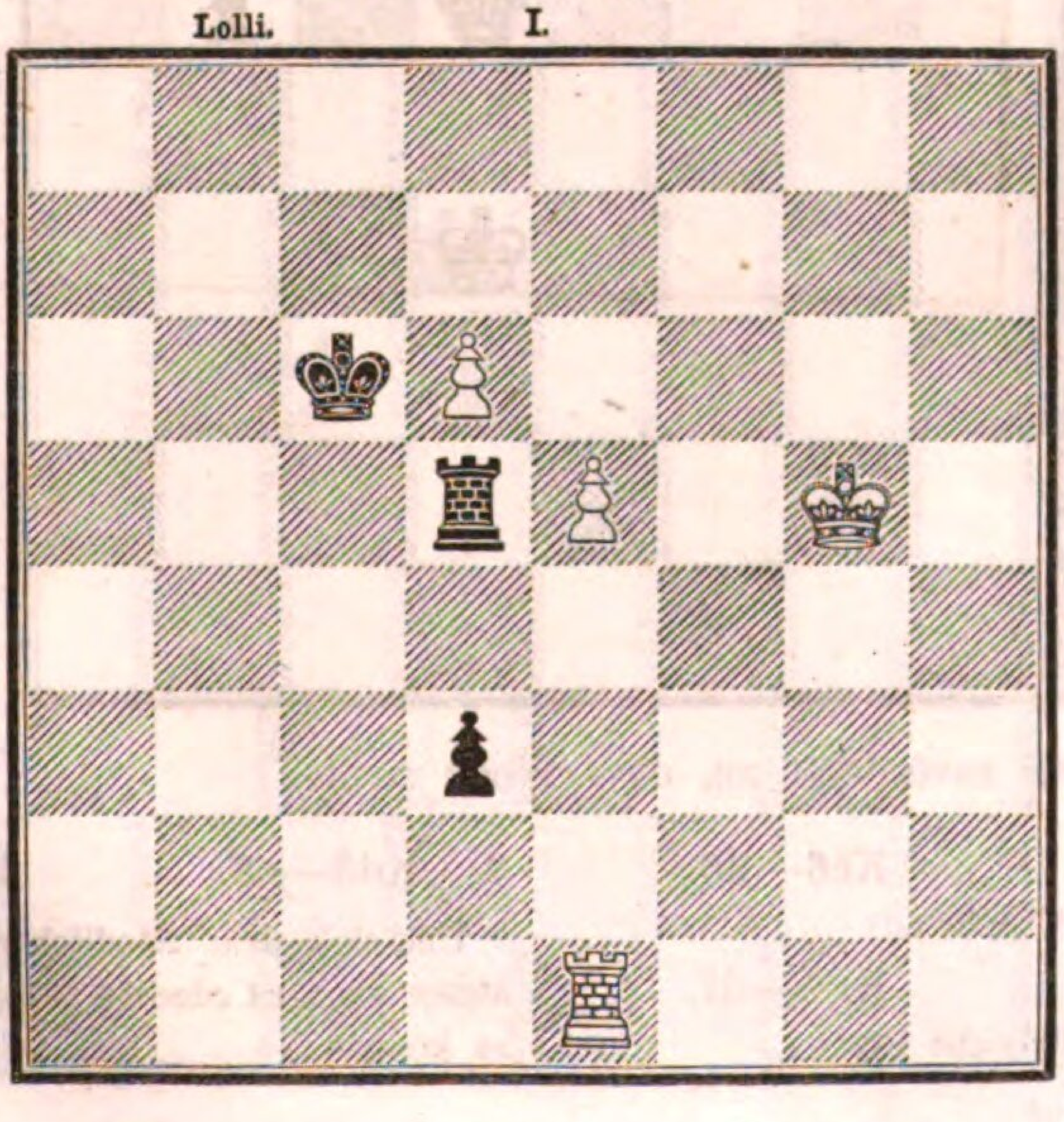
Endspiele, in denen nur Könige und Bauern vorkommen.

Wenn gegen Ende des Spiels ausser den Königen nur noch einige Bauern auf dem Brette sich befinden, so möchte man auf den ersten Blick glauben, dass bei der Beschränktheit und Einfachheit der Combinationen für die Leitung des Spiels keine besonderen Schwierigkeiten mehr erwachsen können. In der That würde diese Ansicht richtig sein, wenn die Bewegungen der Könige sich leicht übersehen liessen und die Bauern gleich den Figuren stets ihren ursprünglichen Werth behielten; aber der Umstand, dass sie zur letzten feindlichen Linie gelangt, sich in die wichtigsten Figuren verwandeln, bringt ein neues Element in die Rechnung, und macht gerade diese Endspiele zu einem der schwierigsten Theile der Schachspielkunst.

König und Bauer gegen König und Bauer.

Wir haben bereits die Methode kennen gelernt, nach welcher der König gegen König und Bauer spielt. Wenn auf jeder Seite ein Bauer bleibt, und beide gleichzeitig zur Dame gelangen können, so wird das Spiel gewöhnlich unentschieden. Es giebt jedoch wichtige Ausnahmen, die vor dem Abtausch der letzten Figuren berücksichtigt sein wollen. Die folgende Stellung ist ein Beispiel der Umstände, die in diesen Spielendungen in Betracht kommen.

Lolli. I.



Wenn Schwarz am Zuge ist, so kann er das Spiel remis machen durch d3—d2. Nimmt er jedoch mit dem Thurm den Bauer e5, um seinen Bauer zur Dame zu führen, so verliert er das Spiel.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.		Td5 n. e5 †	3.		Kc6 n. d5.
2.	Te1 n. e5.	d3—d2.	4.	d6—d7.	d2—d1 D.
3.	Te5—d5.		5.	d7—d8 D † und gewinnt.	

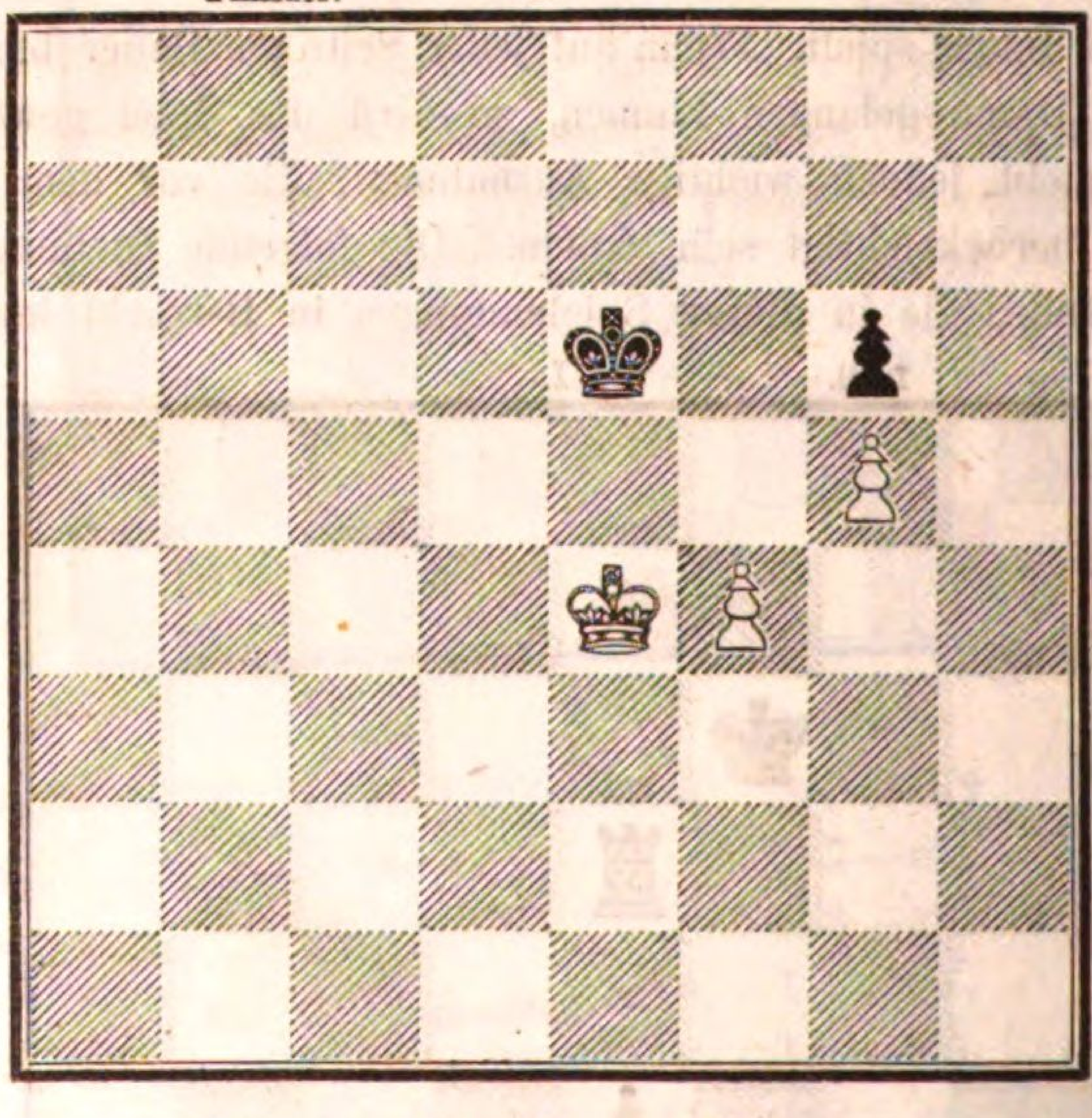
Dies ist der entscheidende Zug.

König und zwei Bauern gegen König und einen Bauer.

Meistens gewinnen die beiden Bauern; es giebt jedoch auch einige Stellungen, in denen das Spiel unentschieden wird. In der Stellung (Diagramm I.) gewinnt Weiss, wenn Schwarz am Zuge ist, im andern Fall wird das Spiel unentschieden.

Aus diesem Beispiel wird man ersehen, wie wichtig es ist in solchen Fällen, die Opposition zu bekommen, oder den eigenen König dem feindlichen in der Entfernung eines Feldes so entgegen zu stellen, dass dieser genöthigt ist, sich zurückzuziehen und Gelegenheit giebt, die zum Gewinn erforderliche Stellung einzunehmen.

Philidor. I.



Nehmen wir zuvörderst an, dass Weiss zieht.

1.	Ke4—d4.	Ke6—d6.	3.	Kd3—e3.	Kd7—e7.
	(Ueber Ke6—f5 siehe a.)			Um sich dem feindlichen Könige, wenn dieser nach e4 oder d4 geht, entgegenstellen zu können.	
2.	Kd4—d3.	Kd6—d7.			
	(Ueber Kd6—d5 siehe b.)				

Weiss.	Schwarz.
4. Ke3—d4.	Ke7—d6.
5. Kd4—e4.	Kd6—e6 und

das Spiel ist unentschieden.

a.

1.	Ke6—f5.
2. Kd4—e3.	Kf5—e6.

Es ist klar, dass Schwarz mit Kf5—g4 in wenigen Zügen verlieren würde.

3. Ke3—e4.	Ke6—d6.

Geht der schwarze König nach e7 oder d7, so stellt sich ihm der weisse gegenüber, um später den Bauer g6 nehmen zu können.

4. f4—f5.	g6 n. f5 †

(Ueber Kd6—e7 siehe b.)

5. Ke4 n. f5.	Kd6—e7.
6. Kf5—g6.	Ke7—f8.

7. Kg6—h7 und gewinnt.

b.

2.	Kd6—d5.
3. Kd3—e3.	Kd5—e6.
4. Ke3—e4.	Ke6—d6.

Geht er mit dem König nach e7 oder d7, so stellt sich ihm der weisse König ebenfalls gegenüber.

Weiss.	Schwarz.
5. f4—f5.	Kd6—e7.

6. f5—f6 †

Das Spiel wäre unentschieden geworden, wenn Weiss f5 n. g6 gespielt hätte.

6.	Ke7—e6.
7. Ke4—d4.	Ke6—d6.

Schwarz hat zwar jetzt den Vortheil der Opposition, er verliert diesen jedoch, sobald Weiss seinen f-Bauer aufgiebt.

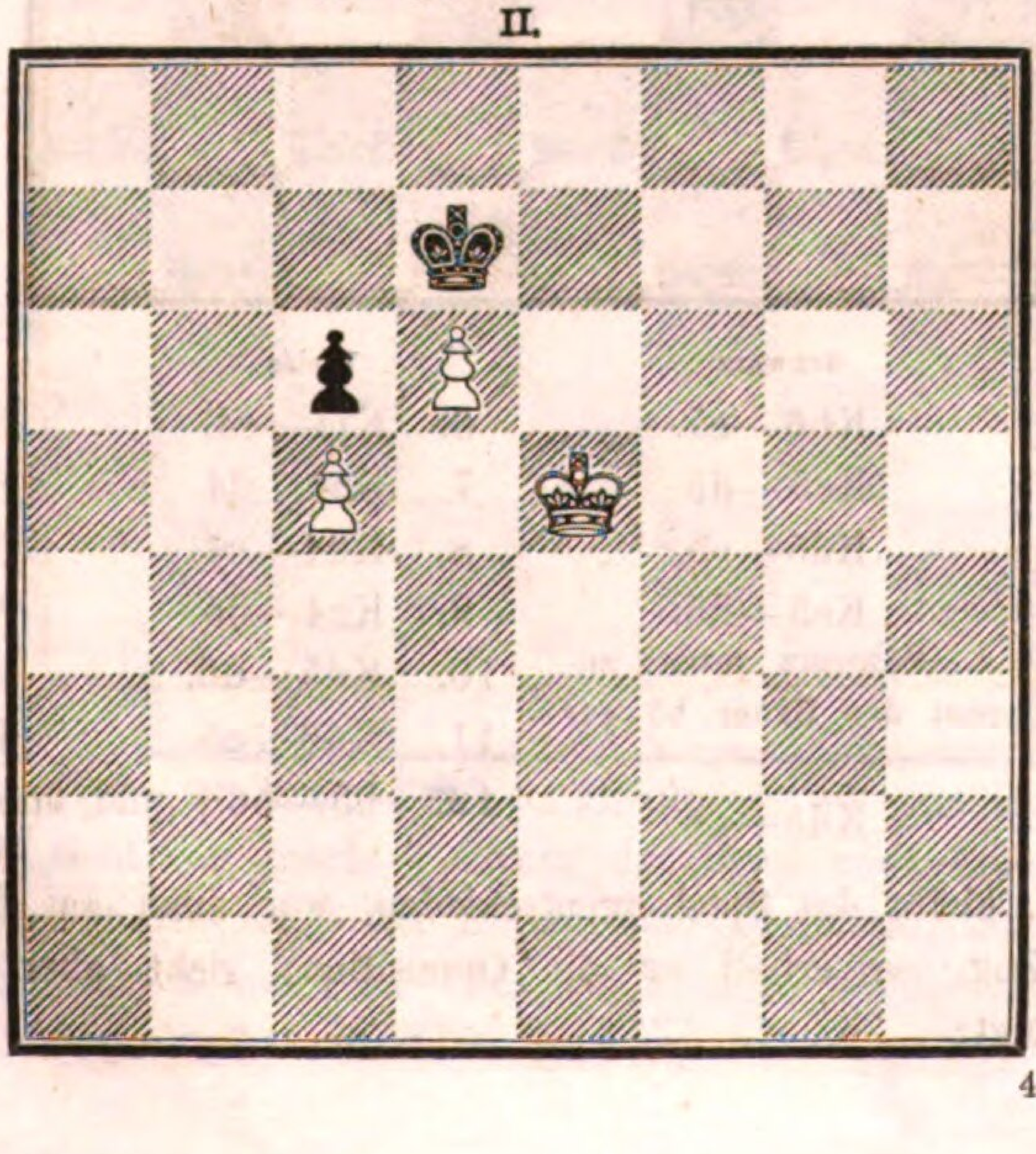
8. f6—f7.	Kd6—e7.
9. Kd4—e5.	Ke7 n. f7.
10. Ke5—d6.	Kf7—f8.
11. Kd6—e6.	Kf8—g7.
12. Ke6—e7.	Kg7—g8.
13. Ke7—f6.	Kg8—h7.
14. Kf6—f7.	Kh7—h8.
15. Kf7 n. g6.	Kh8—g8.
16. Kg6—f6.	Kg8—f8.

17. g5—g6 und gewinnt.

Nehmen wir nun an, dass Schwarz den Anzug gehabt habe, so kommen wir zu einer derjenigen Stellungen, die bereits erörtert sind, in denen Schwarz das Spiel verlor; z. B.: 1. Ke6—d6.

2. f4—f5.

II.

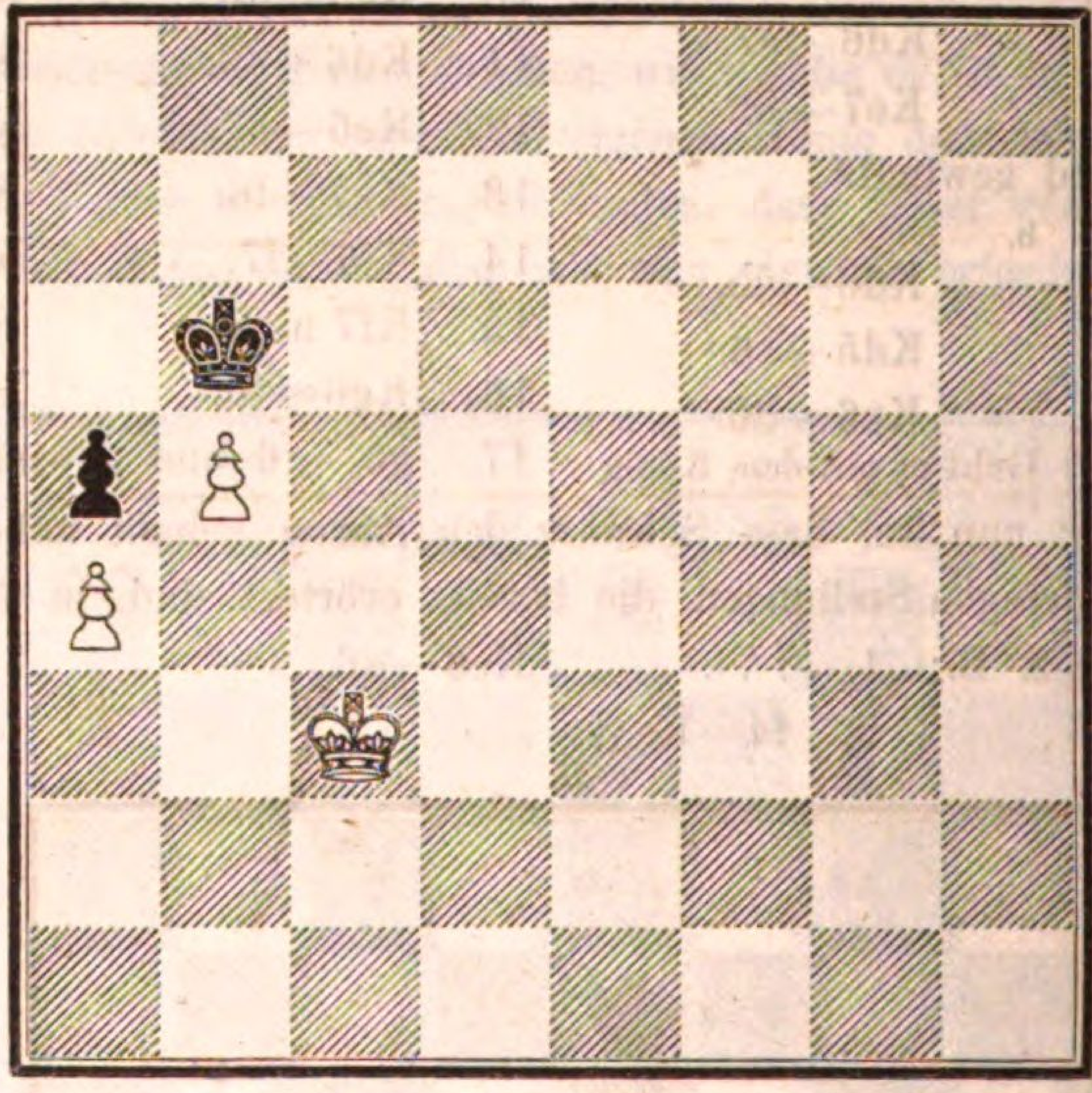


In No. II. gewinnt Weiss, indem er zur rechten Zeit den Damenbauer preisgiebt.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Ke5—f6.	Kd7—d8.	5.	Ke6—e7.	Kc7—c8.
2.	d6—d7.	Kd8 n. d7.	6.	Ke7—d6.	Kc8—b7.
3.	Kf6—f7.	Kd7—d8.	7.	Kd6—d7.	Kb7—b8.
4.	Kf7—e6.	Kd8—c7.	8.	Kd7 n. c6 und gewinnt.	

Die Aussicht, das Spiel unentschieden zu machen, ist grösser, wenn der Bauer des Schwarzen ein Thurmbauer ist, und ihm ein feindlicher Thurm- und Springerbauer gegenüber steht. In folgender Stellung jedoch gewinnt Weiss. Das Spiel würde aber unentschieden, wenn die Bauern und Könige noch einen Schritt weiter zurückständen.

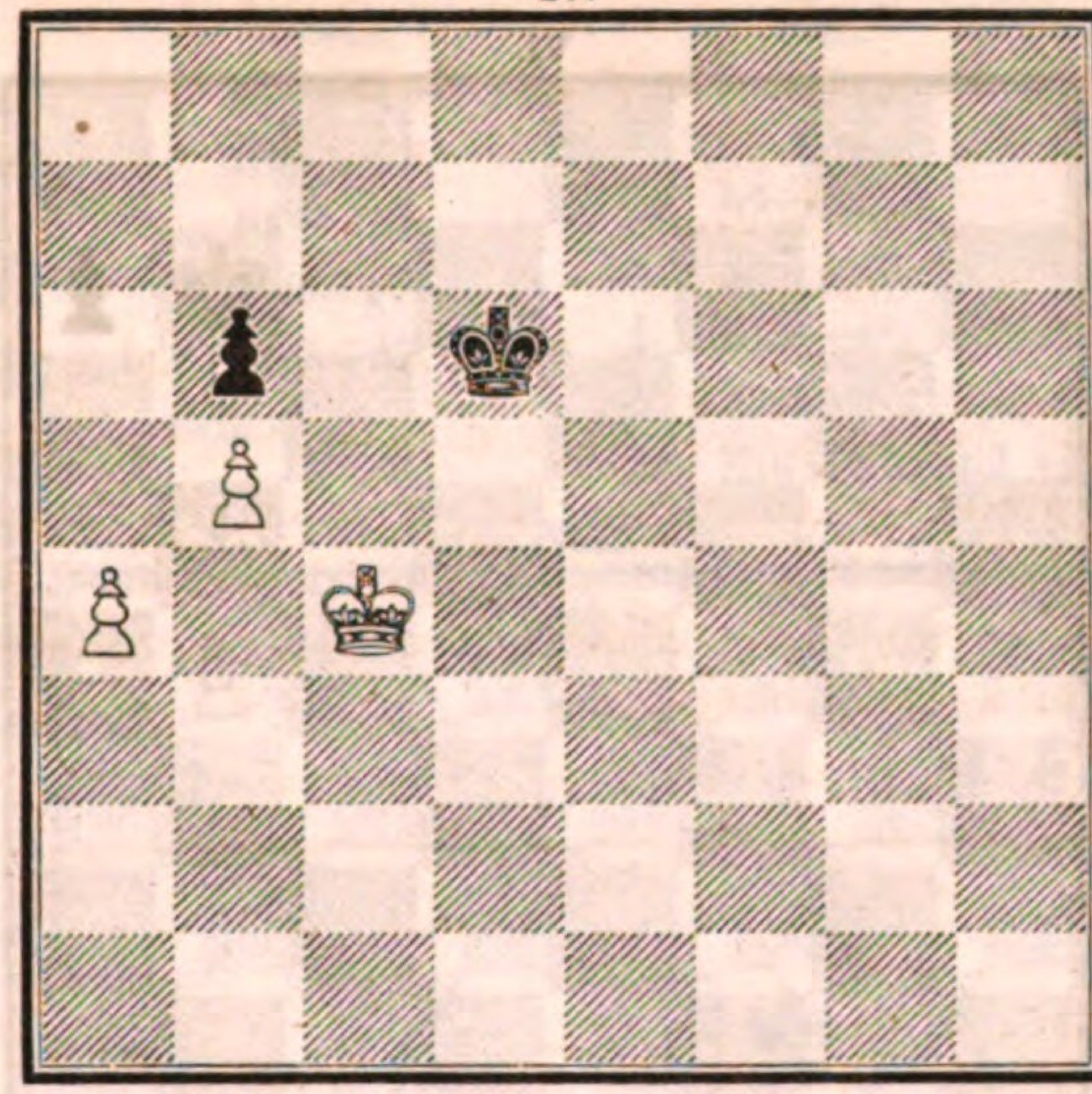
III.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.		Kb6—c5.	6.	Kf4—e4.	Kd6—e6.
2.	Kc3—d3.	Kc5—d5.	7.	Ke4—d4.	Ke6—d6.
3.	Kd3—e3.	Kd5—e5.	8.	Kd4—c4.	Kd6—c7.
4.	Ke3—f3.	Ke5—d5. Schwarz muss zurückkehren, weil sonst der Bauer b5 zur Dame geht.	9.	Kc4—d5.	Kc7—b6.
5.	Kf3—f4.	Kd5—d6.	10.	Kd5—d6.	Kb6—b7.
			11.	Kd6—c5.	Kb7—c7.
			12.	b5—b6 † und muss gewinnen.	

In No. IV. bleibt das Spiel unentschieden, wer auch am Zuge sei. Hat Schwarz den Zug, so erhält er die Opposition; zieht aber Weiss, spielt Schwarz, wie folgt:

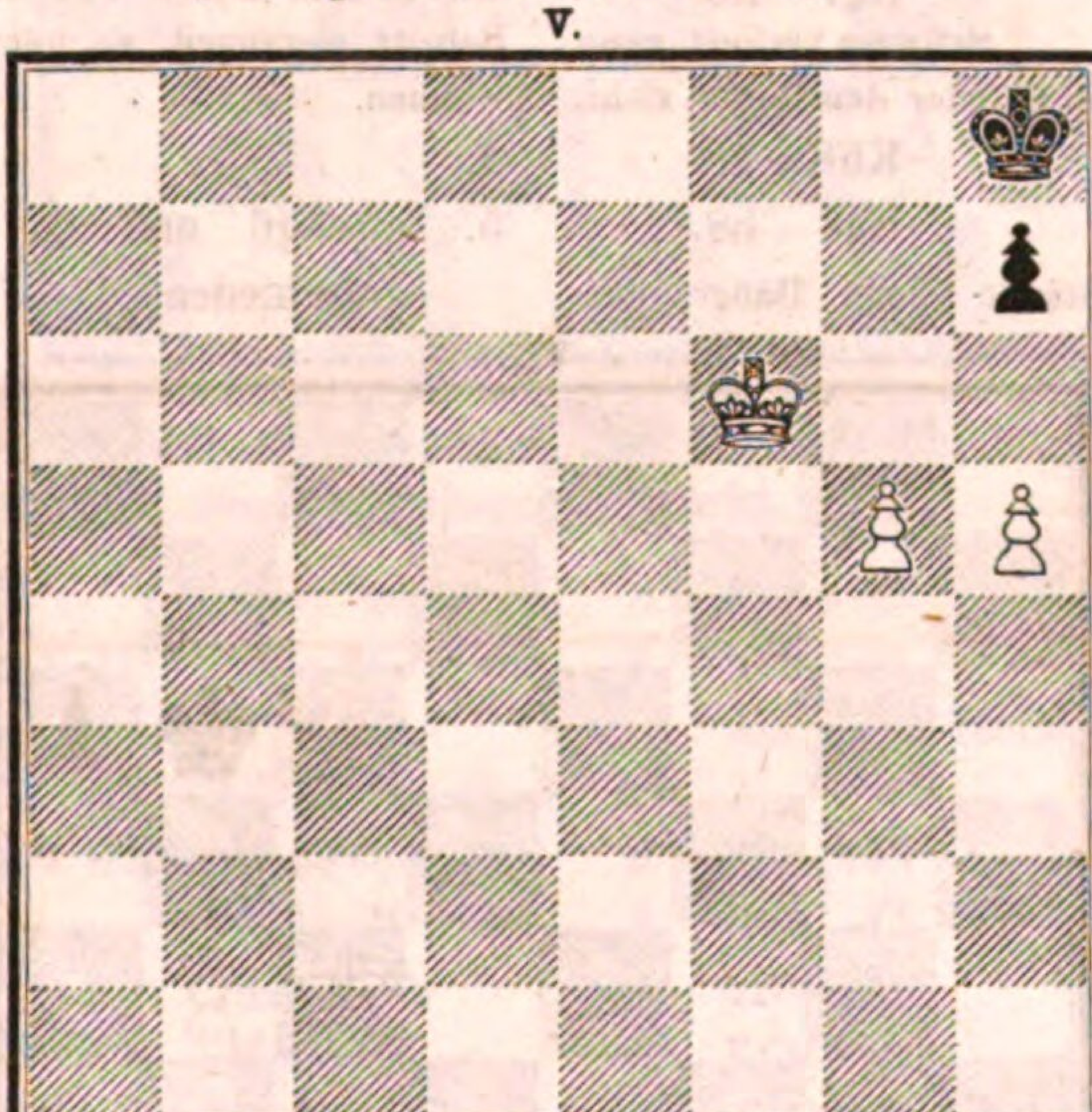
IV.



1. Kc4—d4. Kd6—e6.
2. Kd4—e4. Ke6—d6.

Das Spiel bleibt unentschieden.

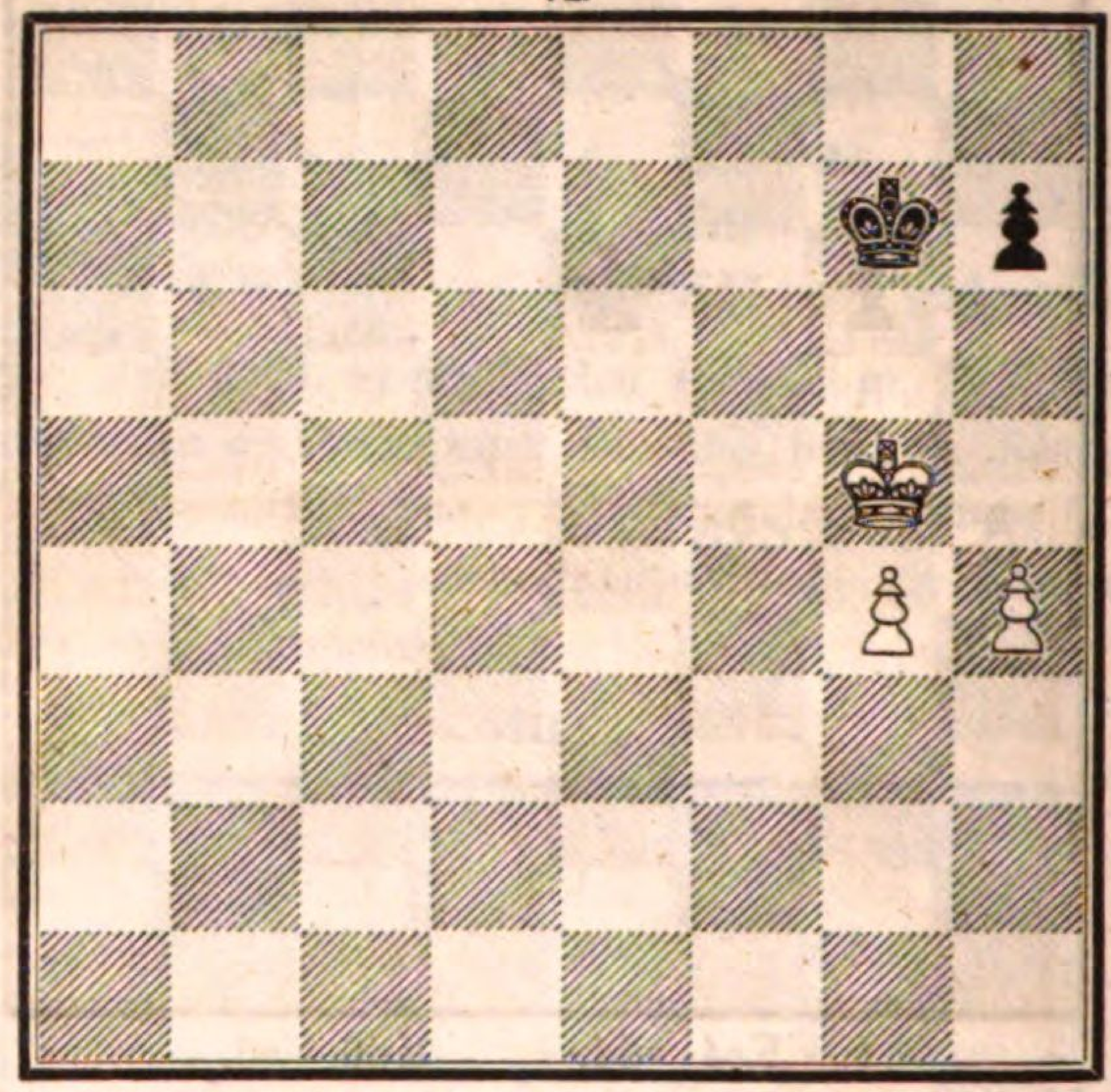
V.



Auch dies Spiel ist unentschieden, gleichviel, wer am Zuge ist. Wenn Weiss h5—h6 zieht, so macht Schwarz das Spiel unentschieden, indem er abwechselnd das Thurm- und das Springerfeld einnimmt. Spielt aber Weiss g5—g6, so antwortet Schwarz h7—h6, mit h7 n. g6 würde Schwarz das Spiel verlieren, und auf g6—g7† mit Kh8—g8.

Auch in dieser Stellung ist das Spiel unentschieden, wer auch den Zug hat.

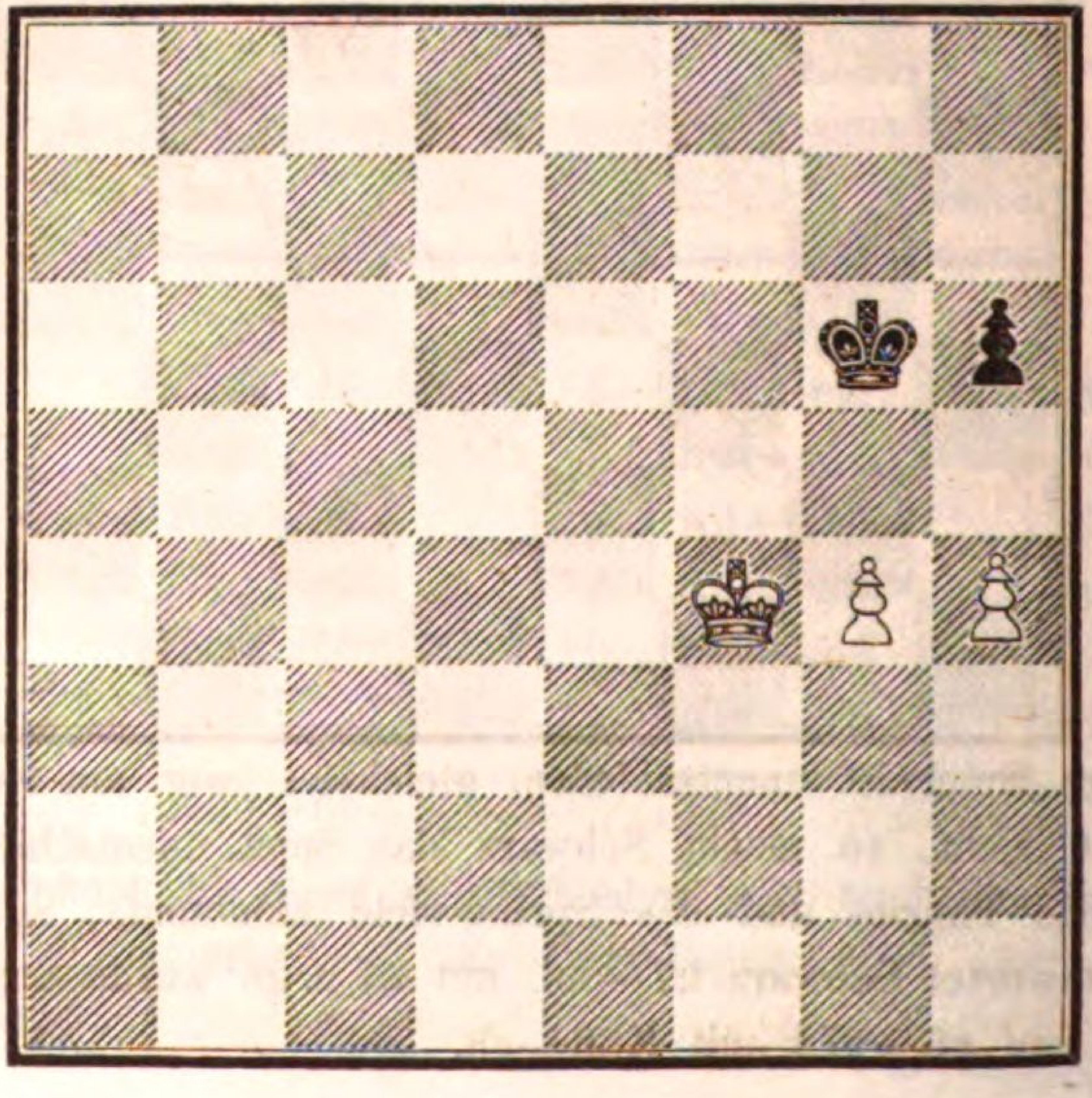
VI.



Nehmen wir an, dass Schwarz zu ziehen habe:

1. Kg7—h8. Schwarz verliert, wenn er den König nach g8 oder den Bauer zieht.
2. Kg5—h6. Kh8—g8.
3. h4—h5. Kg8—h8.
4. g4—g5. Stände dieser Bauer noch auf seinem Felde oder wäre er nur einen Schritt gegangen, so hätte Weiss jetzt gewonnen.
4. Kh8—g8.
5. g5—g6 und das Spiel ist unentschieden.

VII.



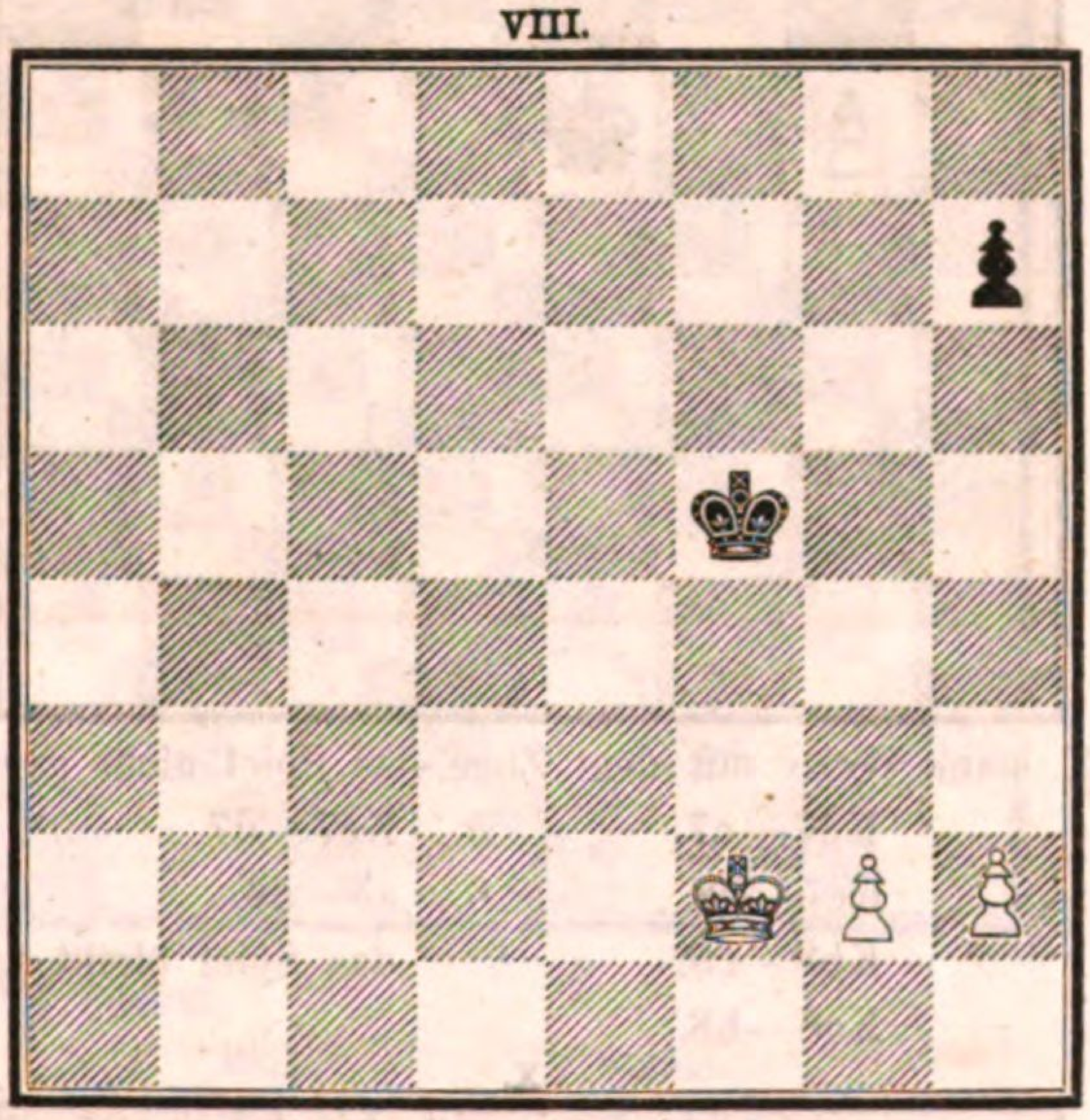
In dieser Stellung gewinnt Weiss mit dem Zuge.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kf4—e5.	h6—h5 oder a.
2.	g4—g5.	Kg6—f7.
3.	Ke5—d6.	Kf7—f8.
4.	Kd6—e6.	Kf8—g7.
5.	Ke6—f5.	Kg7—f7.
6.	g5—g6† und gewinnt.	

a.

	Weiss.	Schwarz.
1.		Kg6—g7.
2.	h4—h5.	Kg7—f7.
3.	Ke5—f5.	Kf7—g7.
4.	Kf5—e6.	Kg7—h7.
5.	Ke6—f6.	Kh7—h8.
6.	Kf6—g6 und gewinnt.	

VIII.



In dieser Stellung ist das Spiel immer unentschieden, wenn Schwarz im richtigen Augenblick den Thurmbauer vorrückt.

1.	Kf2—g3.	Kf5—g5.
2.	h2—h3 od. a.	h7—h6.
3.	Kg3—f3.	Kg5—f5.
4.	g2—g4†. Auf g2—g3 antwortet Schwarz h6—h5 u. behauptet die Opposition.	
4.		Kf5—f6.
5.	Kf3—f4.	Kf6—g6.
6.	Kf4—g3.	Kg6—g5.
7.	h3—h4†	Kg5—g6.
8.	Kg3—f3.	Kg6—f7.
9.	Kf3—e4.	Kf7—e6 und das Spiel bleibt unentschieden.

a.

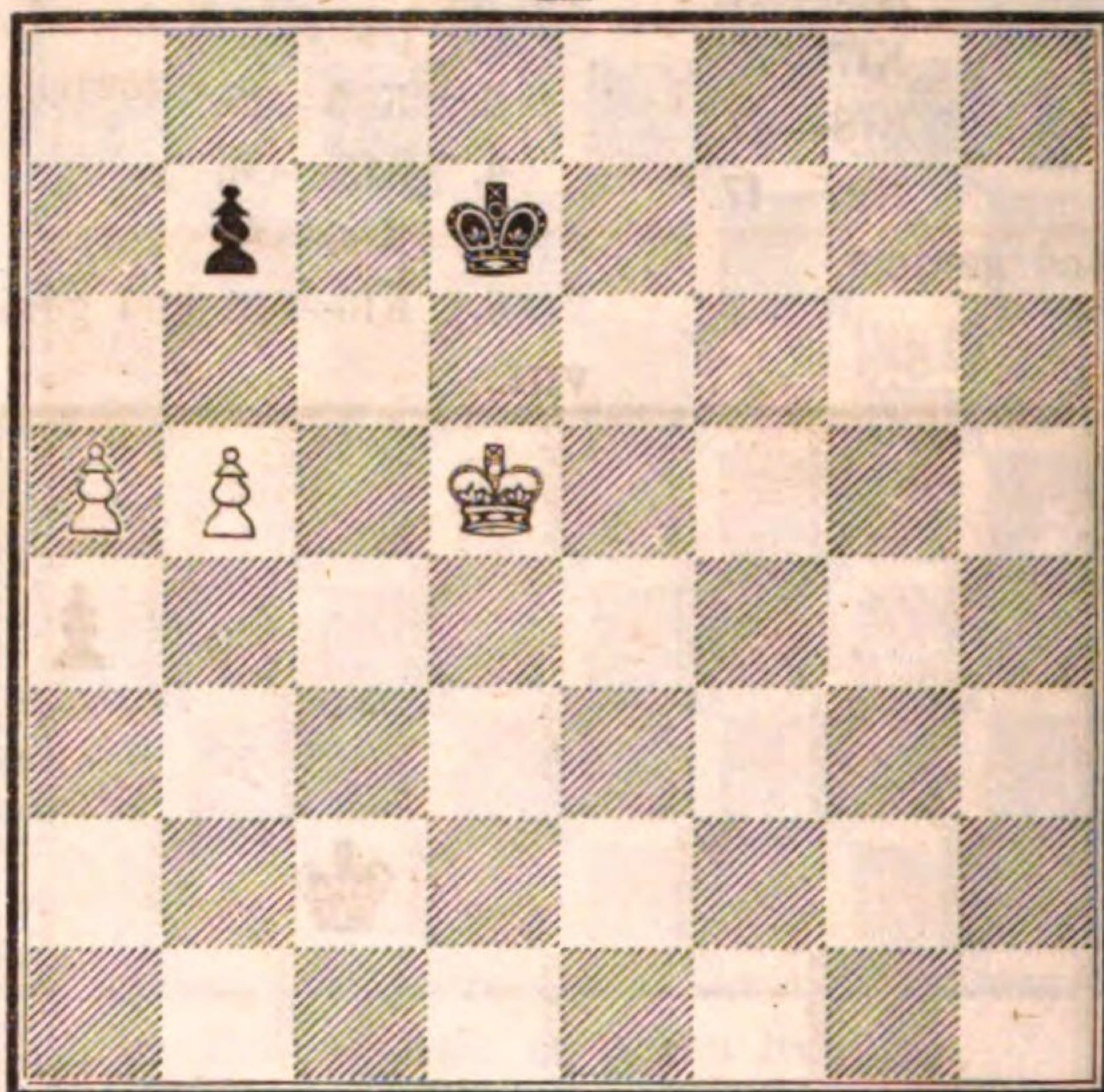
2.	h2—h4†	Kg5—f5.
3.	Kg3—f3.	h7—h5.
4.	g2—g3.	Kf5—e5.
5.	Kf3—e3.	Ke5—f5 und das Spiel bleibt unentschieden.

Schwarz, am Zuge, spielt, wie folgt:

1.		Kf5—f4.
2.	Kf2—e2. Auf h2—h3 macht Schwarz mit h7—h6 das Spiel unentschieden.	
2.		Kf4—e4.
3.	h2—h3.	h7—h6.
4.	Ke2—f2.	Ke4—f4.

5. g2—g3 † Kf4—f5.
6. Kf2—f3. h6—h5 u. das Spiel bleibt unentschieden.

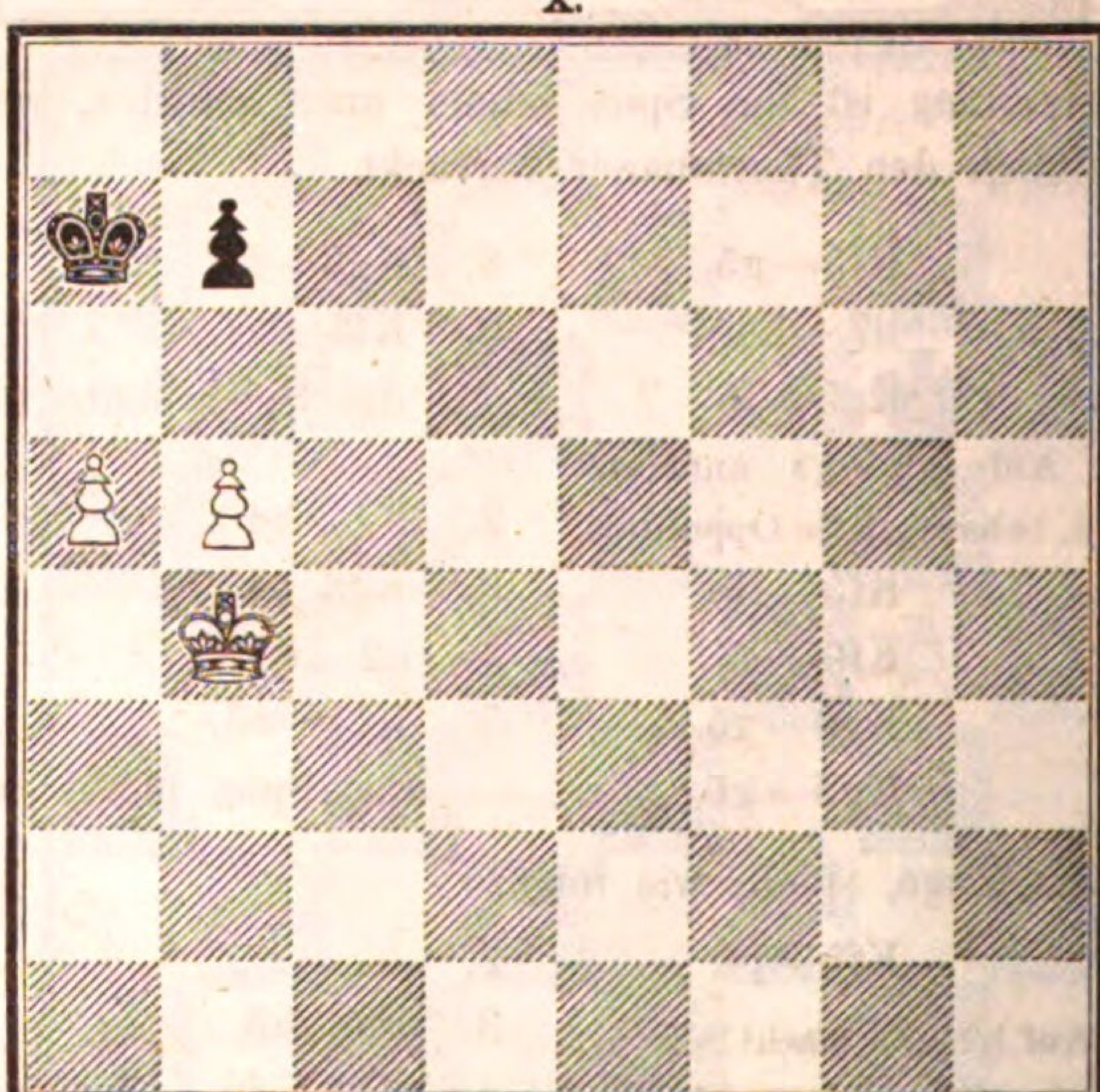
IX.



In No. IX. kann Weiss mit dem Zuge das Spiel nicht gewinnen.

1. Kd5—c5. Kd7—c7.
2. b5—b6 † Kc7—b8.
3. Kc5—d6. Kb8—c8.
4. Kd6—e7. Kc8—b8.
5. Ke7—d7. Kb8—a8.
6. a5—a6. Ka8—b8 und das Spiel bleibt unentschieden.

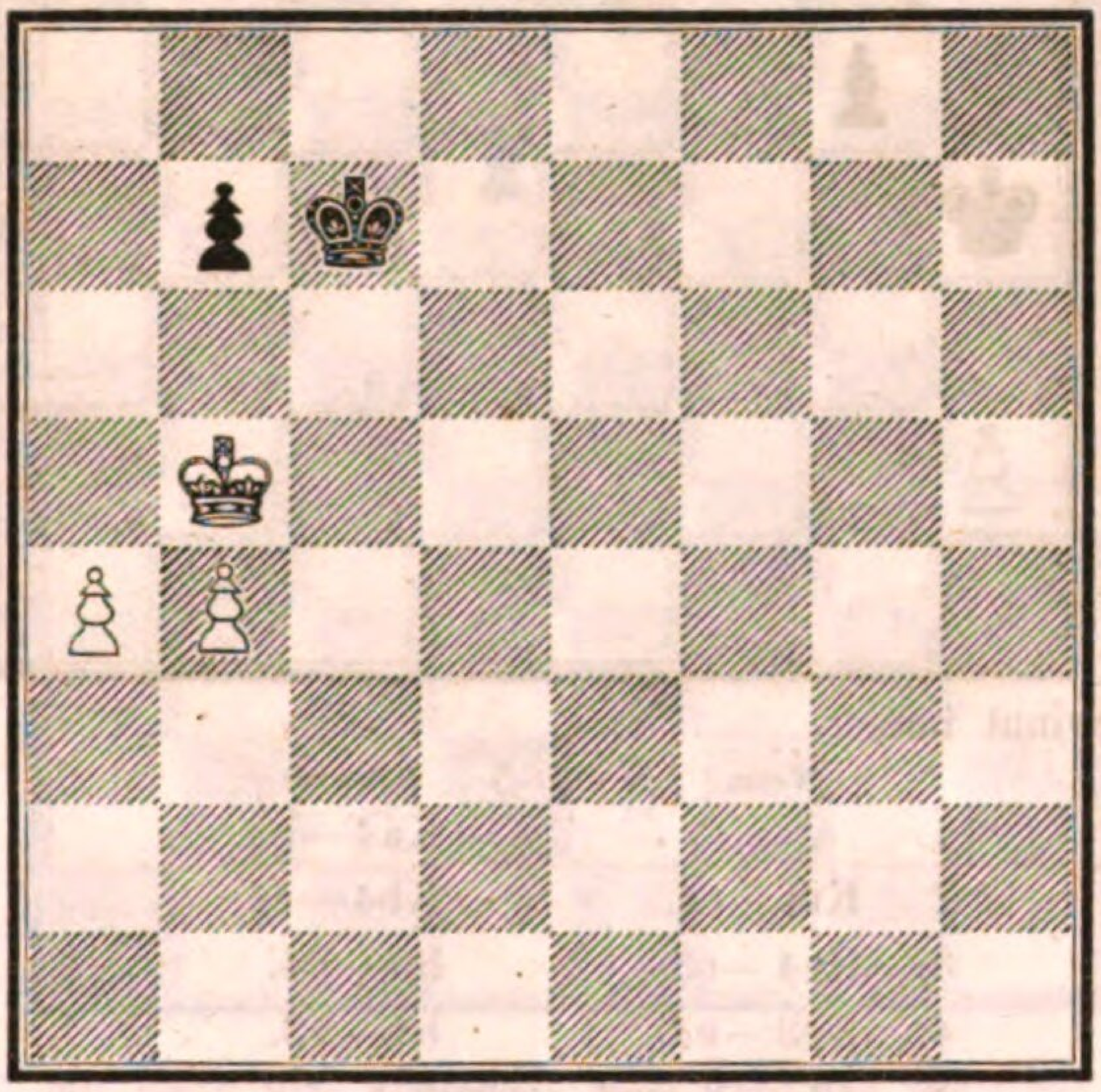
X.



Schwarz, am Zuge, macht das Spiel unentschieden mit Ka7—b8. Hat aber Weiss den Zug, so gewinnt er, wie folgt:

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Kb4—c5.	Ka7—b8.	3.	Kb6—c7.	Ka8—a7.
2.	Kc5—b6.	Kb8—a8.	4.	a5—a6 und gewinnt.	

XI.



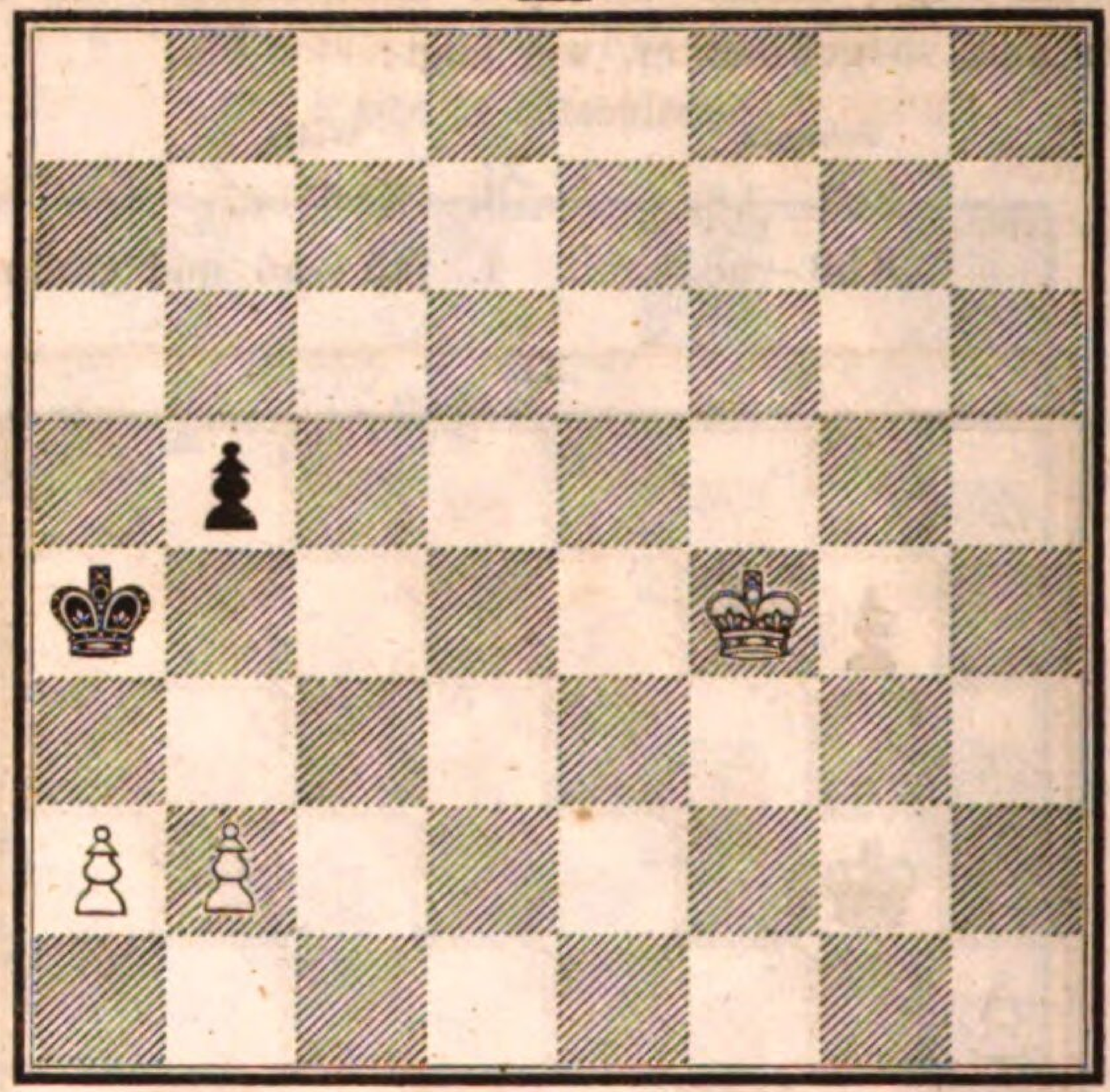
Weiss gewinnt immer.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kb5—c5.	b7—b6†
2.	Kc5—d5.	Kc7—d7.
3.	b4—b5.	Kd7—c7.
4.	Kd5—e6 und gewinnt.	

Zieht Schwarz an:

1.		Kc7—c8.
2.	Kb5—b6.	Kc8—b8.
3.	b4—b5.	Kb8—a8.
4.	Kb6—c7.	Ka8—a7.
5.	a4—a5.	Ka7—a8.
6.	Kc7—d8.	Ka8—b8.
7.	Kd8—d7.	Kb8—a7.
8.	Kd7—c8.	Ka7—a8.
9.	a5—a6.	b7—b6.
10.	Kc8—c7.	Ka8—a7.
11.	Kc7—c6 und gewinnt.	

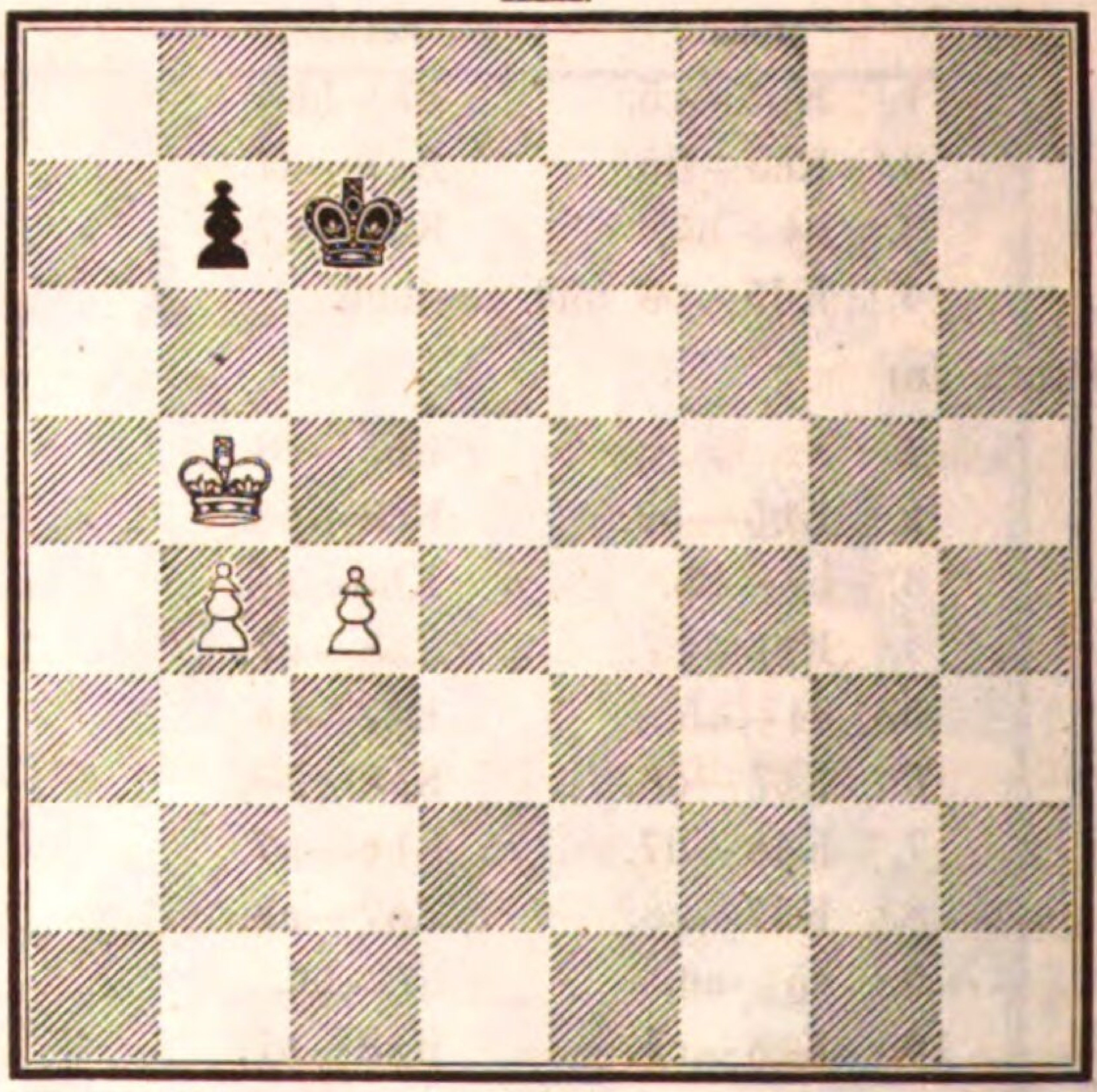
XII.



Weiss gewinnt immer.

	Weiss.	Schwarz.
1.		Ka4—b4.
2.	Kf4—e4.	Kb4—c4.
3.	Ke4—e3.	b5—b4.
4.	Ke3—e4.	b4—b3.
5.	a2—a3 und gewinnt.	

XIII.



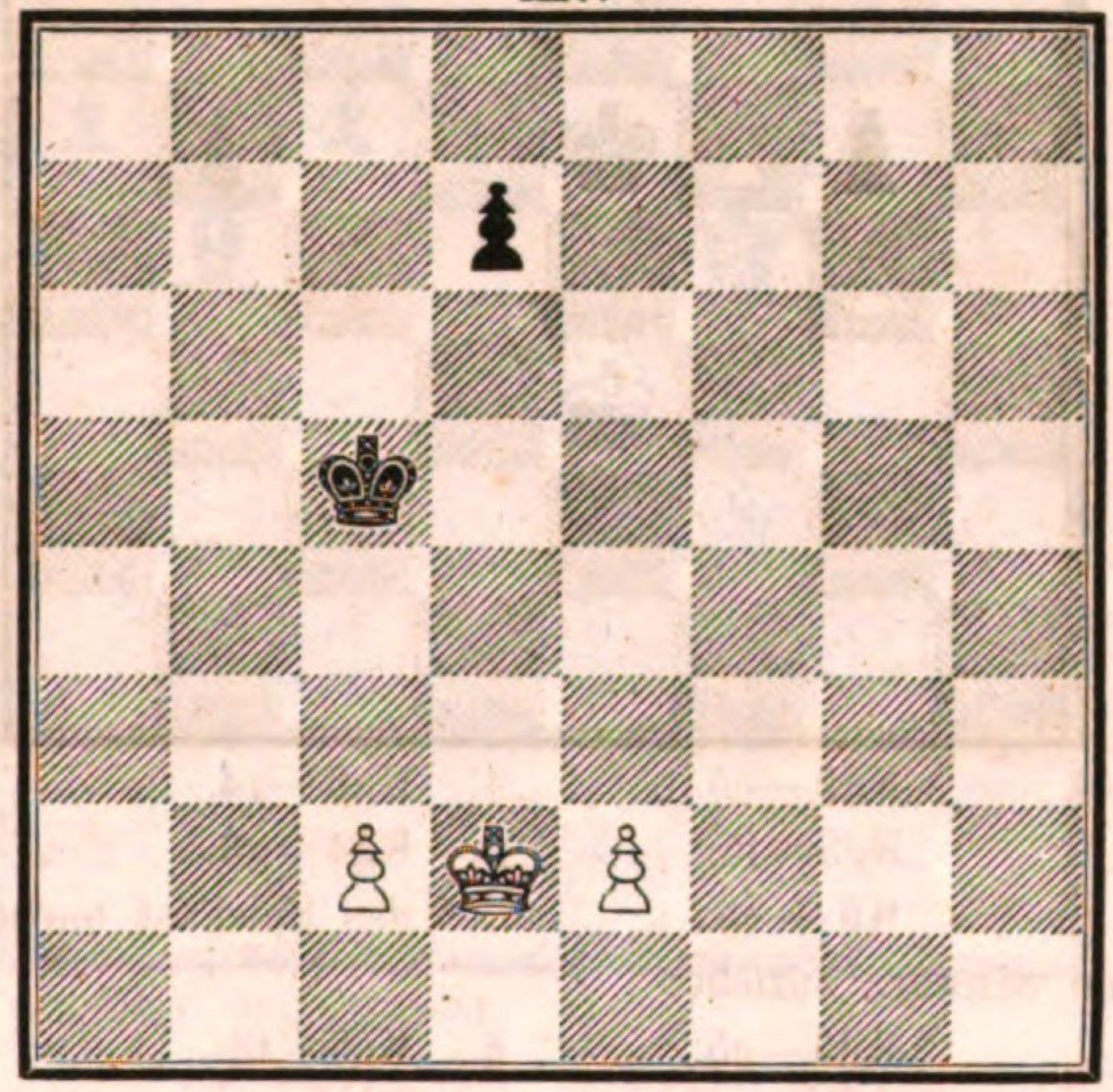
Auch in dieser Stellung gewinnt Weiss.

Weiss.	Schwarz.
1. c4—c5.	Kc7—c8.

Wenn Schwarz hier b7—b6 gespielt hätte, so würde Weiss den Bauer nicht genommen, sondern c5—c6 gezogen haben.

Weiss.	Schwarz.
2. Kb5—b6.	Kc8—b8.
3. c5—c6.	Kb8—a8.
4. Kb6—c7 und gewinnt.	

XIV.



Weiss ist am Zuge und gewinnt, hätte Schwarz aber den Zug, so würde das Spiel unentschieden.

1. Kd2—c3.	d7—d5 od. a.
2. e2—e3.	Kc5—c6.
3. Kc3—d4.	Kc6—d6.
4. c2—c3.	Kd6—c6.
5. c3—c4.	d5 n. c4.
6. Kd4 n. c4 und gewinnt.	

a.

1.	Kc5—d5.
2. Kc3—d3.	d7—d6.
3. c2—c3.	Kd5—c5.
4. e2—e4.	d6—d5.
5. e4—e5 und gewinnt.	

Zöge aber Schwarz an, so spielte er:

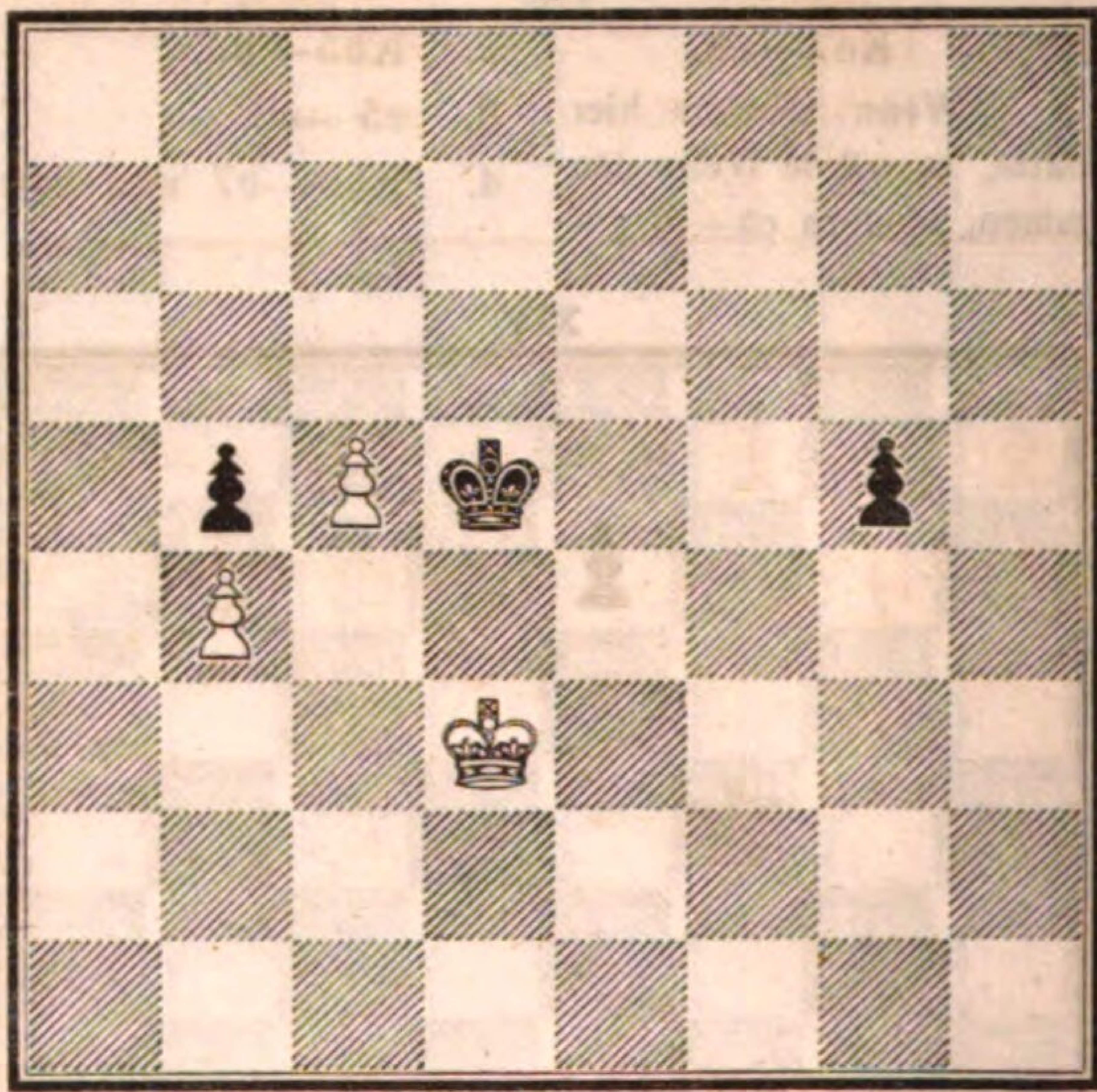
1.	Kc5—c4.
2. c2—c3.	d7—d5.
3. e2—e3.	Kc4—c5.
4. Kd2—d3.	Kc5—c6.
5. c3—c4.	Kc6—d6 und

das Spiel wird unentschieden.

Der König und zwei Bauern gegen König und zwei Bauern.

Es giebt einige bemerkenswerthe Stellungen dieser Art, in denen bei richtigem Verfahren das Spiel gewonnen, oder unentschieden gemacht wird. In folgender Stellung behauptet Philidor, müsste Schwarz verlieren, wenn er am Zuge wäre. Diese Meinung ist jedoch irrig, indem das Spiel unentschieden wird, ob Weiss oder Schwarz den Anzug habe.

I.



1. Kd3—e3. Kd5—e5.
2. Ke3—f3. Ke5—f5.
3. Kf3—g3. Kf5—e5.
4. Kg3—g4. Ke5—f6.
5. Kg4—g3. Kf6—e5 und das Spiel ist unentschieden.

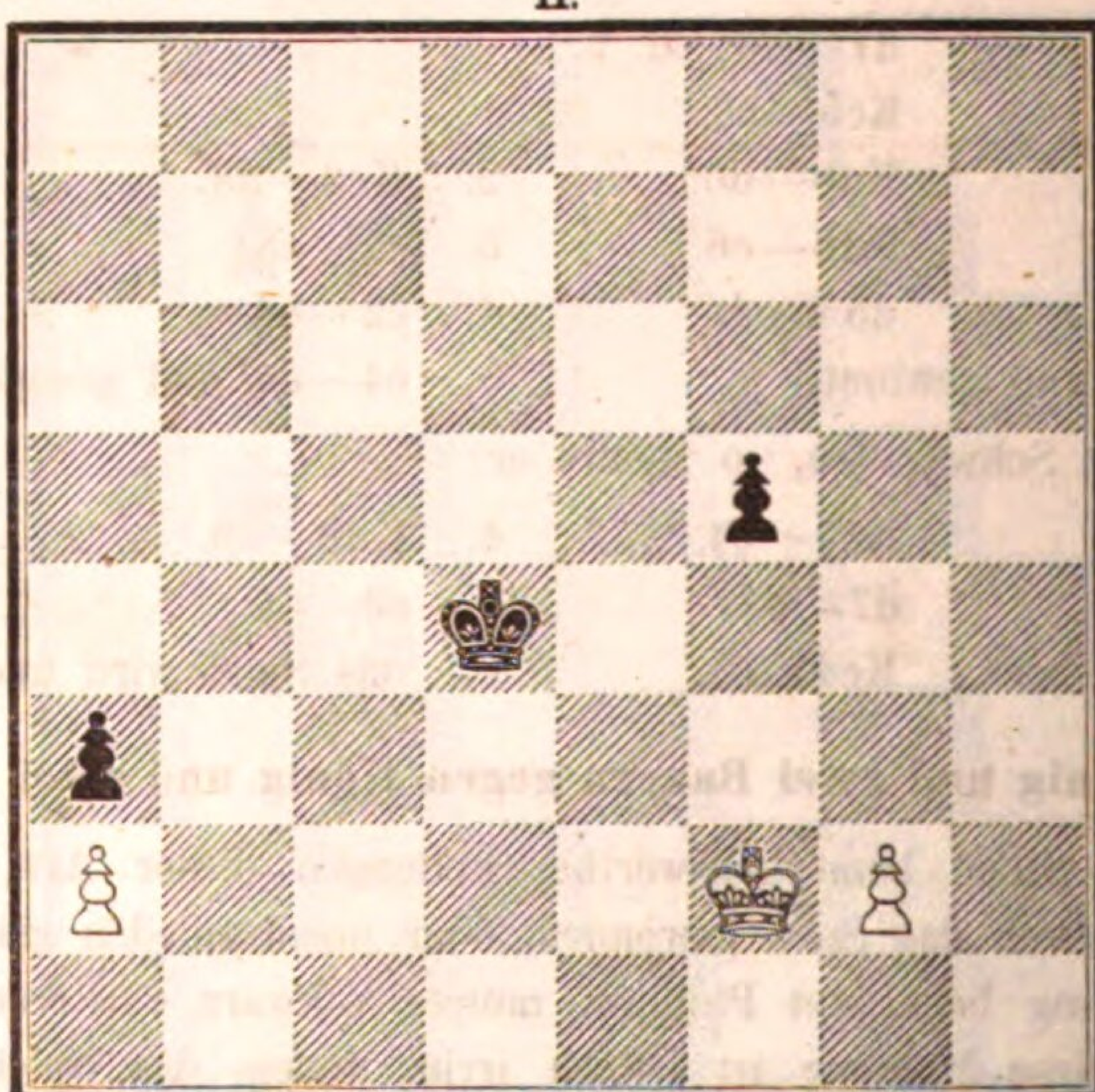
Oder wenn Schwarz anzieht:

1. Kd5—e5.
2. Kd3—e3. Ke5—d5.

Geht Ke5—f5, so gewinnt Weiss mit Ke3—d4.

3. Ke3—f3. Kd5—e5.
4. Kf3—g4. Ke5—f6 und das Spiel ist unentschieden.

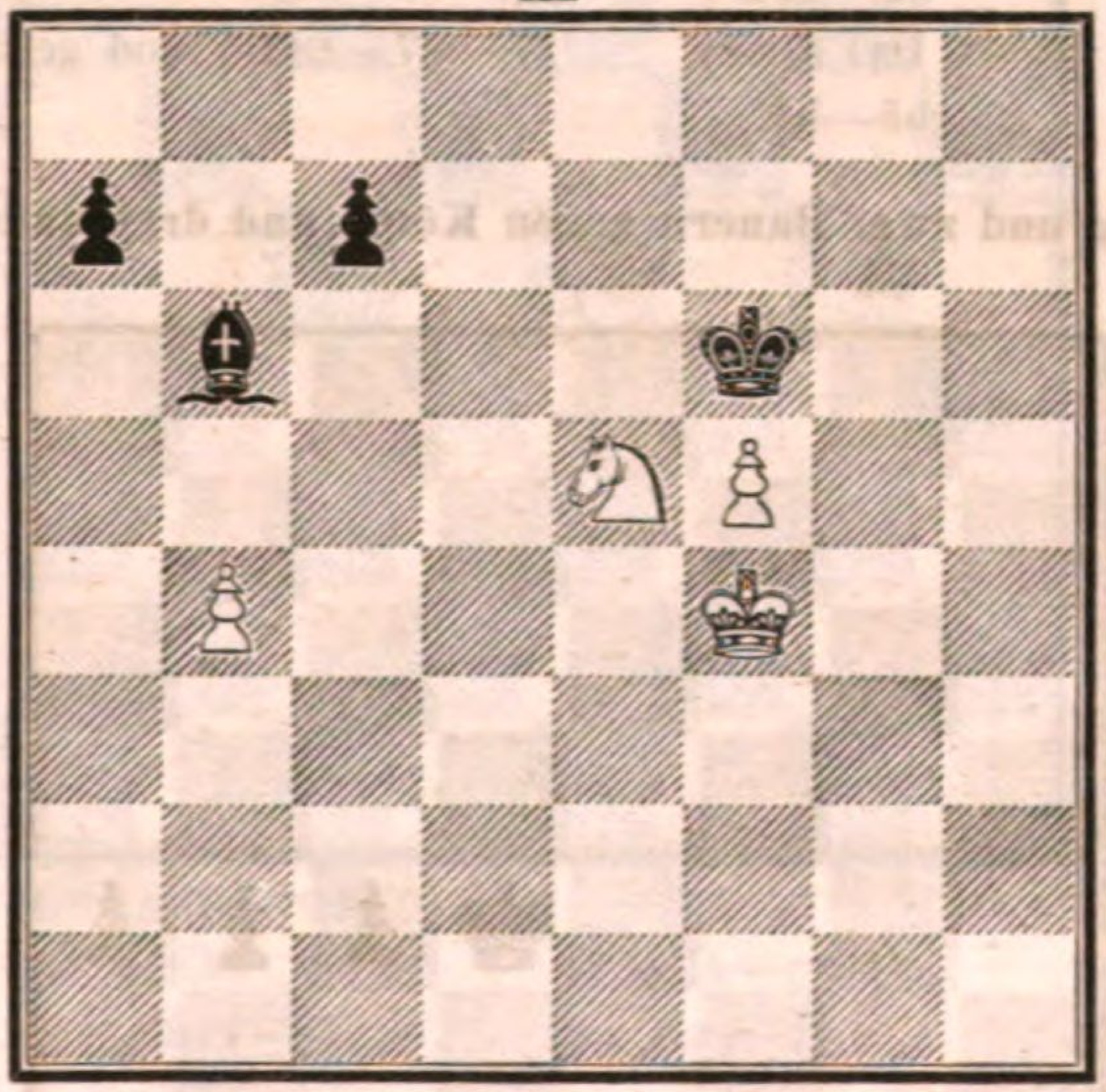
II.



Schwarz ist am Zuge und gewinnt.

Weiss.	Schwarz.
1.	Kd4—c3.
2. Kf2—e2.	Kc3—b2.
3. Ke2—d2.	Kb2 n. a2.
4. Kd2—c2.	c4—c5 und gewinnt.

III.



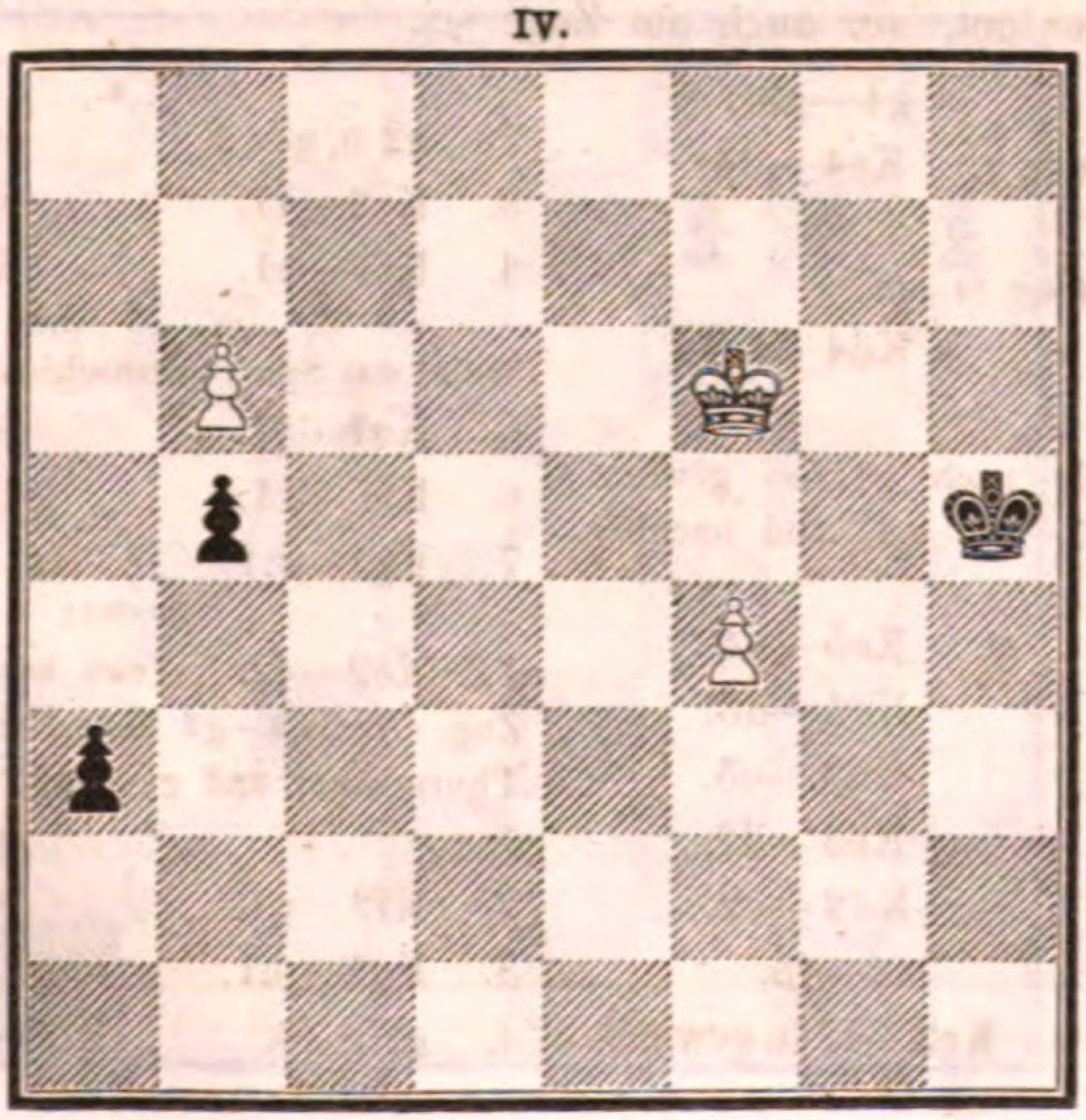
Weiss ist am Zuge und gewinnt.

1. Se5—d7 † Kf6—e7.
2. Sd7 n. b6. c7 n. b6.
3. b4—b5. Ke7—f7.

Geht der König nach f6, so spielt Weiss Kf4—e4 und die Stellung wird dieselbe, die später aus diesem Spiel hervorgeht.

4. Kf4—e5. Kf7—e7.
5. f5—f6 † Ke7—f7.
6. Ke5—f5 oder d6 und gewinnt.

IV.

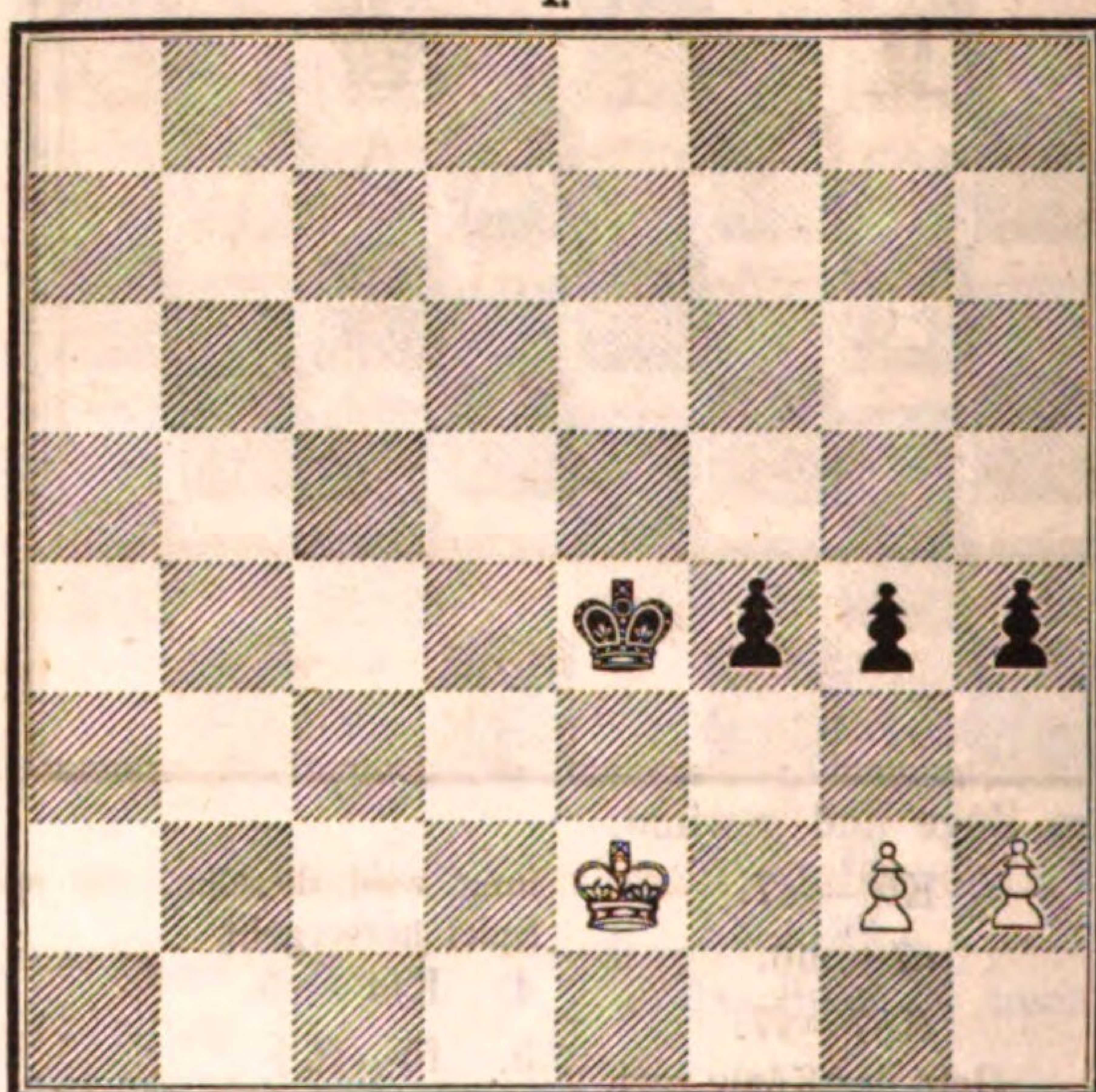


Weiss zieht und gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	b6—b7.	a3—a2.
2.	b7—b8 D.	a2—a1 D†
3.	Db8—e5†	Da1 n. e5†
4.	f4 n. e5.	b5—b4.
5.	e5—e6.	b4—b3,
6.	e6—e7.	b3—b2.
7.	e7—e8 D† und gewinnt.	

König und zwei Bauern gegen König und drei Bauern.

I.



Schwarz gewinnt, wer auch am Zuge sei.

1.		g4—g3.
2.	h2—h3 oder a.	Ke4—d4.
3.	Ke2—f3.	

Auf Ke2—d2 folgt f4—f3.

3.		Kd4—e5.
4.	Kf3—e2.	

Geht der König nach g4, so gewinnt Schwarz mit Ke5—e4—e3, und nachher f4—f3.

4.		Ke5—e4.
5.	Ke2—f1.	Ke4—d3.
6.	Kf1—e1.	Kd3—e3.
7.	Ke1—f1.	Ke3—d2.
8.	Kf1—g1.	Kd2—e2.
9.	Kg1—h1.	f4—f3.
10.	g2 n. f3.	Ke2—f2 u. gewinnt.

a.

2.	h2 n. g3.	h4 n. g3.
3.	Ke2—f1.	Ke4—e3.
4.	Kf1—e1.	Ke3—d3.

Auf f4—f3 macht Weiss das Spiel unentschieden mit Ke1—f1.

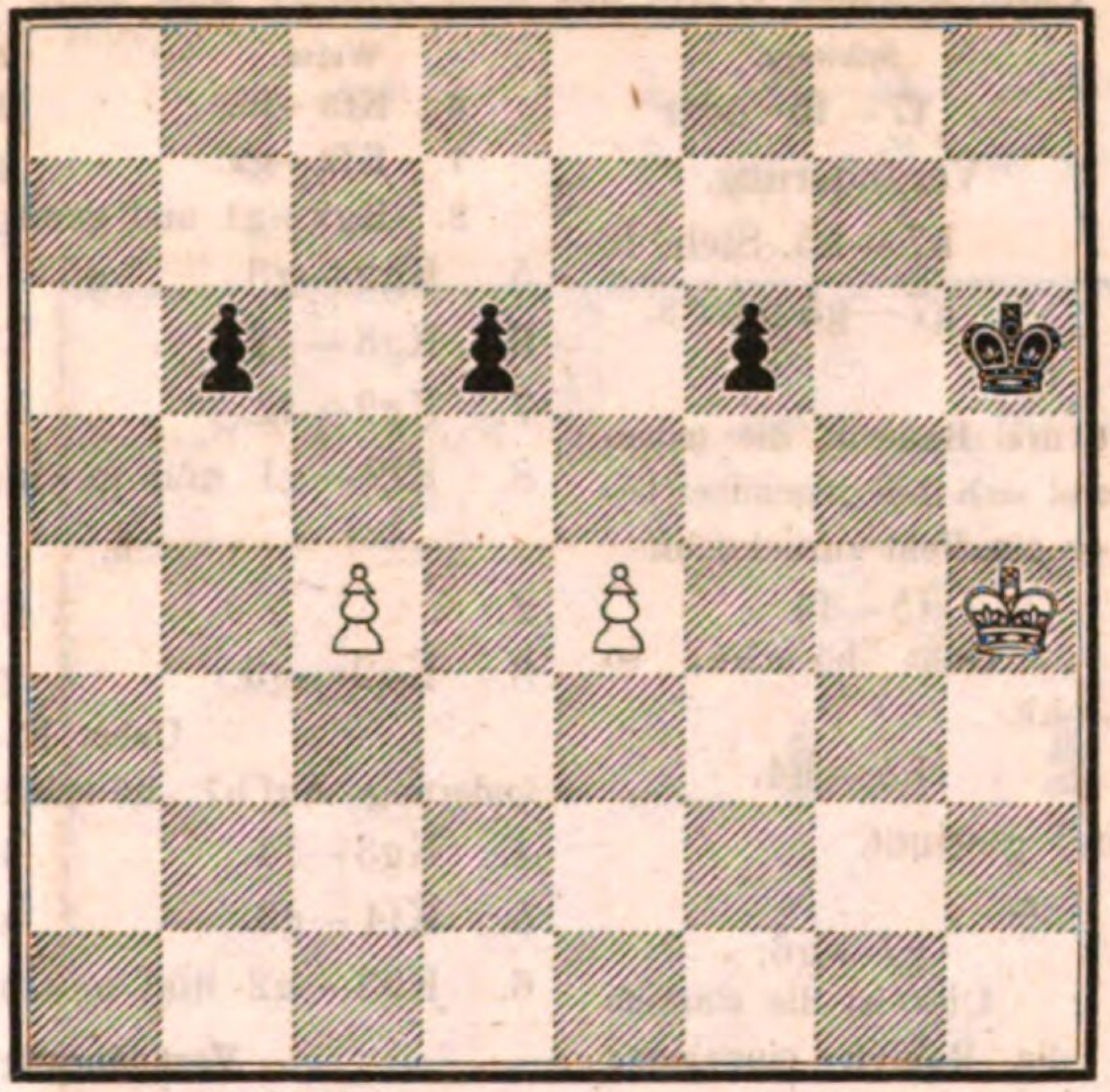
5.	Ke1—f1.	Kd3—d2.
6.	Kf1—g1.	Kd2—e2.
7.	Kg1—h1.	f4—f3 u. gewinnt.

oder:

1. Ke2—f2. Weiss hat keinen bessern Zug. Auf g2—g3 nimmt Schwarz mit dem Thurmbauer und gewinnt.

1.		g4—g3†
2.	Kf2—g1.	Ke4—e3.
3.	Kg1—h1.	f4—f3.
4.	g2 n. f3.	Ke3—f2 u. gewinnt.

II.



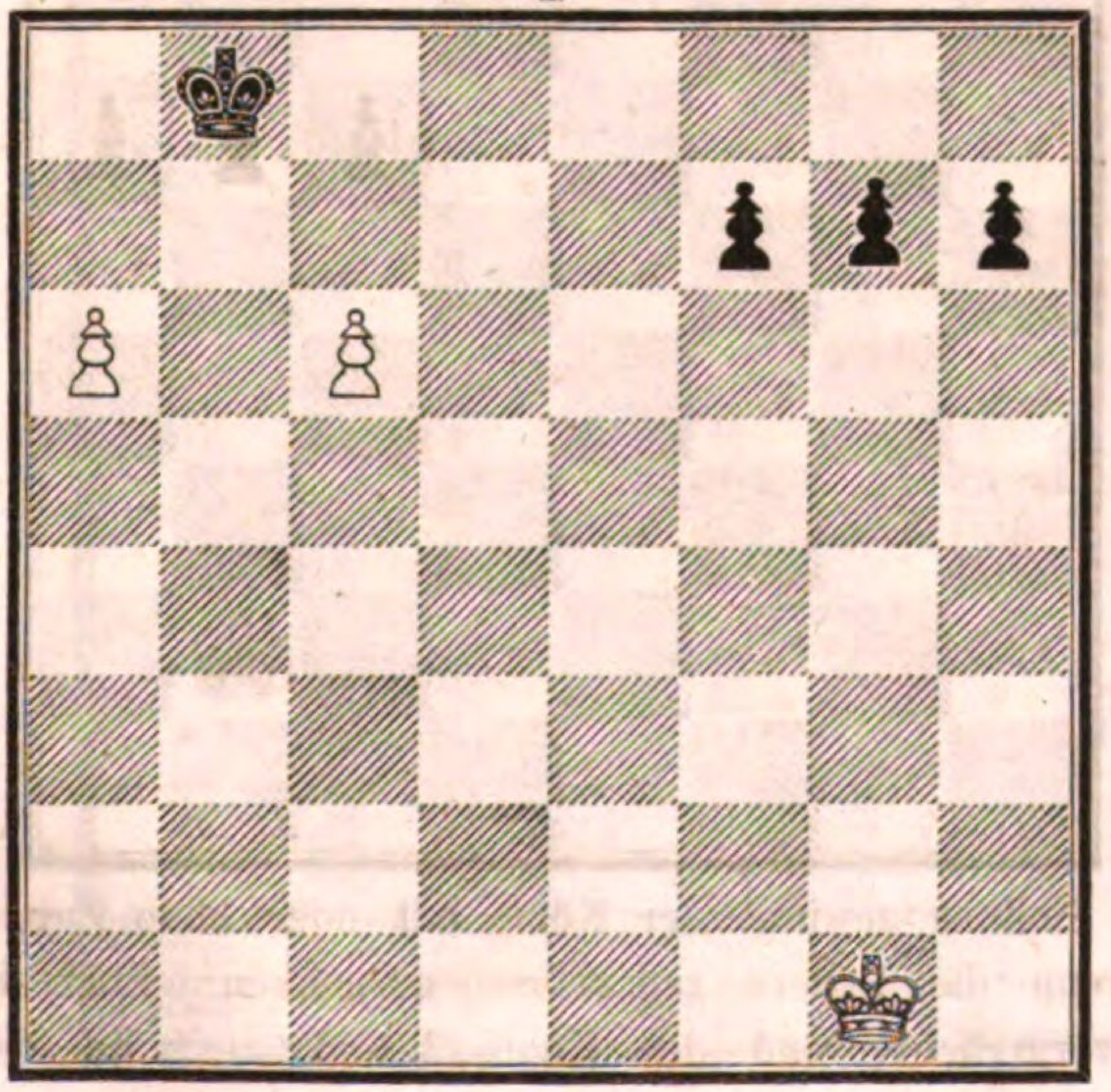
Das Spiel ist unentschieden.

1.	Kh4—g4.	Kh6—g6.	4.	Kf5—g4.	Ke7—e6.
2.	Kg4—f4.	Kg6—f7.	5.	Kg4—f4.	Ke6—e7 etc.
3.	Kf4—f5.	Kf7—e7.			

Der König gegen drei Freibauern.

Wenn der König ein Feld gegenüber den Bauern einnimmt oder drei Züge vom 3. Feld seines Springers entfernt ist, so hält er die Bauern auf, vorausgesetzt, dass der feindliche König den Bauern nicht zu Hülfe kommen kann.

I.



In diesem Falle gewinnt Weiss mit dem Anzuge und ohne ihn.

Weiss.	Schwarz.
1.	f7—f5 oder Veränderung.
2. Kg1—g2.	h7—h5. Siehe b.
3. Kg2—g3.	g7—g5 oder a.
4. Kg3—g2.	

Der König hält drei Bauern, die neben einander stehen, und sich ihm gegenüber befinden auf, wenn er ein Feld zurückgeht.

4.	f5—f4.

Geht h5—h4, so spielt Weiss Kg2—h3.

5. Kg2—f3.	h5—h4.
6. Kf3—g4 und gewinnt.	

a.

3.	g7—g6.

Dies ist die stärkste Stellung, welche die Bauern einnehmen können, wenn Weiss am Zuge ist.

4. Kg3—g2.	g6—g5.

Geht f5—f4, so gewinnt Weiss, wie folgt:

Weiss.	Schwarz.
4.	f5—f4.
5. Kg2—f3.	g6—g5.
6. Kf3—f2.	h5—h4.
7. Kf2—g2.	g5—g4.
8. Kg2—g1 und gewinnt.	

5. Kg2—g3.	g5—g4. Am besten.
6. Kg3—g2.	f5—f4.
7. Kg2—f2.	h5—h4.
8. Kf2—g1 und gewinnt.	

b.

2.	g7—g5.
3. Kg2—g3.	g5—g4.

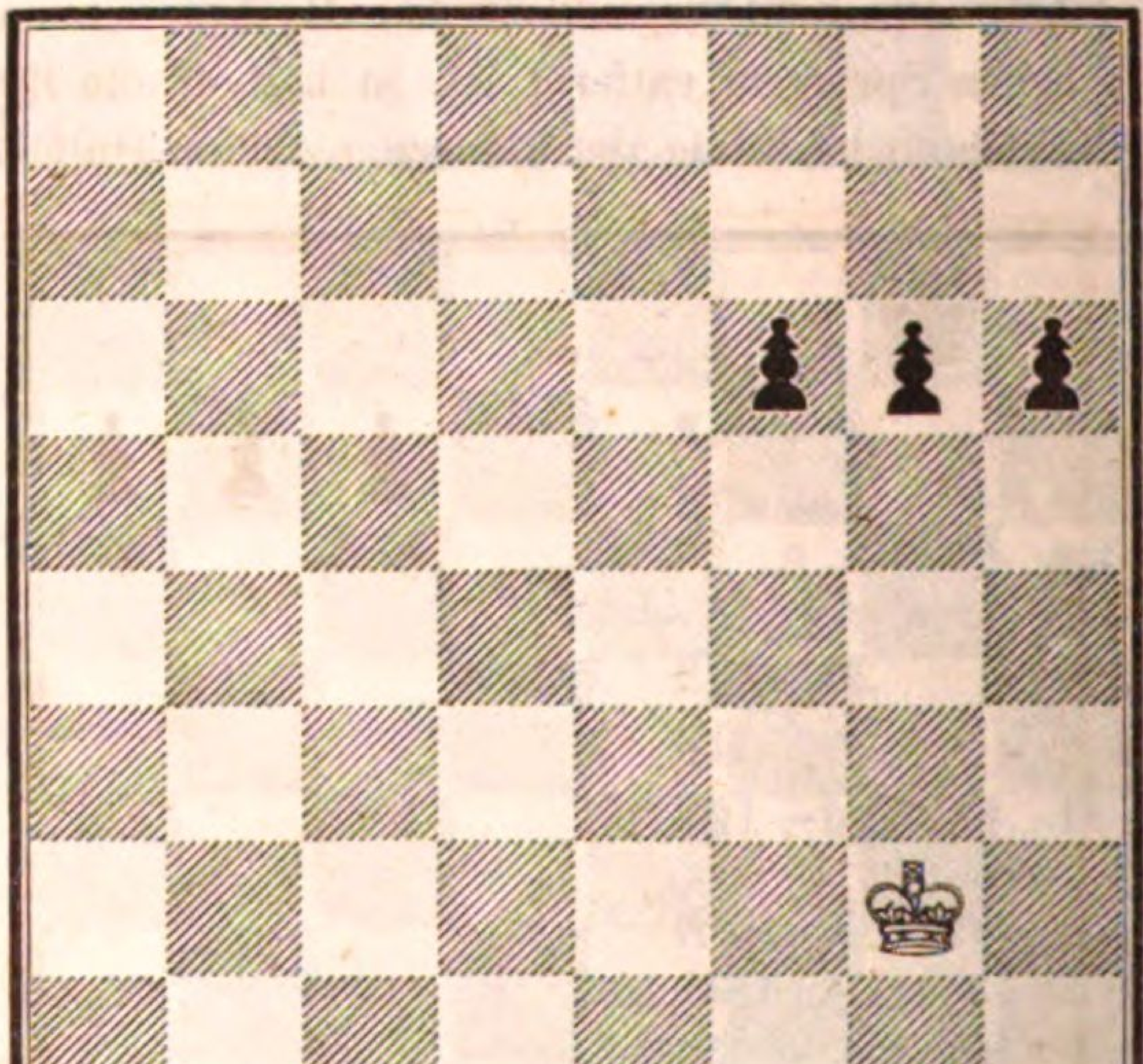
Ueber h7—h5 siehe Veränderung. Auf h7—h6 spielt Weiss Kg3—f4.

4. Kg3—f4.	h7—h6.
5. Kf4—g3.	h6—h5.
6. Kg3—g2 und gewinnt, wie zuvor.	

Veränderung.

1.	g7—g5.
2. Kg1—g2.	g5—g4.
3. Kg2—g3.	f7—f5.
4. Kg3—f4 oder h4 und die Stellung ist dieselbe wie in b.	

II.

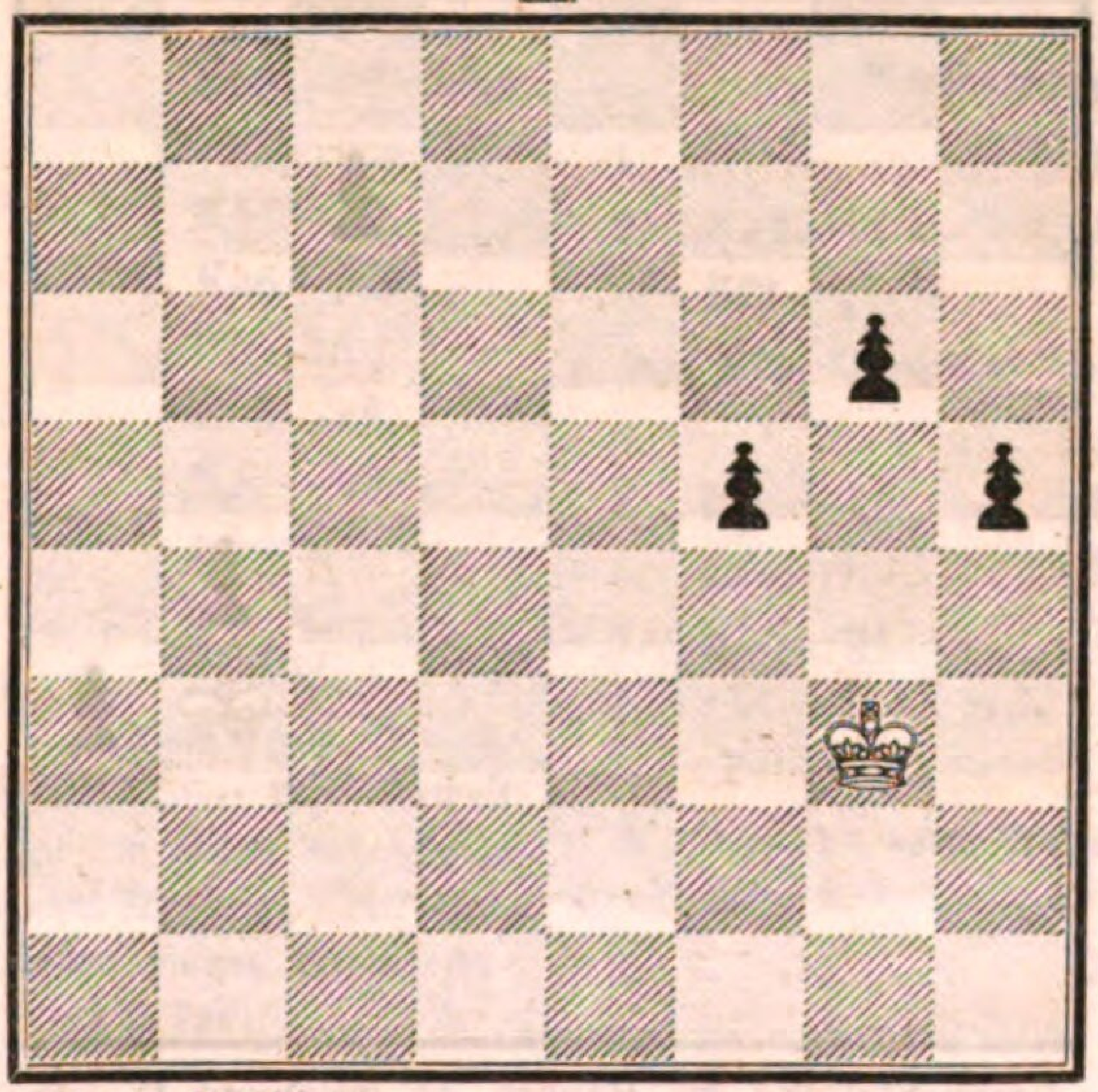


In dieser Stellung gewinnt der König mit oder ohne Zug, und zwar um so leichter, wenn die Bauern zuerst ziehen müssen. Sind diese aber ein Feld weiter vorgerückt, und der König befindet sich in derselben Lage,

so verliert diejenige Partei, welche zuerst am Zuge ist. Nehmen wir also an, der König zöge.

1.	Kg2—g3.	g5—g4.	4.	Kf2—g1.	f4—f3.
2.	Kg3—g2.	f5—f4.	5.	Kg1—f2. und gewinnt.	
3.	Kg2—f2.	h5—h4.			

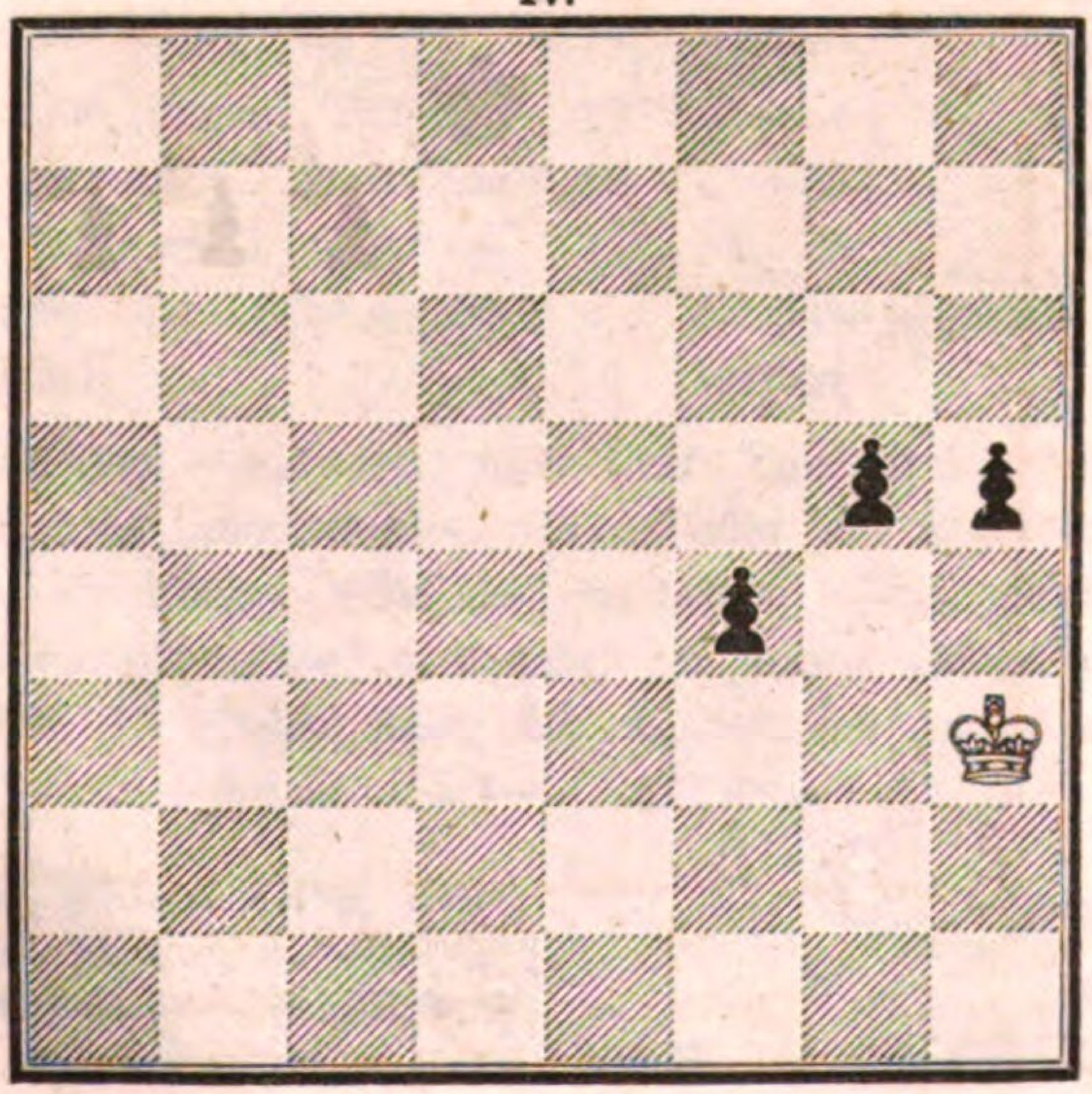
III.



Ebenso in dieser Stellung:

1.	Kg3—g2.	f5—f4.	4.	Kf2—g2.	g5—g4.
2.	Kg2—f3.	g6—g5.	5.	Kg2—g1 und gewinnt.	
3.	Kf3—f2.	h5—h4.			

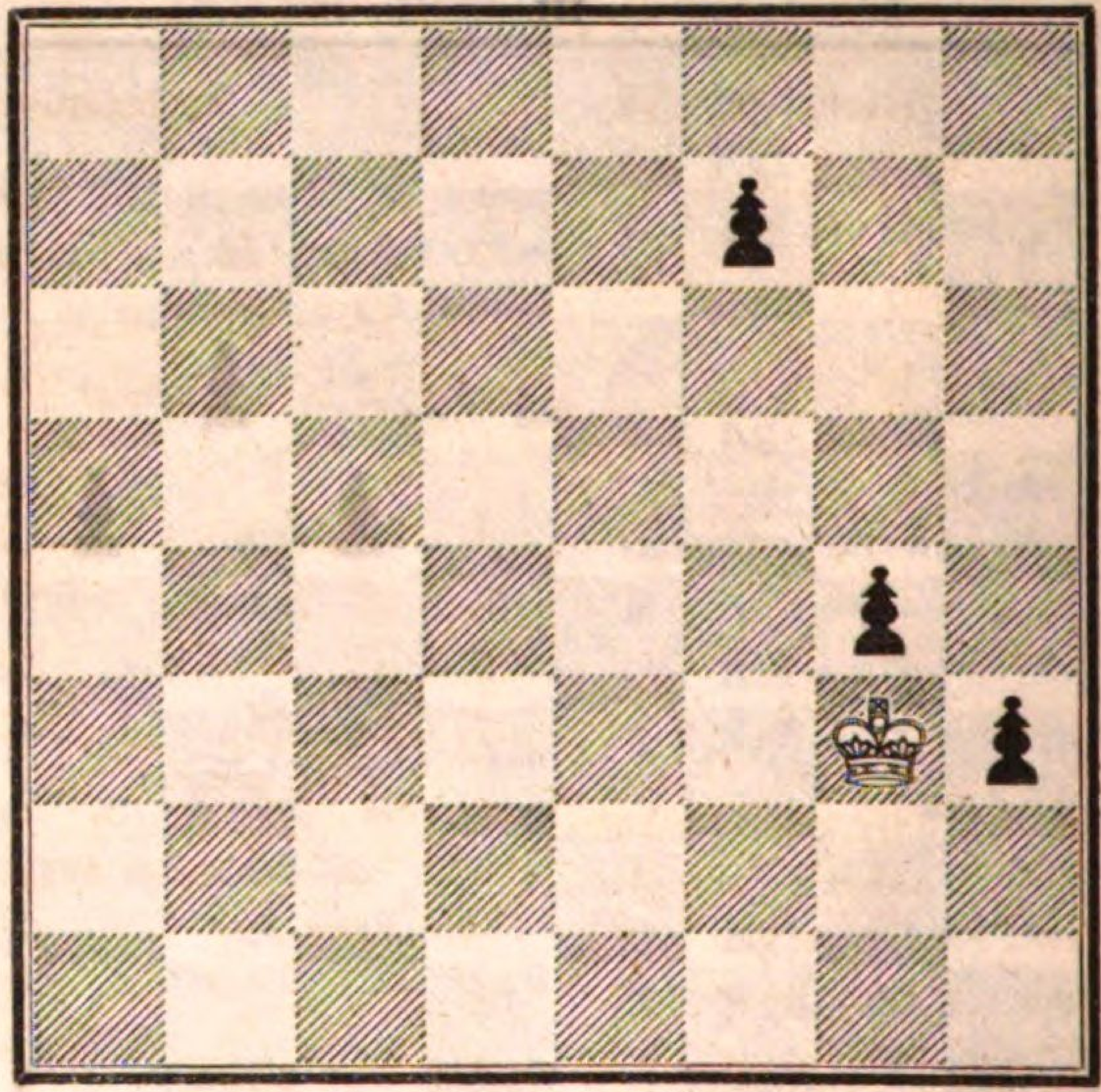
IV.



In Diagramm IV. und V. gewinnen die Bauern.

In No. IV. spielt Schwarz, am Zuge: 1. f4—f3, oder, wenn der König am Zuge ist und nach g2 geht, oder nach h2, h5—h4, im letzteren Fall f4—f3 und gewinnt.

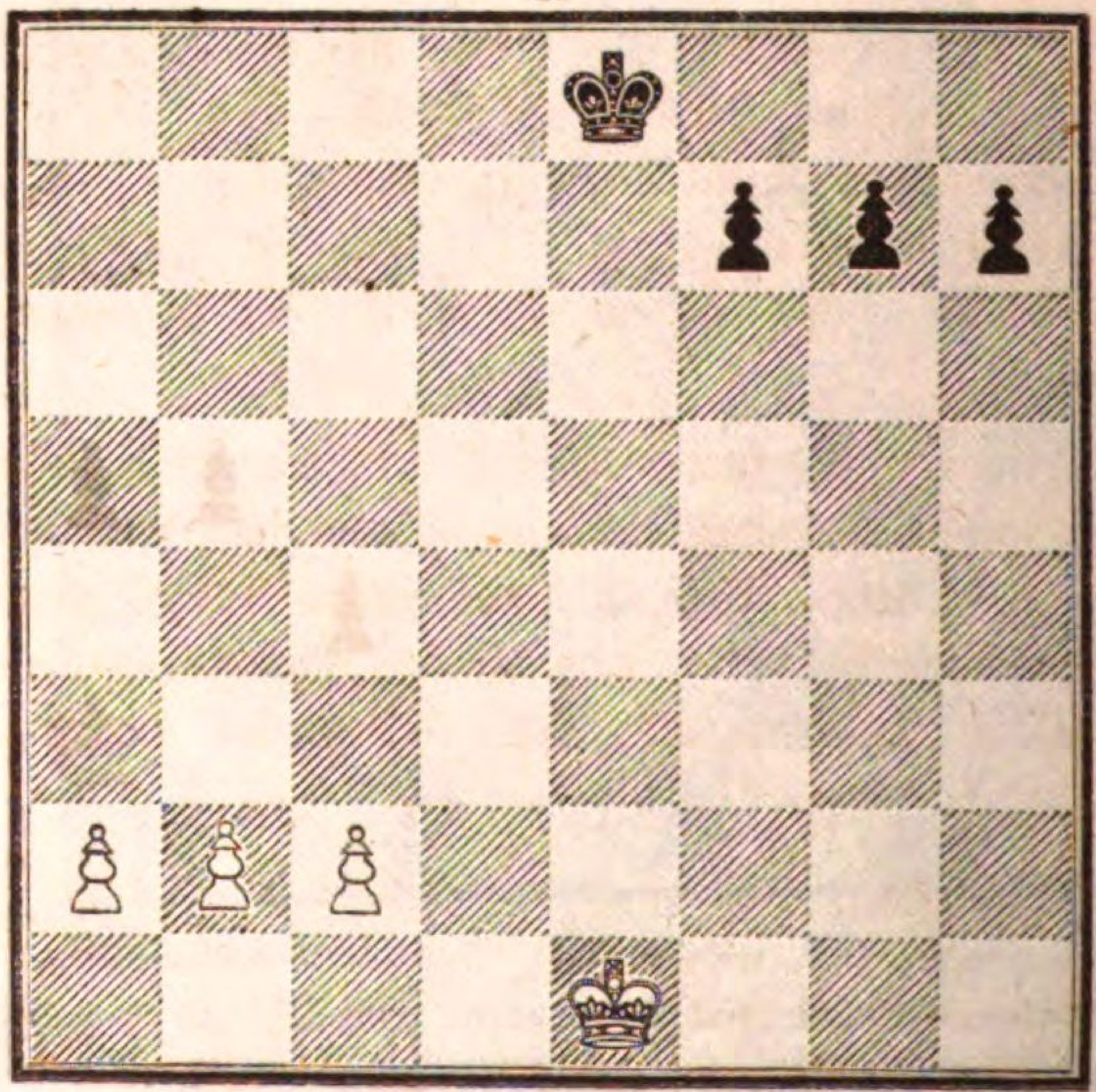
V.



Ziehen in dieser Stellung die Bauern, so geschieht f7—f5. Hat aber der König den ersten Zug, so spielt Schwarz f7—f6 und gewinnt in beiden Fällen.

König und drei Freibauern gegen König und drei Freibauern.

I.



Diese, von Greco zuerst untersuchte Stellung wurde von ihm für unentschieden erklärt und von späteren Autoren auch dafür gehalten, bis das Gegentheil von Szén nachgewiesen wurde. Der weisse König ist im Stande, das Feld g3 zuerst zu erreichen, selbst wenn Schwarz anzieht, und muss daher, nach der bereits angegebenen Regel, das Spiel gewinnen.

	Weiss.	Schwarz.
1.		Ke8—d7 siehe Veränderung.
2.	a2—a4.	Kd7—c6.
3.	a4—a5.	Kc6—b5.
4.	b2—b4.	h7—h5.
5.	c2—c4 †	Kb5—a6.
6.	c4—c5.	Ka6—b5.
7.	Ke1—f2.	h5—h4.
8.	Kf2—g2.	g7—g5.
9.	Kg2—h3.	f7—f5.

Besser als f7—f6. Es wird jedoch bemerkt, dass kein Vortheil dadurch entsteht, ob ein bisher unbewegter Bauer einen oder zwei Schritt gezogen wird, wenn nicht die beiden andern Bauern bereits ihr 5. Feld erreicht haben.

10. Kh3—h2.

Mit Kh3—g2 verliert Weiss das Spiel.

10.		f5—f4.
11.	Kh2—g2.	g5—g4.
12.	Kg2—g1.	f4—f3.
13.	Kg1—f2.	h4—h3.

14. Kf2—g3 und gewinnt. Schwarz ist jetzt gezwungen, einen Zug mit dem König zu machen, wodurch einer der Bauern zur Dame gelangt.

Veränderung.

	Weiss.	Schwarz.
1.		h7—h5.
2.	Ke1—f2.	h5—h4.
3.	Kf2—g2.	

Auf Kf2—f3 verliert Weiss das Spiel.

3.		g7—g5.
4.	Kg2—h3.	f7—f5.
5.	a2—a4.	f5—f4.
6.	Kh3—g4.	Ke8—d7.
7.	a4—a5.	Kd7—c6. Am besten.
8.	c2—c4.	

Mit b2—b4 hätte Weiss das Spiel verloren, siehe a.

8.		Kc6—b7.

9. c4—c5 und muss gewinnen.

a.

8.	b2—b4.	Kc6—b5.
9.	c2—c3 am besten.	Kb5—a6.
10.	c3—c4.	Ka6—a7.
11.	b4—b5.	Ka7—b7.
12.	a5—a6 †	Kb7—b6.
13.	c4—c5 †	Kb6—a7.
14.	c5—c6.	Ka7—b6. Weiss ist jetzt genöthigt zu ziehen und verliert.

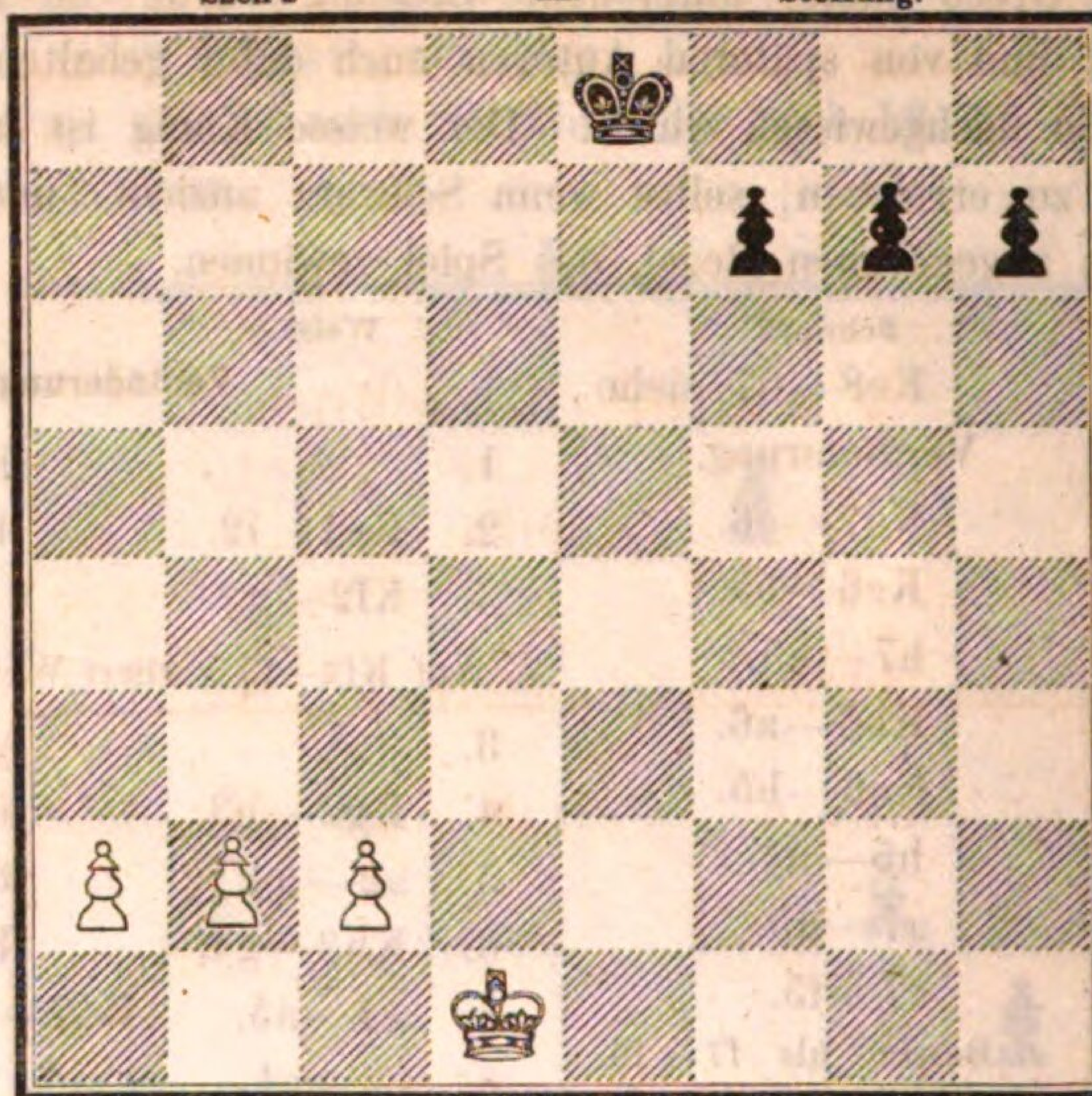
Folgende Stellung wurde zuerst durch Herrn Szén zur Kenntniss der Schachspieler gebracht. Sie unterscheidet sich von der des Greco nur durch die Stellung des weissen Königs. Hier sind die beiden Könige gleich weit entfernt von dem entscheidenden Felde, d. h. also, der weisse König von g3 und der schwarze von b6. Es gewinnt daher der, welcher den Anzug hat.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kd1—e2.	

Dies ist der allein gewinnende Zug. Hätte Weiss einen Bauer gezogen, so wäre das Spiel unentschieden geworden. (Siehe II. Veränderung.)

	Weiss.	Schwarz.
1.		h7—h5. (I. Veränderung.)
2.	Ke2—f3.	g7—g5.
3.	a2—a4.	h5—h4.

Szén's **II.** Stellung.



	Weiss.	Schwarz.
4.	Kf3—g4.	f7—f5†
5.	Kg4—h3.	f5—f4.
6.	Kh3—g4.	Ke8—d7.
7.	a4—a5.	Kd7—c6.
8.	c2—c4 u. die Bauern gelangen zur Dame, wie in der I. Veränderung des letzten Beispiels gezeigt wurde.	

Erste Veränderung.

1.		Ke8—d7.
2.	a2—a4,	Kd7—c6.
3.	a4—a5.	Kc6—b5 (od. a).
4.	b2—b4.	h7—h5.
5.	c2—c4†	Kb5—a6.
6.	c4—c5.	Ka6—b5.
7.	Ke2—f3.	h5—h4.
8.	Kf3—g4 und Weiss hält die Bauern auf, und gewinnt, indem er den schwarzen König dann zu ziehen zwingt.	

a.

3.		h7—h5.
4.	Ke2—f3.	h5—h4.
5.	Kf3—g4.	g7—g5.
6.	c2—c4.	f7—f5†

	Weiss.	Schwarz.
7.	Kg4—h3.	f5—f4.
8.	Kh3—g4.	Kc6—b7.
9.	c4—c5 und der schwarze König kann die weissen Bauern nicht aufhalten.	

Zweite Veränderung.

1.	a2—a4.	h7—h5.

Zog Schwarz den König, so hätte er den Vortheil, den ihm der fehlerhafte 1. Zug des Weissen geboten, nicht wahrgenommen.

2.	a4—a5.	Ke8—d7.
3.	b2—b4.	Kd7—c6.
4.	a5—a6.	Kc6—b6.
5.	b4—b5.	h5—h4.
6.	Kd1—e2.	g7—g5.
7.	Ke2—f2.	h4—h3.
8.	Kf2—g3.	g5—g4.
9.	Kg3—h2.	Kb6—a7.

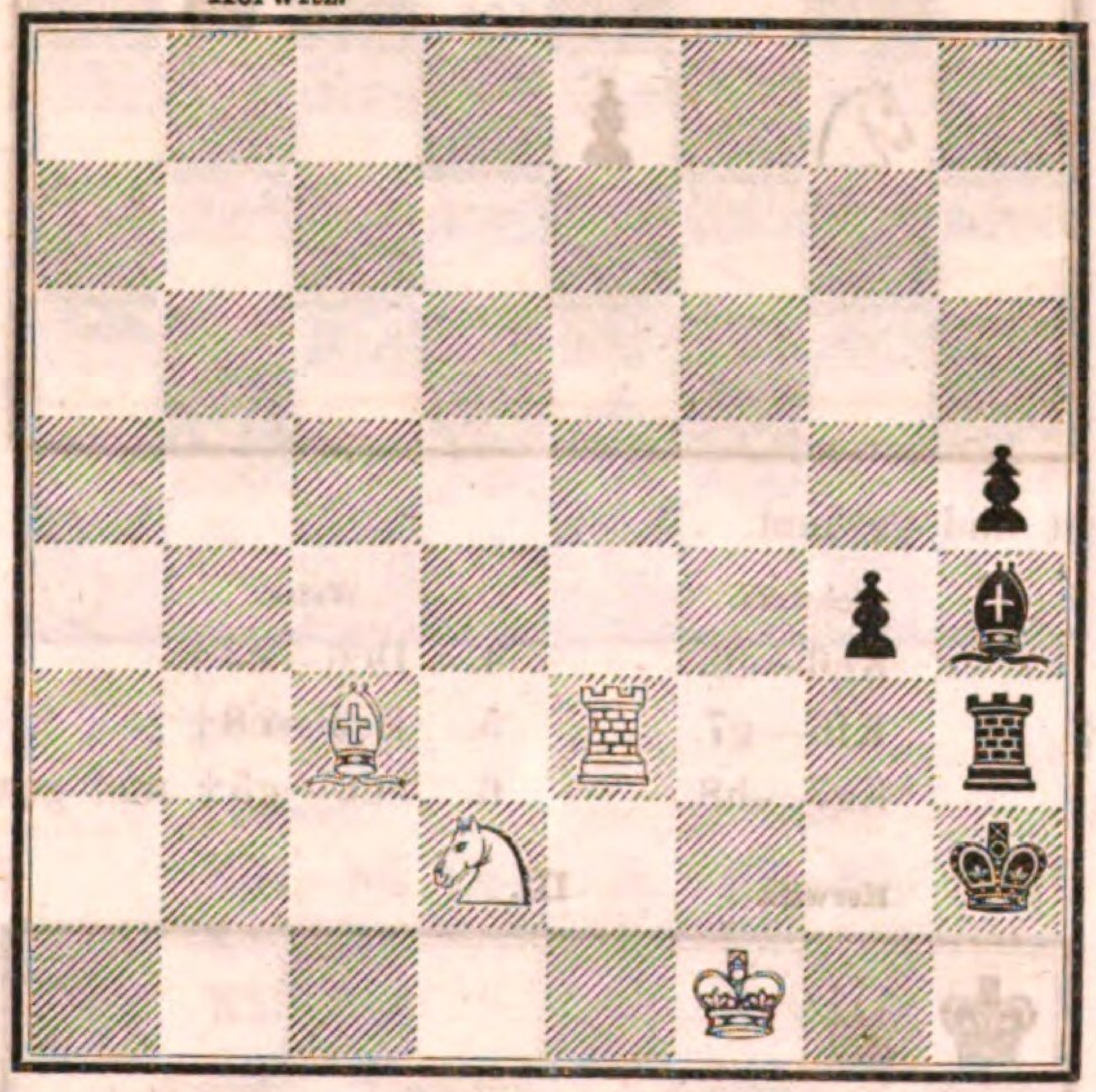
Diejenige Partei, die zuerst mit dem noch nicht bewegten Bauer vorgeht, verliert, weil der Gegner hierdurch den Zug gewinnt. Um daher das Spiel unentschieden zu machen, werden nur gegenseitig die Könige gezogen.

Zweiter Abschnitt.

Studien.

I.

Horwitz.



Weiss zieht und gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Lc3—e5†	g4—g3. (A.)
2.	Te3—e2†	Kh2—h1.

Weiss setzt in 3 Zügen matt.

A.

	Weiss.	Schwarz.
1.		Lh4—g3. (C.)
2.	Te3 n. g3.	Th3 n. g3.
3.	Sd2—e4.	h5—h4.
4.	Se4—f2.	h4—h3.
5.	Sf2—e4.	Kh2—h1.

Weiss setzt in 2 Zügen matt.

B.

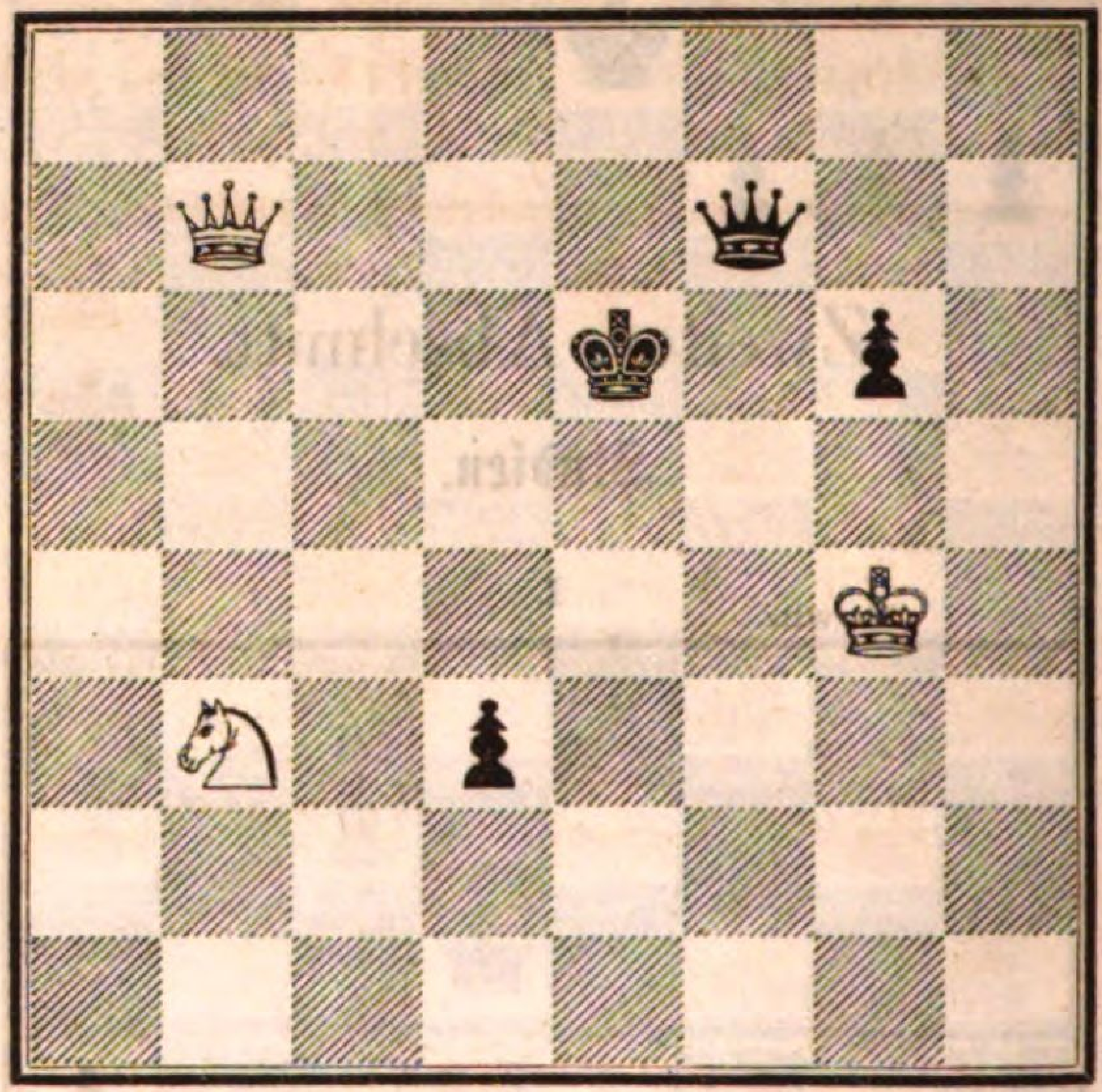
	Weiss.	Schwarz.
1.		Th3—g3. (C.)
2.	Kf1—f2 und gewinnt.	

C.

	Weiss.	Schwarz.
1.		Kh2—h1.
2.	Te3 n. h3†	g4 n. h3.
3.	Sd2—e4.	Lh4—e1.
4.	Le5—g3.	Le1 n. g3.
5.	Se4 n. g3†	Kh1—h2.
6.	Kf1—f2.	h5—h4.
7.	Sg3—h5.	Kh2—h1.
8.	Sh5—f6.	Kh1—h2.

Weiss setzt in 3 Zügen matt.

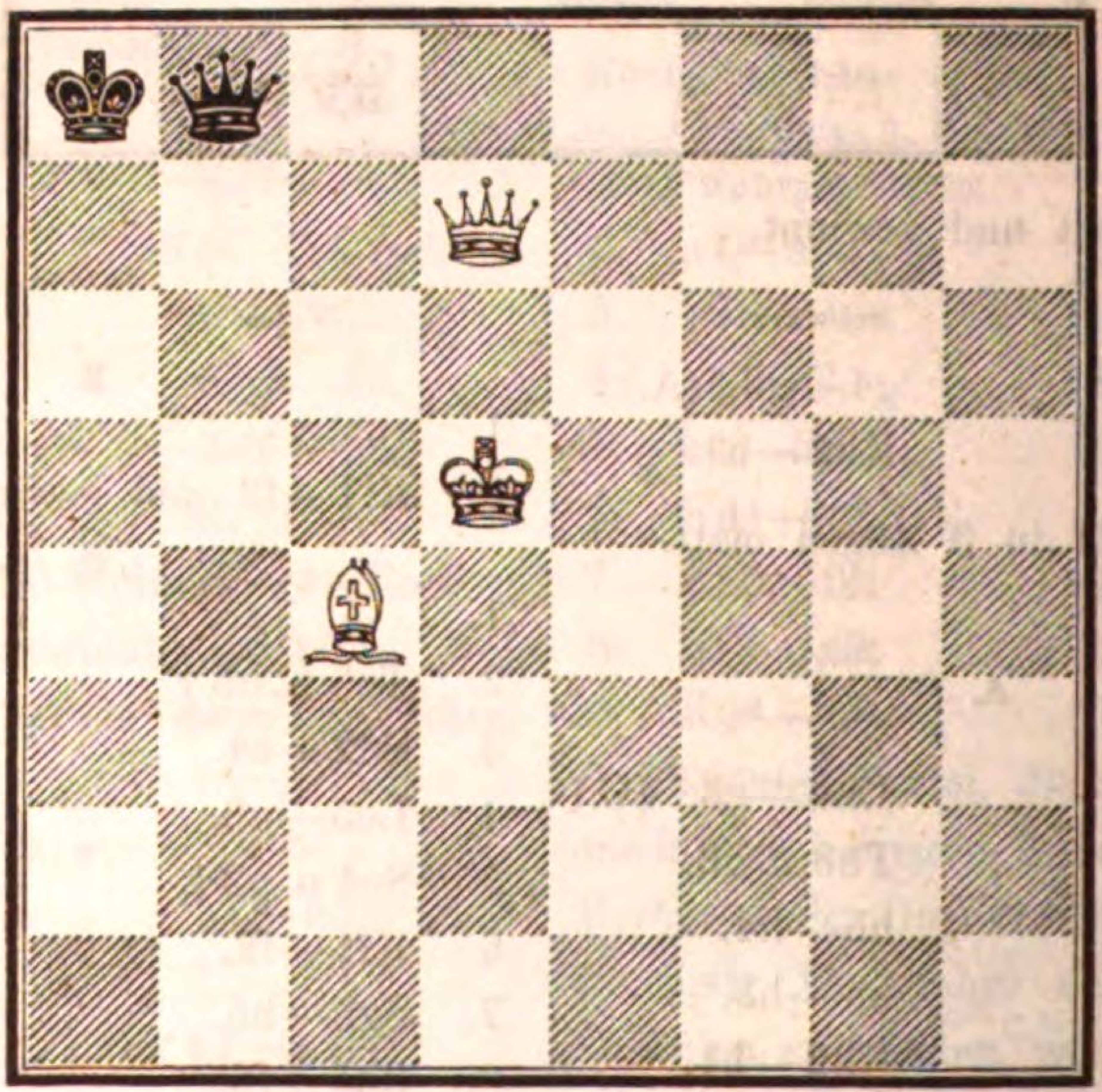
Horwitz. II.



Weiss zieht und gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Sb3—c5†	Ke6—f6.	4.	Dc6—c3†	Kh8—g8.
2.	Db7—c6†	Kf6—g7.	5.	Dc3—c8†	Kg8—h7.
3.	Sc5—e6†	Kg7—h8.	6.	Se6—g5† und gewinnt.	

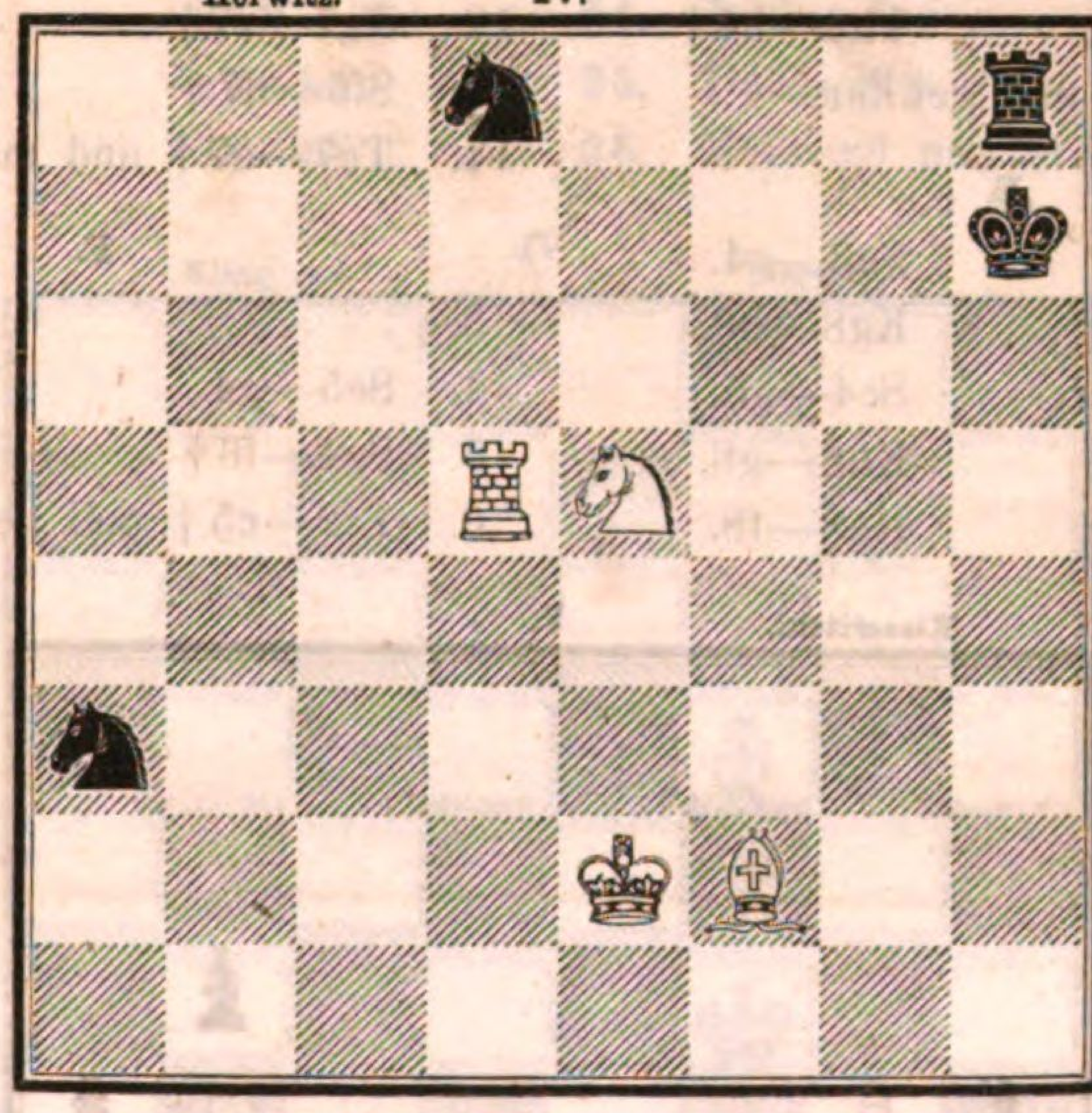
Horwitz. III.



Weiss zieht und gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Kd5—c6.	Db8—a7.
2.	Dd7—d8 †	Da7—b8.
3.	Dd8—a5 †	Db8—a7.
4.	Lc4—a6 und gewinnt.	

Horwitz. IV.



Weiss zieht und gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Td5—d7 †	Kh7—h6. (A.)
2.	Lf2—e3 †	Kh6—h5.
3.	Td7—d1.	Kh5—h4.
4.	Le3—f4.	Kh4—h3.
5.	Ke2—f2.	Beliebig.
6.	Td1—h1 † und matt.	

A.

1.		Kh7—g8. (B.)
2.	Td7 n. d8 †	Kg8—g7.
3.	Td8 n. h8.	Kg7 n. h8.
4.	Se5—f7 †	Kh8—g7.
5.	Sf7—d6.	Kg7—f6.
6.	Lf2—c5.	Sa3—c2.
7.	Ke2—d2.	Sc2—a1.
8.	Kd2—c3 und gewinnt.	

B.

1.		Sd8—f7.
2.	Td7 n. f7 †	Kh7—g8.
3.	Tf7—b7.	Th8—h7. (D.)
4.	Tb7—b8 †	Kg8—g7.
5.	Tb8—b3.	Kg7—f6. (C.)
6.	Lf2—d4.	Th7—h2 †
7.	Ke2—d1.	Th2—h1 †
8.	Kd1—d2.	Th1—h2 †
9.	Kd2—d3 und gewinnt.	

C.

5.		Th7—h5.
6.	Lf2—d4.	Sa3—c2.
7.	Ld4—c3.	Th5—h2 †
8.	Ke2—d3.	Kg7—f8.
9.	Se5—c4.	Th2—g2.
10.	Tb3—b2 und gewinnt.	

D.

3.		Th8—h3. (F.)
4.	Se5—g4.	Sa3—c2. (E.)
5.	Sg4—f6 †	Kg8—h8.

Weiss.	Schwarz.
6. Lf2—c5.	Th3—h6.
7. Lc5—f8.	Sc2—d4 †
8. Ke2—d3.	Th6—h3 †
9. Kd3 n. d4.	Th3—h4 †
10. Kd4—e5 und gewinnt.	

Weiss.	Schwarz.
9. Ld4—c5 †	Kf8—e8.
10. Sh5—f6 †	Ke8—d8.
11. Lc5—b6 †	Kd8—c8.
12. Tg7—c7 †	Kc8—b8.
13. Sf6—d7 †	Kb8—a8.
14. Tc7—a7 † und matt.	

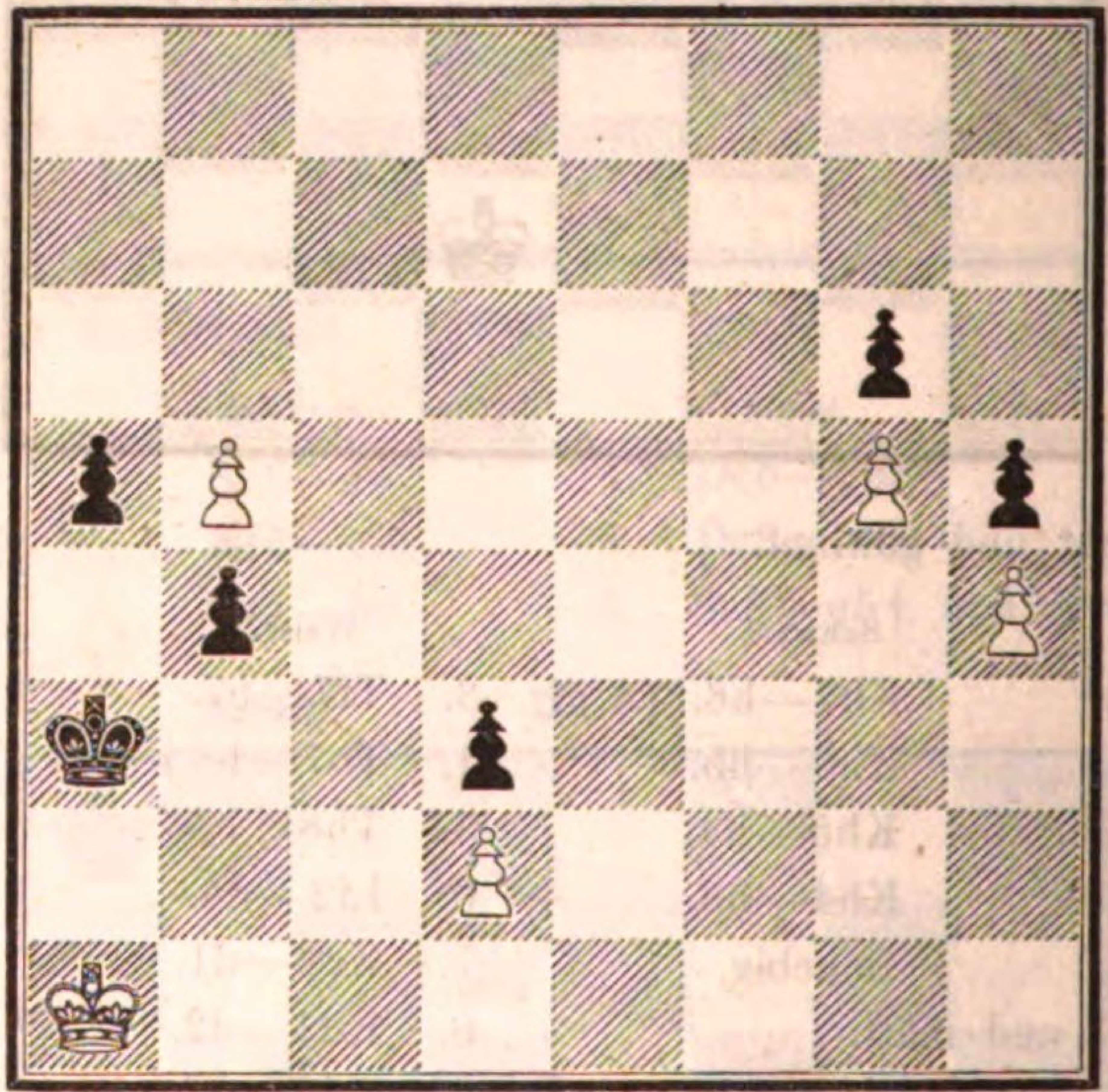
E.

4.	Sa3—c4.
5. Sg4—f6 †	Kg8—h8.
6. Lf2—d4.	Sc4—a5.
7. Sf6—h5 †	Kh8—g8.
8. Tb7—g7 †	Kg8—f8.

F.

3.	Th8—h5.
4. Se5—g4.	Th5—a5.
5. Sg4—f6 †	Kg8—f8.
6. Lf2—c5 † und gewinnt.	

Kieseritzki. V.



Weiss zieht und gewinnt.

Weiss.	Schwarz.
1. b5—b6.	b4—b3.
2. b6—b7.	b3—b2 †
3. Ka1—b1.	a5—a4.
4. b7—b8 S.	

Weiss ist gezwungen, einen Springer zu machen, weil bei der Wahl jeder andern Figur das Spiel unentschieden bleiben würde.

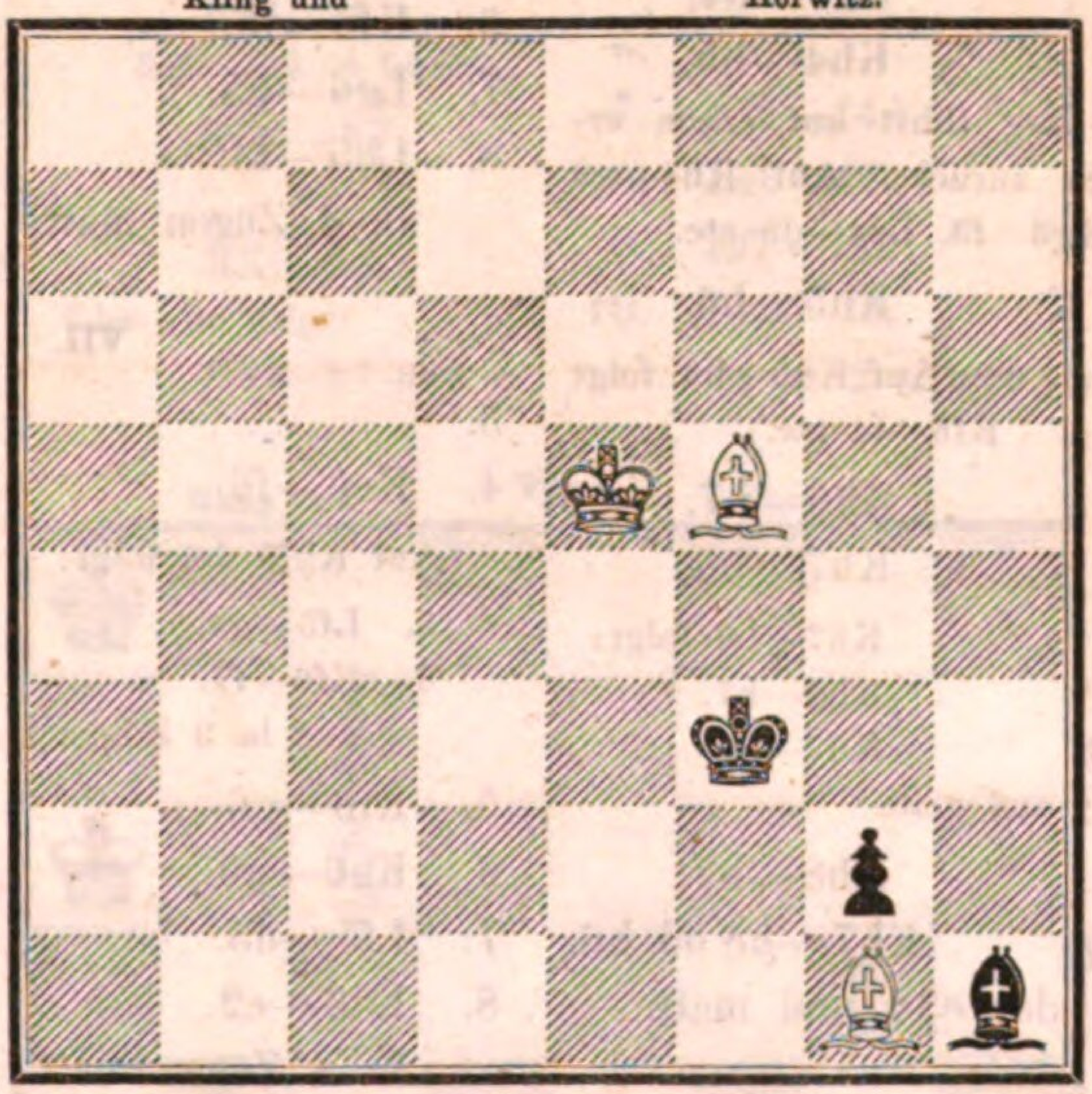
4.	Ka3—b3.
5. Sb8—a6.	a4—a3.

Weiss.	Schwarz.
6. Sa6—c5 †	Kb3—c4.
7. Sc5—a4.	Kc4—b4.
8. Sa4 n. b2.	a3 n. b2.
9. Kb1 n. b2.	Kb4—c4.
10. Kb2—a3.	Kc4—c5.
11. Ka3—b3.	Kc5—d4.
12. Kb3—b4.	Kd4—d5.
13. Kb4—c3.	Kd5—e4.
14. Kc3—c4.	Ke4—f5.

	Weiss.	Schwarz.
15.	Kc4 n. d3.	Kf5 — g4.
16.	Kd3 — e4.	Kg4 n. h4.
17.	Ke4 — f4.	Kh4 — h3.
18.	d2 — d4.	Kh3 — g2.
19.	d4 — d5.	h5 — h4.
20.	d5 — d6.	h4 — h3.
21.	d6 — d7.	h3 — h2.
22.	d7 — d8 D.	h2 — h1 D.
23.	Dd8 — d2 †	Kg2 — f1.
24.	Dd2 — d1 †	Kf1 — g2.
25.	Dd1 — e2 †	Kg2 — g1.
26.	Kf4 — g3 und gewinnt.	

IV.

Kling und Horwitz.



Weiss zieht und gewinnt.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Lf5 — d3.	Kf3 — g3 (od. g4 II.)
2.	Ld3 — e2.	Kg3 — h3.

(Auf h4 folgt das Matt um einen Zug früher.)

	Weiss.	Schwarz.
3.	Ke5 — f4.	Kh3 — h4.
4.	Le2 — d1.	Kh4 — h3.
5.	Ld1 — g4 †	Kh3 — h4.
6.	Lg1 — f2 † und matt.	

II.

	Weiss.	Schwarz.
1.		Kf3 — g4.
2.	Ld3 — e4.	Kg4 — g3 (oder h3 III., oder h4 IV., oder h5 V., oder g5 VI.)

Die beiden ersten Züge von Weiss werden als feststehend für alle folgenden Varianten angenommen.

	Weiss.	Schwarz.
3.	Ke5 — f5.	Kg3 — h3 (od. h4 s. a.)
4.	Kf5 — f4.	Kh3 — h4.
5.	Le4 — f3.	Kh4 — h3 und in 2 Zügen matt.

a.

	Weiss.	Schwarz.
3.		Kg3 — h4.
4.	Le4 — f3.	Kh4 — g3.
5.	Kf5 — e4.	Kg3 — h3.
6.	Ke4 — f4.	Kh3 — h4.
7.	Lf3 — d1.	Kh4 — h3 und in 2 Zügen matt.

Weiss.	Schwarz.

III.

2\. Kg4—h3.
3\. Ke5—f4. Kh3—h4.
4\. Le4—f3. Kh4—h3 und in 2 Zügen matt.

IV.

2\. Kg4—h4.
3\. Ke5—f5. Kh4—h5.

Jeder andere Zug führt auf schon erörterte Spielarten zurück. Auf Kh4—g3 folgt Kf5—g5, Kg3—f3, Le4—d3 etc.

4\. Le4—f3† Kh5—h6.
(Auf Kh5—h4 folgt Kf5—f4 etc.)
5\. Kf5—f6. Kh6—h7.
6\. Kf6—f7. Kh7—h8.

Auf 6. Kh7—h6 folgt:
7\. Lg1—e3† Kh6—h7.
8\. Lf3—e4† Kh7—h8.
9\. Le3—d4† und matt.

7\. Lf3—h5. Kh8—h7.
8\. Lh5—g6† Kh7—h8 od. h6.
9\. Lg1—d4 oder e3† und matt.

V.

2\. Kg4—h5.
3\. Ke5—f5. Kh5—h6.

(Auf 3. Kh5—h4 folgt:
4\. Le4—f3. Kh4—g3.
5\. Kf5—e4. Kg3—h4.
6\. Ke4—f4. Kh4—h3 etc.)

4\. Kf5—f6. Kh6—h5.
5\. Le4—f3† Kh5—h6.

(Auf 5. Kh5—h4, folgt:
6\. Kf6—f5. Kh4—g3.
7\. Kf5—e4. Kg3—h4 etc.)

6\. Lf3—g4. Kh6—h7.
7\. Kf6—f7. Kh7—h8.
(Auf Kh7—h6 erfolgt Matt in 3 Zügen.)
8\. Lg4—h5. Kh8—h7 und in 2 Zügen matt.

Weiss.	Schwarz.

VI.

2\. Kg4—g5.
3\. Le4—f5. Kg5—h6 (oder h5 VII., oder h4 VIII.).
4\. Ke5—f6. Kh6—h5.
5\. Lf5—g6† Kh5—h4.
(Auf Kh5—h6 folgt Lg1—e3† und matt.)
6\. Kf6—f5. Kh4—g3.
7\. Lg6—h5. Kg3—h4.
8\. Lh5—f3. Kh4—h3 und in 4 Zügen matt.

VII.

3\. Kg5—h5.
4\. Ke5—f6. Kh5—h4.

(Auf Kh5—h6 folgt:
5\. Lf5—g4. Kh6—h7.
6\. Kf6—f7. Kh7—h6 od. h8 und in 3 Zügen matt.)

5\. Kf6—g6. Kh4—g3.
6\. Kg6—g5. Kg3—f3.
7\. Lf5—d3. Kf3—g3.
8\. Ld3—e2. Kg3—h3 und in 4 Zügen matt.

VIII.

3\. Kg5—h4.
4\. Ke5—f6. Kh4—g3.

Auf Kh4—h5 folgt:
5\. Lf5—e6. Kh5—h4.
(Auf Kh5—h6 folgt:
6\. Le6—g4. Kh6—h7.
7\. Kf6—f7. Kh7—h8 od. h6 und in 3 Zügen matt.)
6\. Kf6—f5. Kh4—g3 (oder Kh4—h5 siehe a, oder Kh4—h3, siehe b.)
7\. Le6—d5. Kg3—h4.
(Auf h3 ist Schwarz einen Zug früher matt.)
8\. Ld5—f3. Kh4—h3 und ist in 4 Zügen matt.

5\. Kf6—g5. Kg3—f3.

Weiss.	Schwarz.
6. Lf5—d3.	Kf3—g3.
7. Ld3—e2.	Kg3—h3 und

ist in 4 Zügen matt.

a.

6.	Kh4—h5.
7. Le6—d5.	Kh5—h6.

(Auf Kh5—h4 folgt:

8. Ld5—f3.	Kh4—g3.
9. Kf5—e4.	Kg3—h3 od. h4 etc.)
8. Kf5—f6.	Kh6—h7.

Auf Kh6—h5 folgt:

9. Ld5—f3†	Kh5—h4.

(Auf Kh5—h6 folgt:

10. Lf3—g4.	Kh6—h7 und in

4 Zügen matt.)

Weiss.	Schwarz.
10. Kf6—f5.	Kh4—g3.
11. Kf5—e4.	Kg3—h4 od. h3 etc.)
9. Ld5—e6.	Kh7—h8.
10. Kf6—f7.	Kh8—h7.
11. Le6—g4.	Kh7—h8—h6

und in 3 Zügen matt.

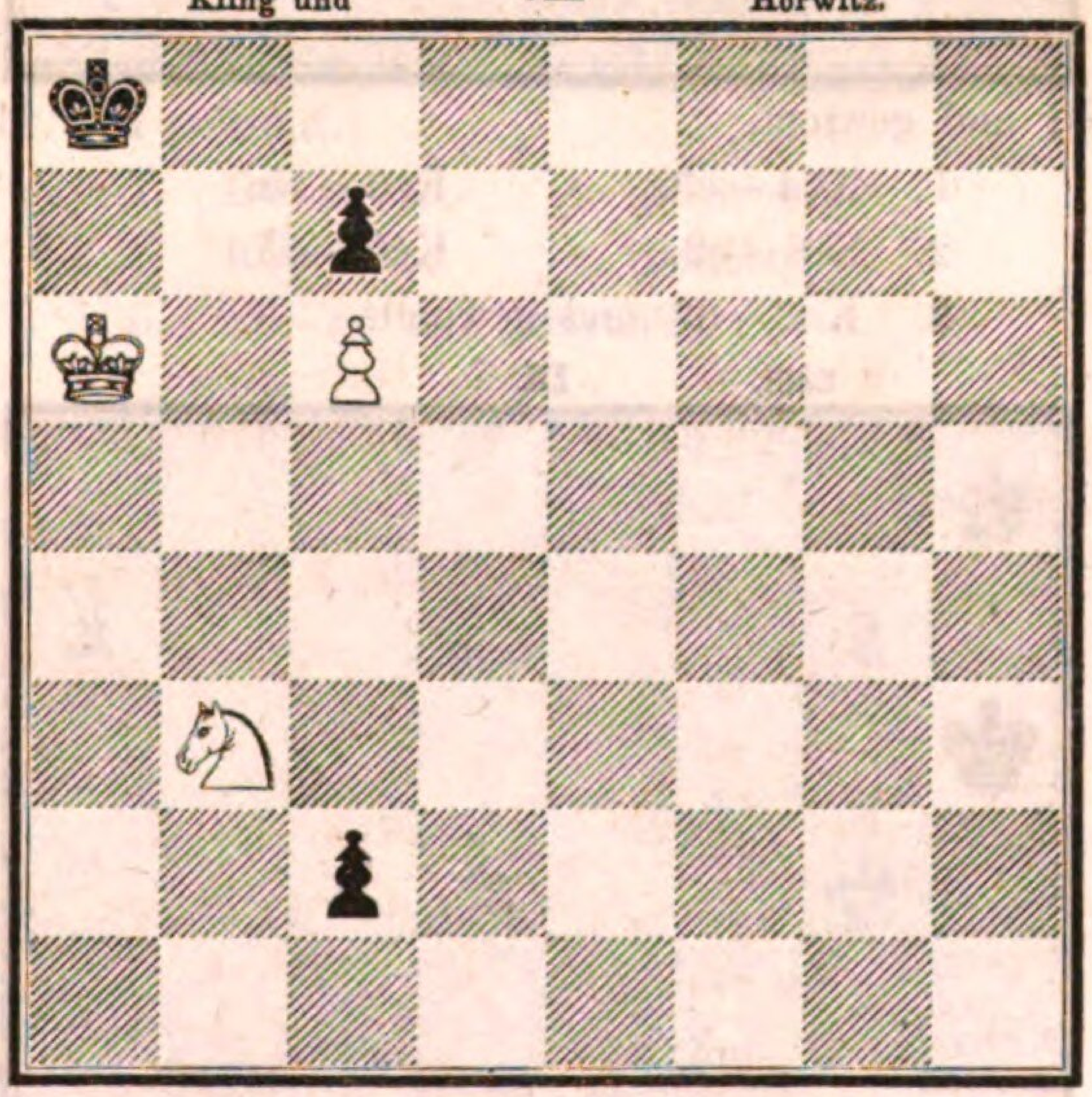
b.

6.	Kh4—h3.
7. Kf5—f4†	Kh3—h4.
8. Le6—f7.	Kh4—h3.
9. Lf7—h5.	Kh3—h4.
10. Lh5—f3.	Kh4—h3 und

ist in 2 Zügen matt.

VII.

Kling und Horwitz.



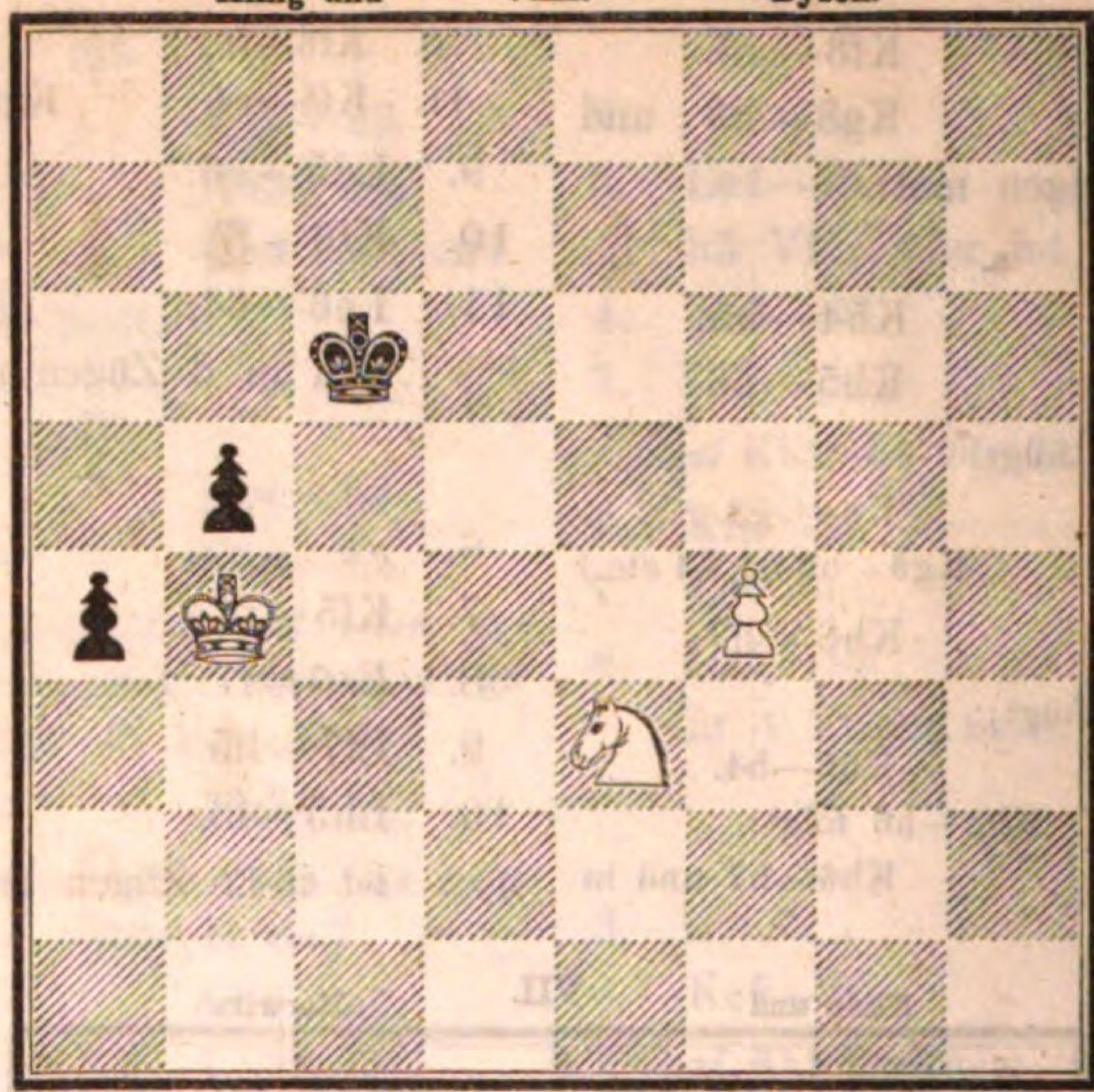
Weiss zieht und gewinnt.

Weiss.	Schwarz.
1. Ka6—a5.	Ka8—a7.
2. Ka5—b5.	Ka7—b8.
3. Kb5—c5.	Kb8—a7. (A.)
4. Kc5—c4.	Ka7—b6.
5. Kc4—d5.	Kb6—a7.
6. Kd5—e6.	Ka7—b6.
7. Ke6—d7 und gewinnt.	

A.

Weiss.	Schwarz.
3.	Kb8—c8.
4. Kc5—d5.	Kc8—d8.
5. Kd5—e6.	Kd8—e8.
6. Sb3—c1.	Ke8—d8.
7. Ke6—f7 und gewinnt.	

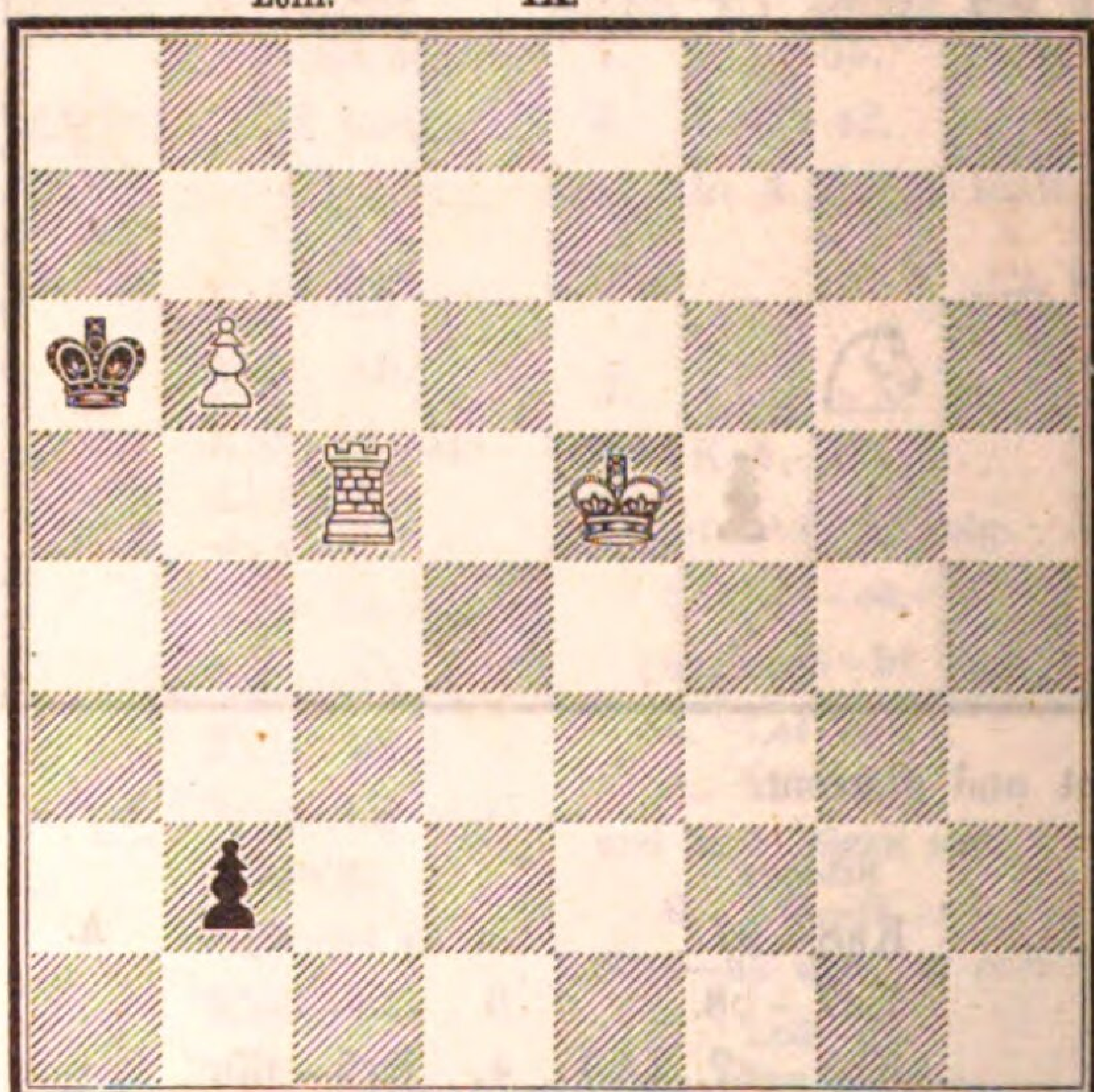
Kling und VIII. Dyson.



Weiss zieht und gewinnt.

1. Kb4—c3. Kc6—c5.
2. Se3—c2. Kc5—d5.
3. Kc3—d3 und gewinnt.

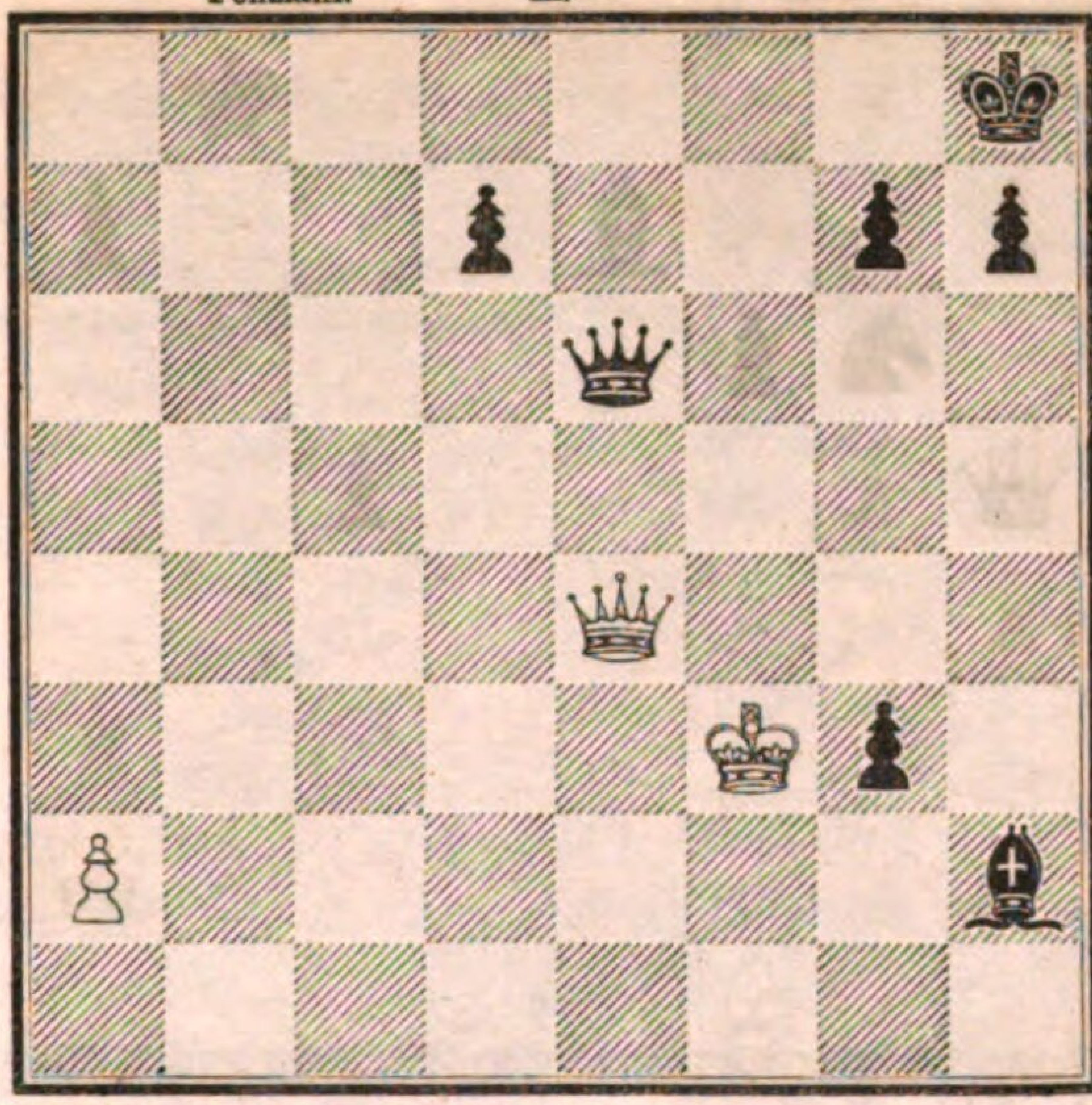
Lolli. IX.



Weiss zieht und gewinnt.

1. Tc5—b5. Ka6 n. b5.
2. b6—b7. b2—b1 D.
3. b7—b8 D† und gewinnt.

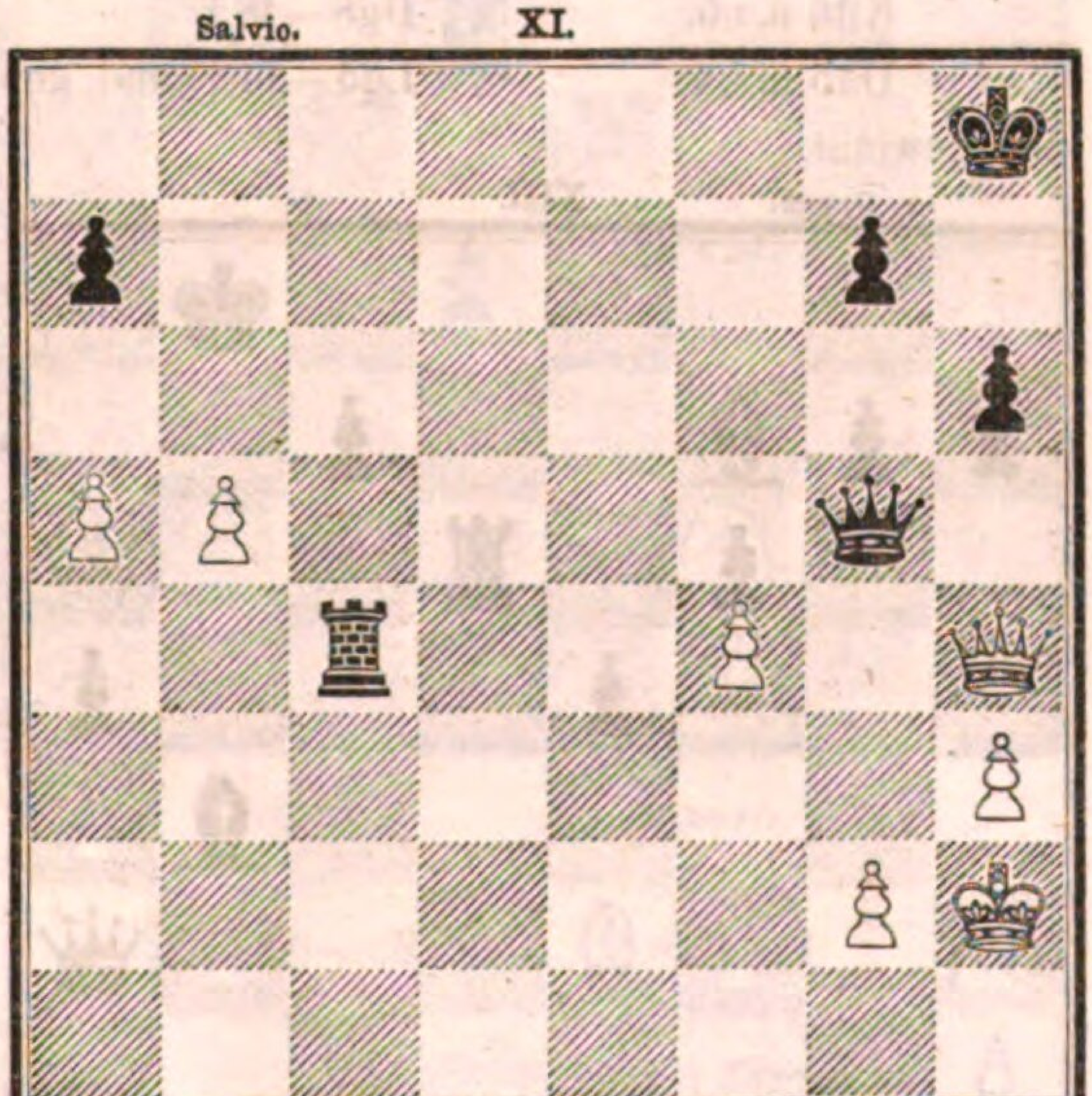
Ponziani. X.



Weiss zieht und gewinnt.

1. De4 n. e6. d7 n. e6.
2. Kf3 – g2. Beliebig.
3. a2 – a4 und gewinnt.

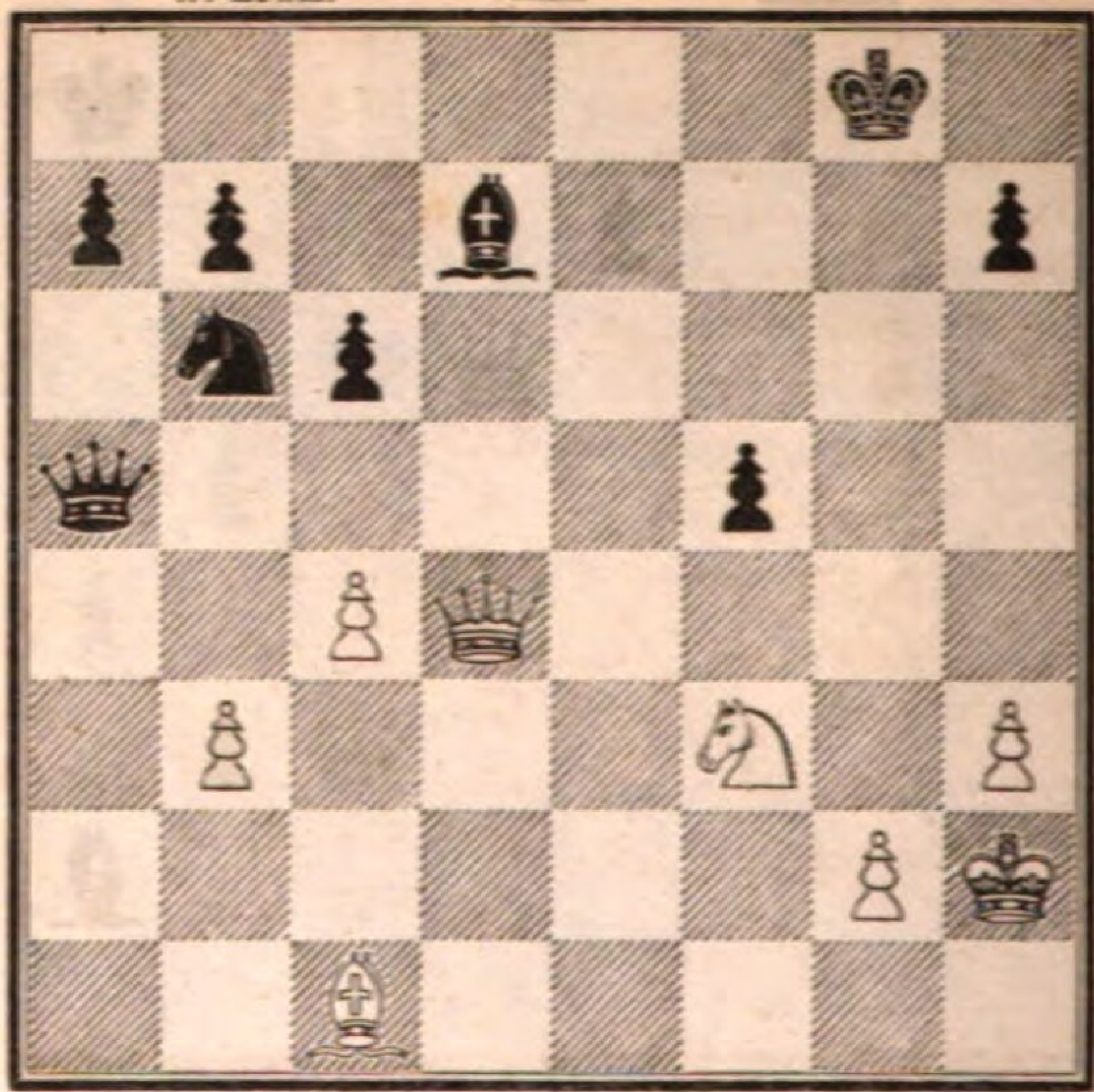
Salvio. XI.



Weiss zieht und gewinnt.

1. f4 n. g5. Tc4 n. h4.
2. g2—g4. h6 n. g5.
3. b5—b6 und gewinnt.

W. Lewis. XII.



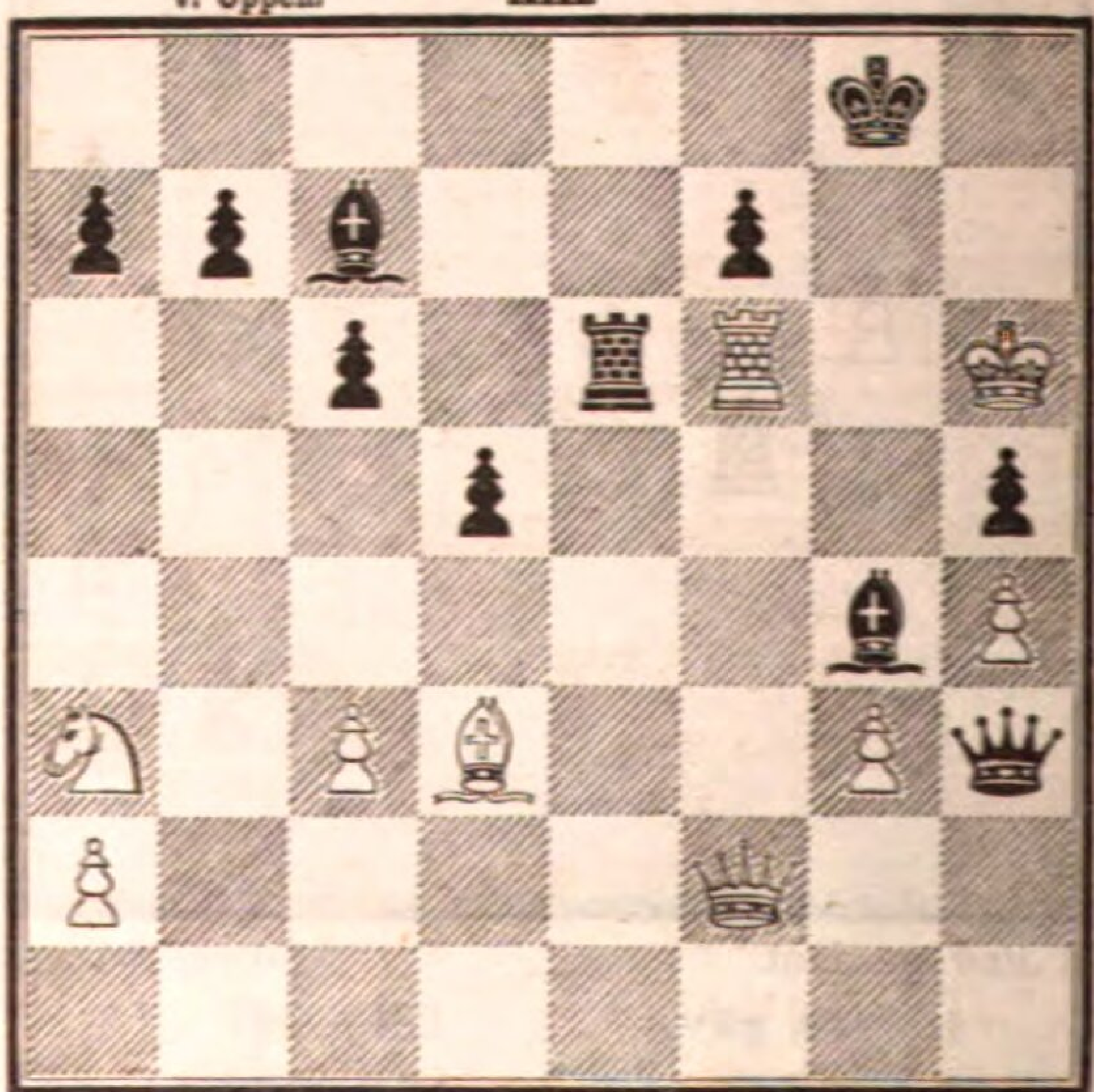
Weiss zieht und gewinnt.

1.	Lc1—h6.	Kg8—f7.
2.	Dd4—g7 †	Kf7—e6.
3.	Dg7—g8 †	Ke6—d6 od. a.
4.	c4—c5 †	Kd6 n. c5.
5.	b3—b4 †	Da5 n. b4.
6.	Lh6—f8 † und gewinnt.	

a.

3.		Ke6—e7.
4.	Lh6—g5 †	Ke7—d6.
5.	Dg8—f8 †	Kd6—c7.
6.	Lg5—f4 † und gewinnt.	

v. Oppen. XIII.



Weiss zieht und gewinnt.

(Endstellung aus einer zwischen Dufresne und Anderssen gespielten Partie.)

Weiss.	Schwarz.
1. Ld3—g6.	

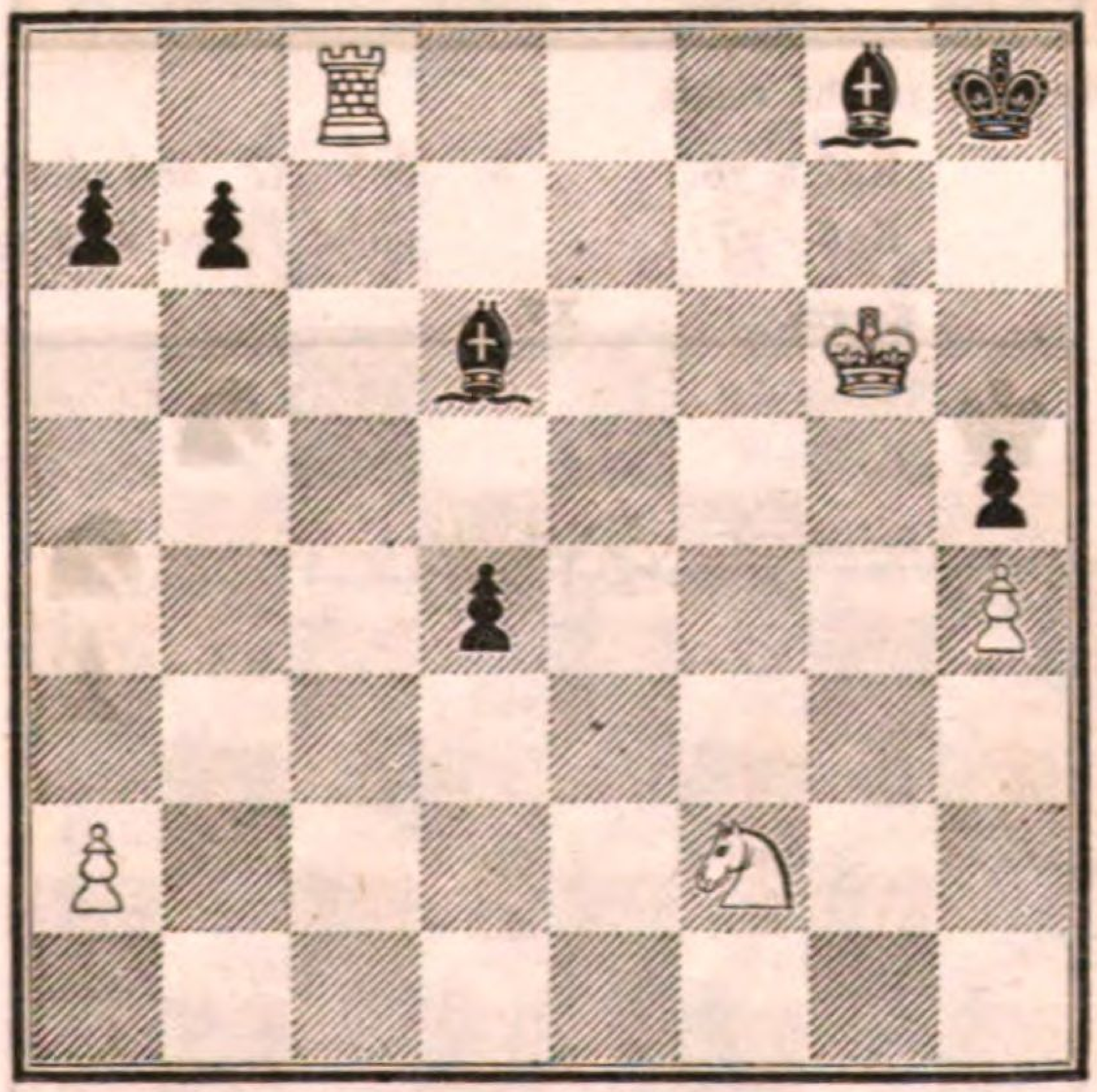
Schwarz darf weder diesen Läufer nehmen, noch den Thurm abtauschen, weil das Matt mit Tf6—f8 unmittelbar, oder durch die Dame, nachdem diese den Thurm wiedergenommen hat, erfolgen würde. Dh3 n. g3 ist daher der beste Gegenzug.

1.	Dh3 n. g3.
2. Lg6 n. f7 †	Kg8—h8.
3. Lf7 n. e6.	Dg3 n. f2.
4. Tf6 n. f2.	Lg4 n. e6.
5. Tf2—f8 †	Le6—g8.
6. Sa3—c2.	Lc7—d6.

Geschieht statt dessen c6—c5 oder Lc7—e5, so folgt Kh6—g6.

Weiss.	Schwarz.
7. Tf8—c8.	Ld6—f4 †
8. Kh6—g6.	c6—c5.
9. Sc2—e1.	d5—d4.
10. c3 n. d4.	c5 n. d4.
11. Se1—d3.	Lf4—d6.
12. Sd3—f2.	d4—d3. (A.)
13. Sf2 n. d3.	b7—b6.
14. Sd3—f2.	a7—a6.
15. Sf2—e4.	Ld6—e7.
16. Tc8—e8.	a6—a5.
17. Te8 n. e7.	Lg8—h7 †
18. Te7 n. h7 †	Kh8—g8.
19. Se4—f6 †	Kg8—f8.
20. Th7—f7 † und matt.	

A.

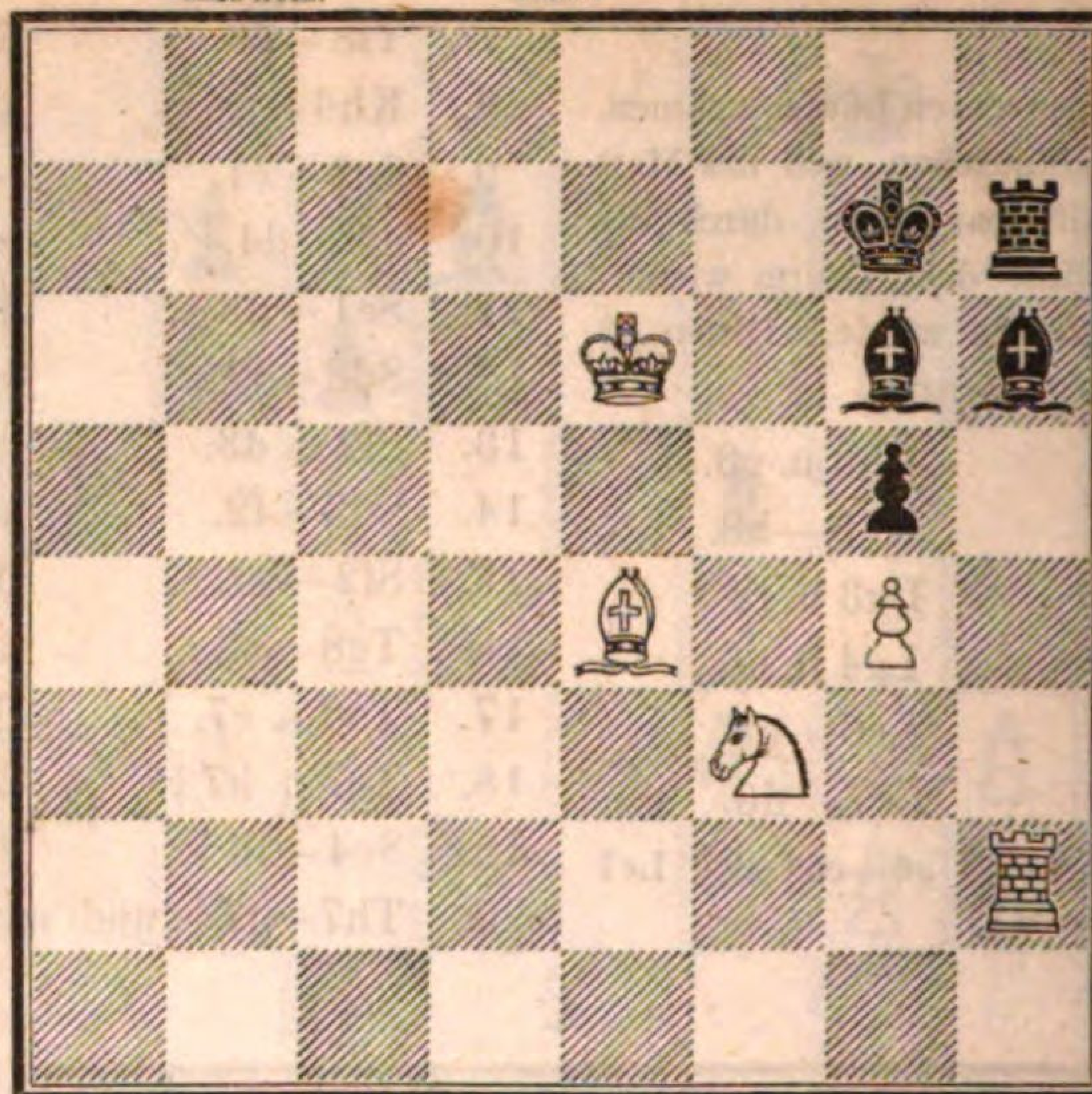


Weiss.	Schwarz.
12.	Ld6—e7.
13. Tc8—e8.	Le7 n. h4.
14. Sf2—e4.	Lh4—e7.

Sonst in 2 Zügen matt.

15. Te8 n. e7.	Lg8—h7 †
16. Te7 n. h7 †	Kh8—g8.
17. Se4—f6 †	Kg8—f8.
18. Th7—f7 † und matt.	

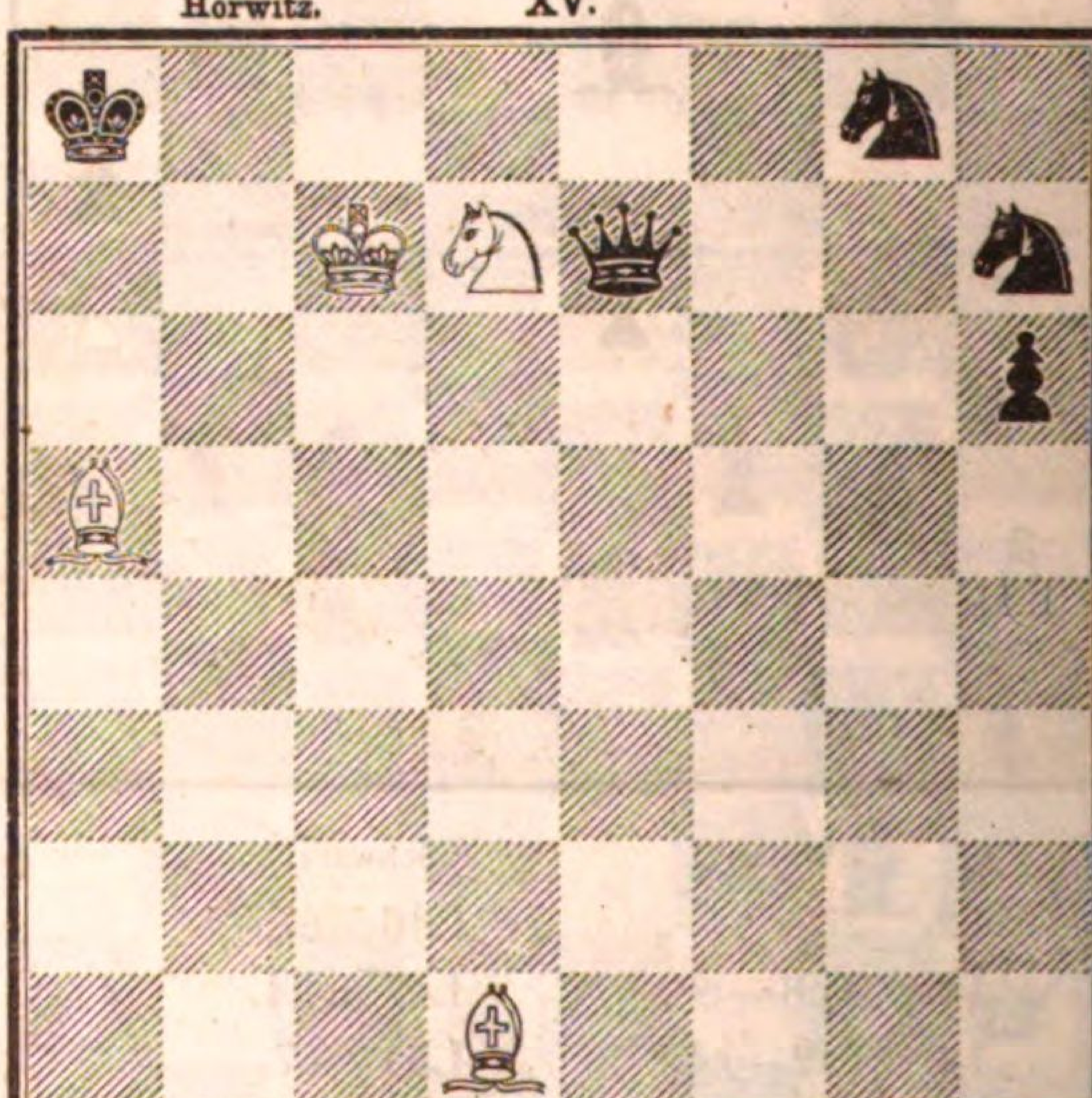
Horwitz. XIV.



Weiss zieht und macht remis.

1. Le4 n. g6. Kg7 n. g6.
2. Sf3 – e5 † Kg6—g7.
3. Se5—f7 und durch den Verlust einer Figur wird das Spiel remis.

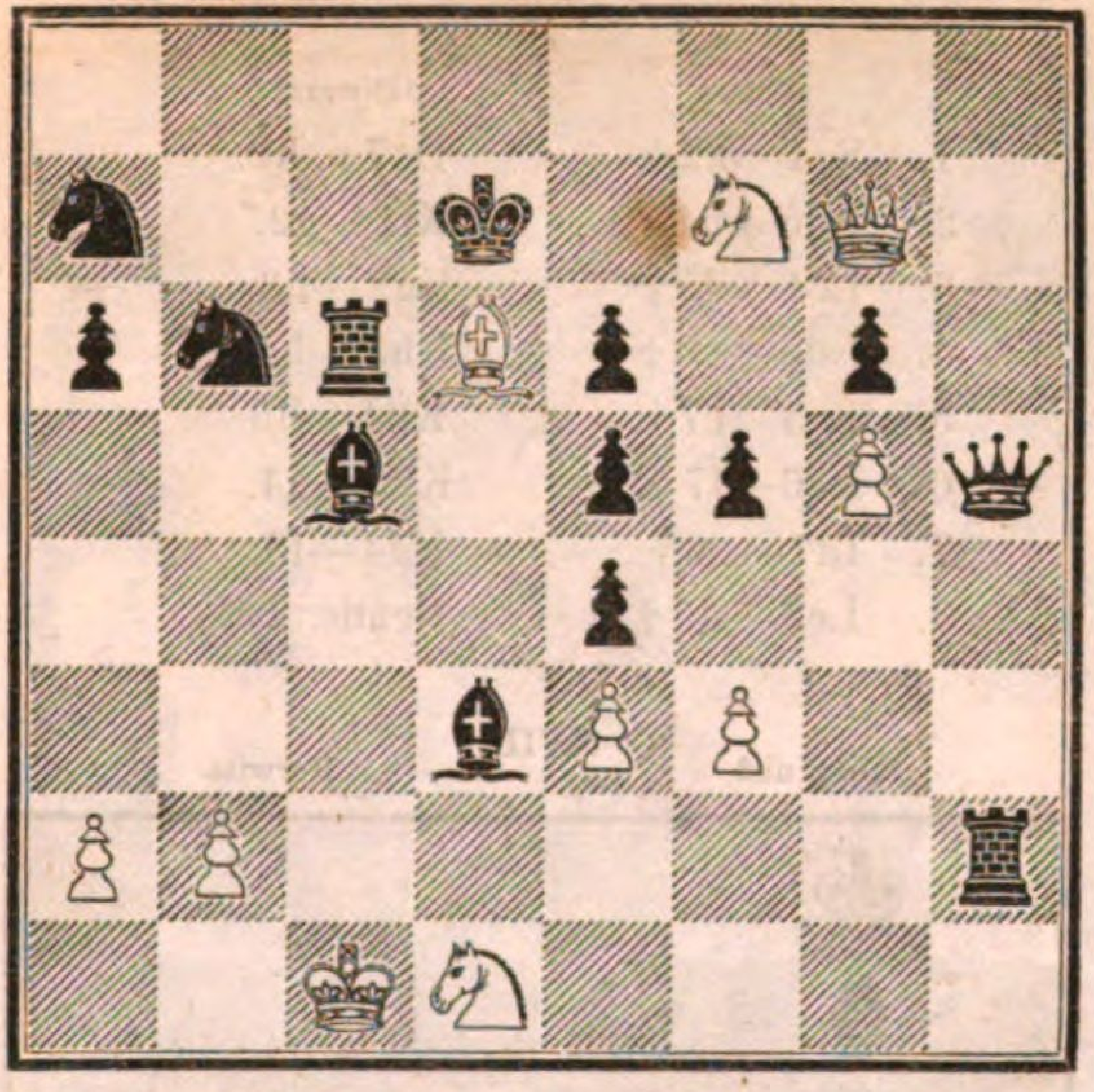
Horwitz. XV.



Weiss ist am Zuge und macht remis.

1. Ld1 – f3 † Ka8 – a7.
2. La5 – b6 † Ka7 – a6.
3. Lf3 – e4. De7 – a3.
4. Le4 – d3 † Da3 n. d3.
5. Sd7 – c5 † u. s. w.

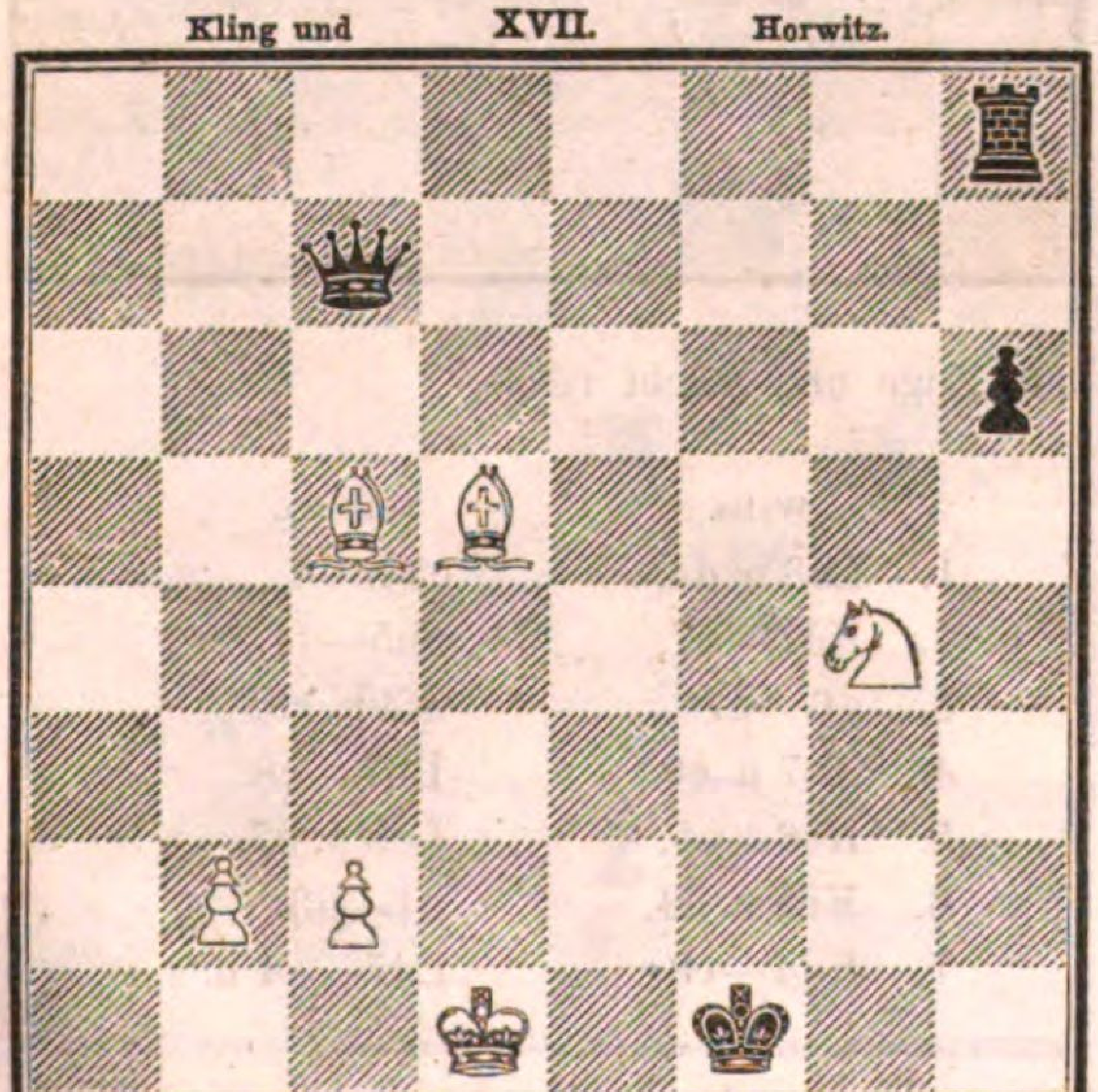
Von einem Indier. XVI.



Weiss zieht und macht remis.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Sf7—d8 †	Kd7 n. d6.	6. Sb7—a5 †	Kc4—b4.
2. Sd8—b7 †	Kd6—d5.	7. a2—a3 †	Kb4 n. a5.
3. Dg7 n. e5 †	Kd5 n. e5.	8. b2—b4 †	Lc5 n. b4.
4. f3—f4 †	Ke5—d5.	9. a3 n. b4 †	Ka5 n. b4 und
5. Sd1—c3 †	Kd5—c4.	Weiss ist patt.	

Kling und XVII. Horwitz.

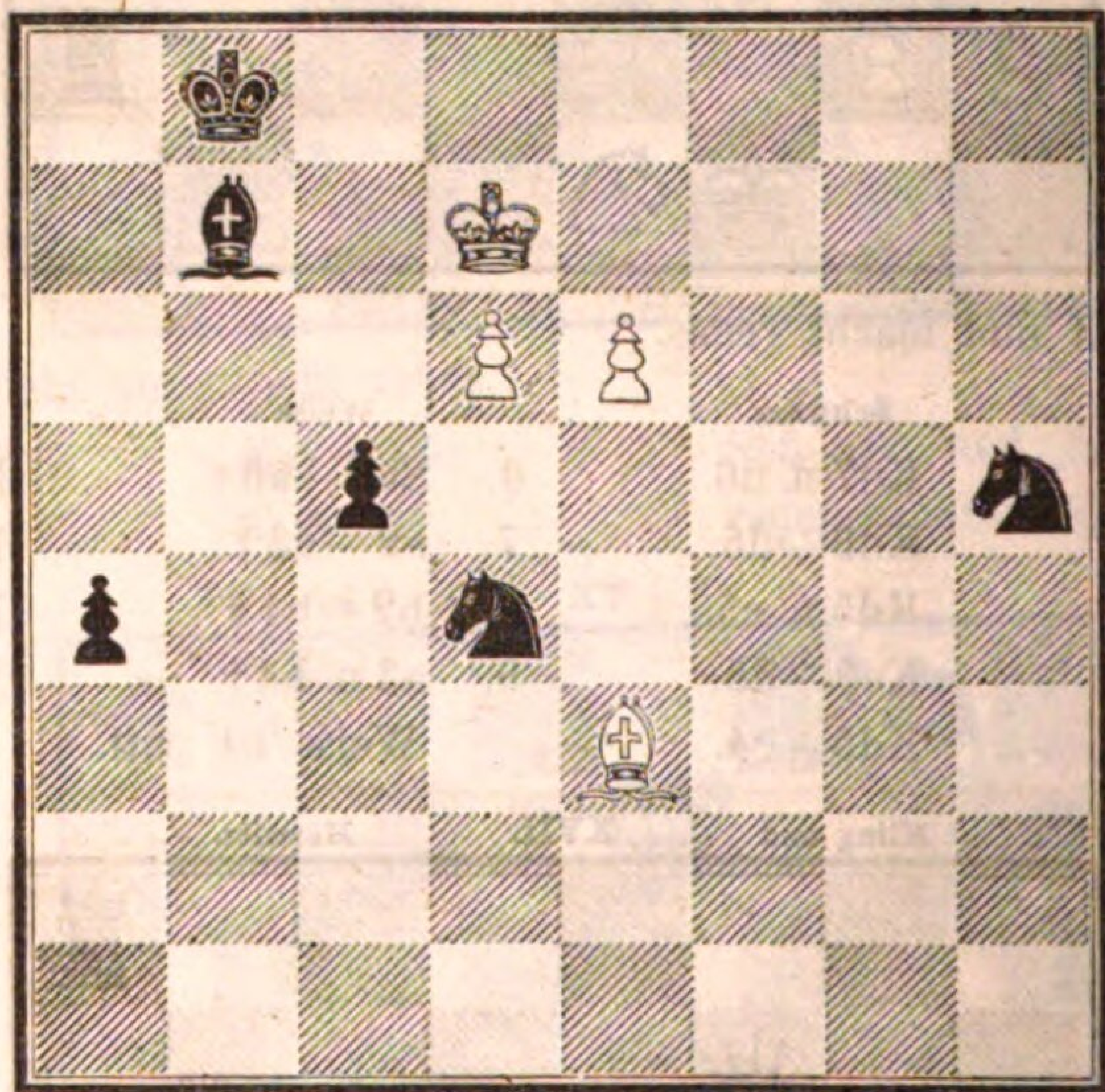


Weiss ist am Zuge und macht remis.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Sg4—h2 †	Dc7 n. h2.
2.	Ld5—c4 †	Kf1—g2.
3.	Lc4—d5 †	Kg2—h3.
4.	Ld5—e6 †	Kh3—h4.
5.	Lc5—e7 †	Kh4—h5.
6.	Le6—f7 †	Kh5—g4.
7.	Lf7—e6 †	Kg4—f3.
8.	Le6—d5 †	Remis.

XVIII.

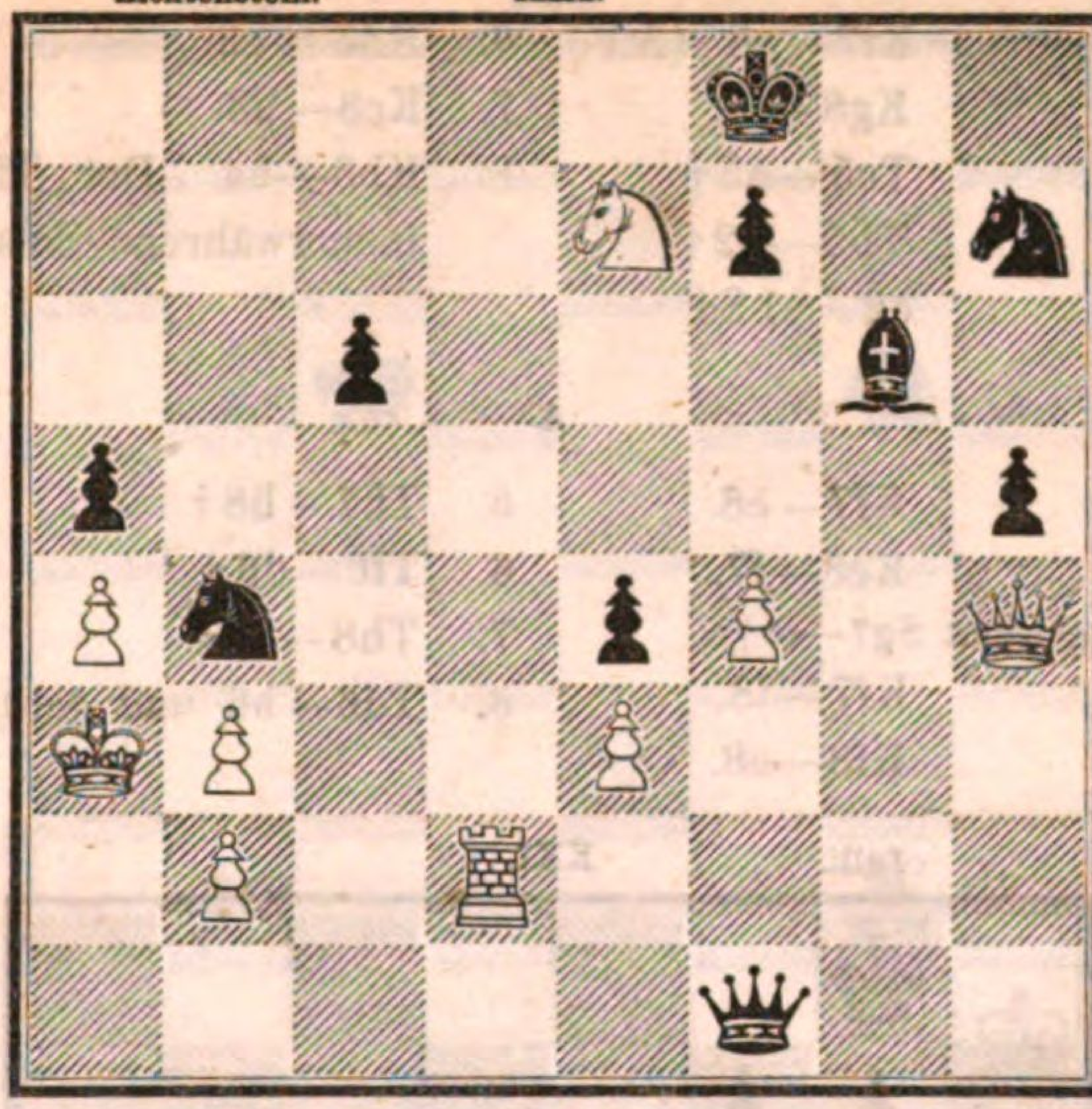
Kling und Horwitz.



Weiss ist am Zuge und macht remis.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Le3 n. d4.	c5 n. d4.
2.	Kd7—e7.	Sh5—f4.
3.	d6—d7.	Sf4 n. e6.
4.	Ke7 n. e6.	Lb7—c8.
5.	Ke6—e5.	Lc8 n. d7.
6.	Ke5 n. d4.	a4—a3.
7.	Kd4—c3.	Ld7—a4 u. s. w.

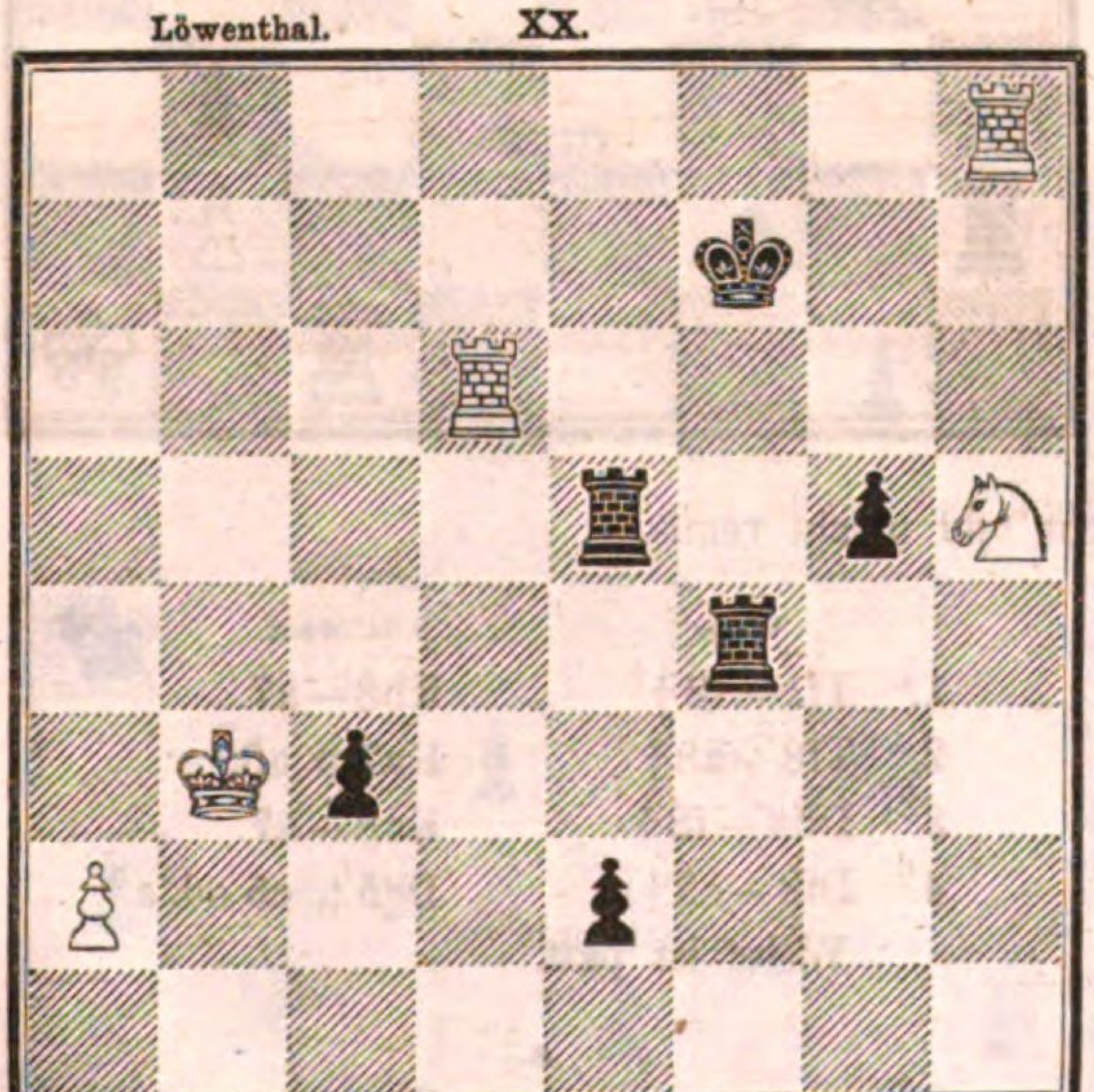
Lichtenstein. XIX.



Weiss macht das Spiel remis.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1.	Td2—d8†	Kf8—g7.	4.	Se7—f5†	g6 n. f5.
2.	Td8—g8†	Kg7—h6.	5.	Dh4—f6†	Sh7 n. f6 und
3.	Tg8 n. g6†	f7 n. g6.		Weiss ist patt.	

Löwenthal. XX.



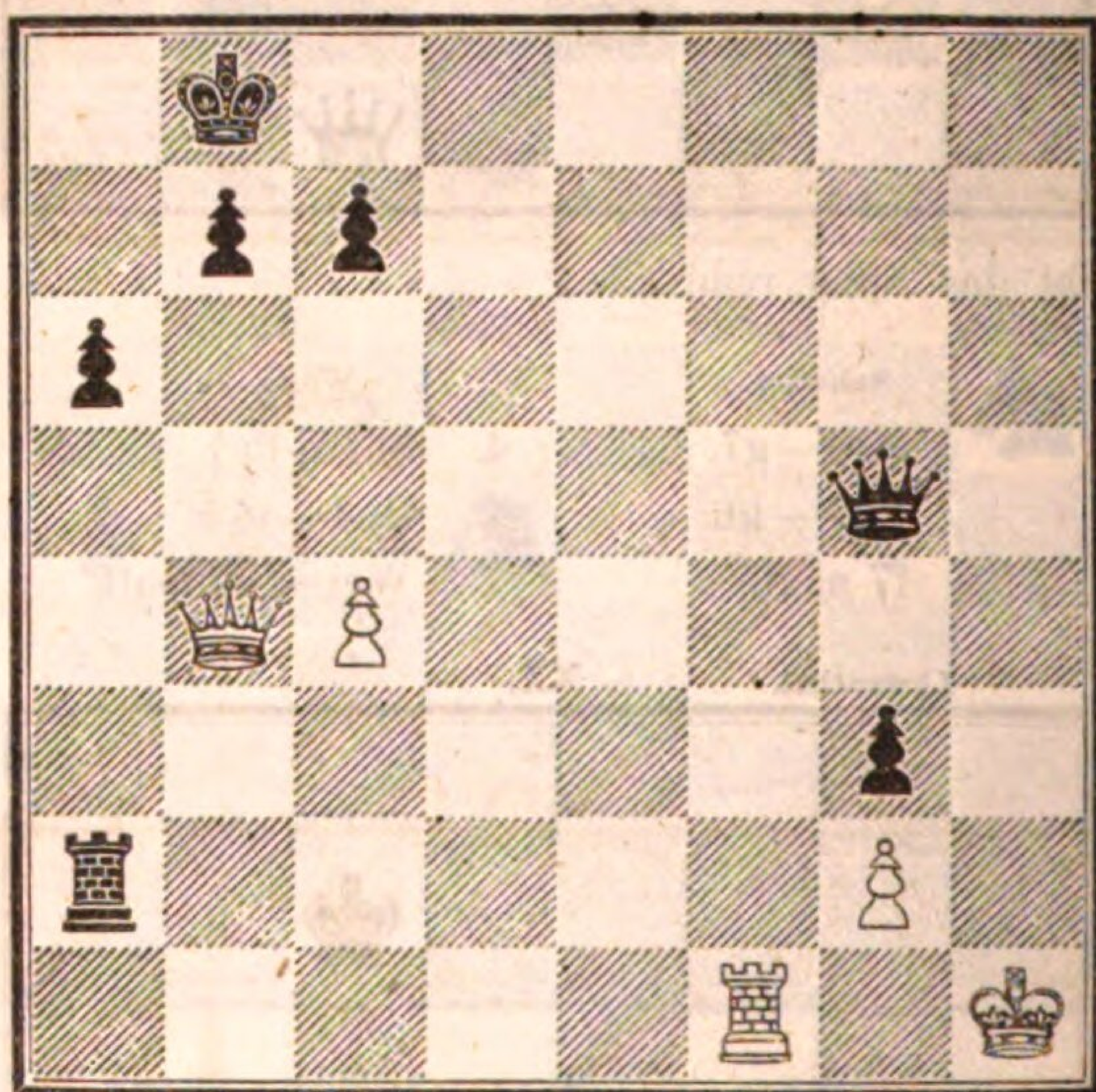
Weiss macht das Spiel remis.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Th8—h7 †	Kf7—g8. (A.)
2.	Th7—g7 †	Kg8—f8.
3.	Td6—h6.	Te5—b5 †
4.	Kb3—c2.	Tb5—b2 †
5.	Kc2—d3.	e2—e1 S †
6.	Kd3 n. c3.	Tb2—c2 †
7.	Kc3—b3.	Tf4—f3 †
8.	Kb3—b4. Der Thurm c2 giebt immerwährend Schach.	

A.

1.		Kf7—e8.
2.	Sh5—g7 †	Ke8—f7.
	(Auf Ke8—f8 gewinnt Sg7—e6 †)	
3.	Sg7—f5 †	Kf7—f8.
4.	Td6—f6 †	Kf8—e8.
5.	Th7—h8 †	Ke8—d7.
6.	Tf6—d6 †	Kd7—c7.
7.	Th8—h7 †	Kc7—c8.
8.	Td6—b6 und gewinnt.	

Lolli. XXI.



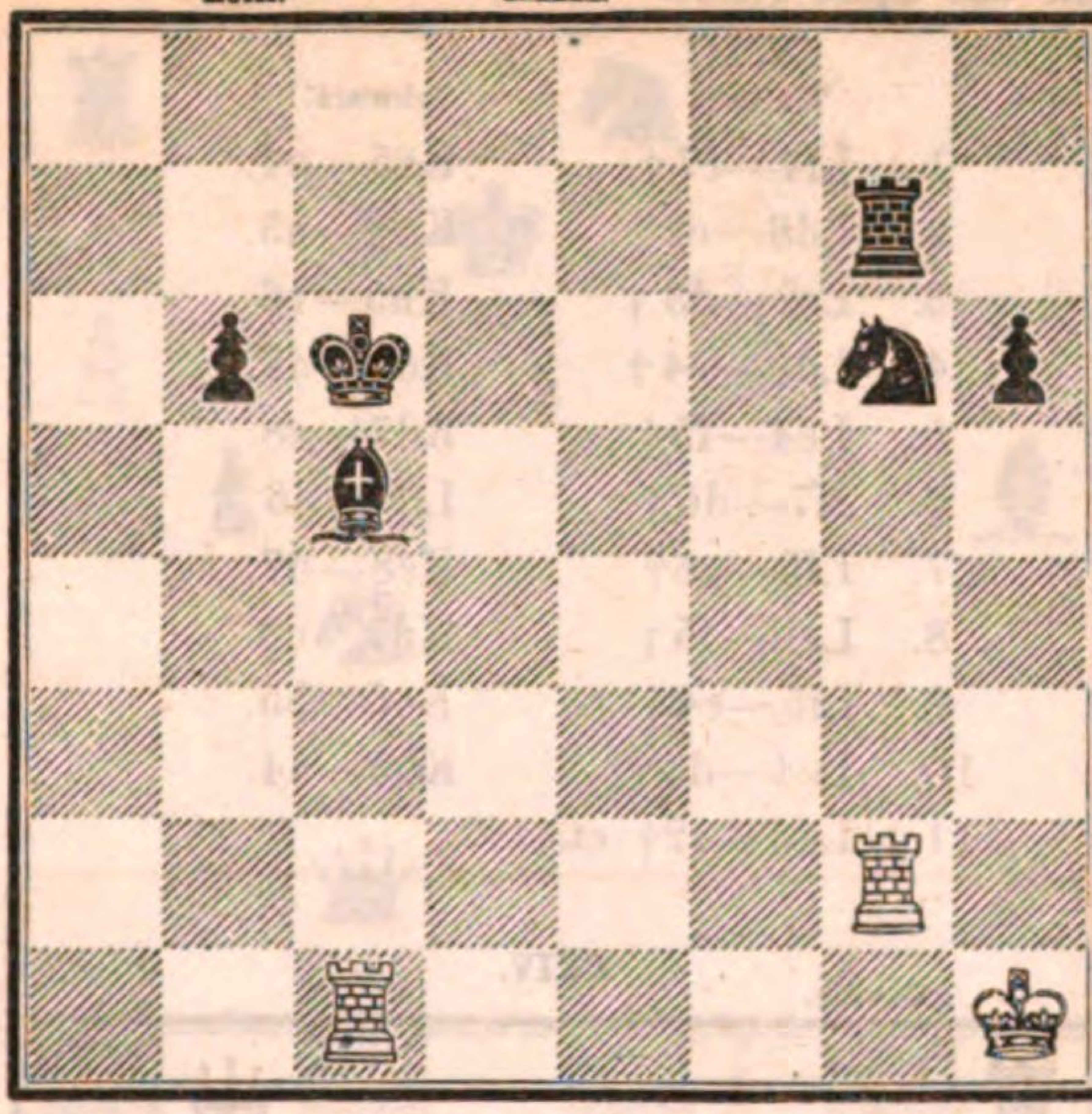
Weiss zieht und macht remis.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Tf1—f8 †	Kb8—a7.
2.	Tf8—a8 †	Ka7 n. a8.
3.	Db4—f8 †	Ka8—a7.
4.	Df8—c5 †	Dg5 n. c5 od. a.
	Weiss ist patt.	

a.

4.		b7—b6.
5.	Dc5 n. c7 † und giebt ewiges Schach.	

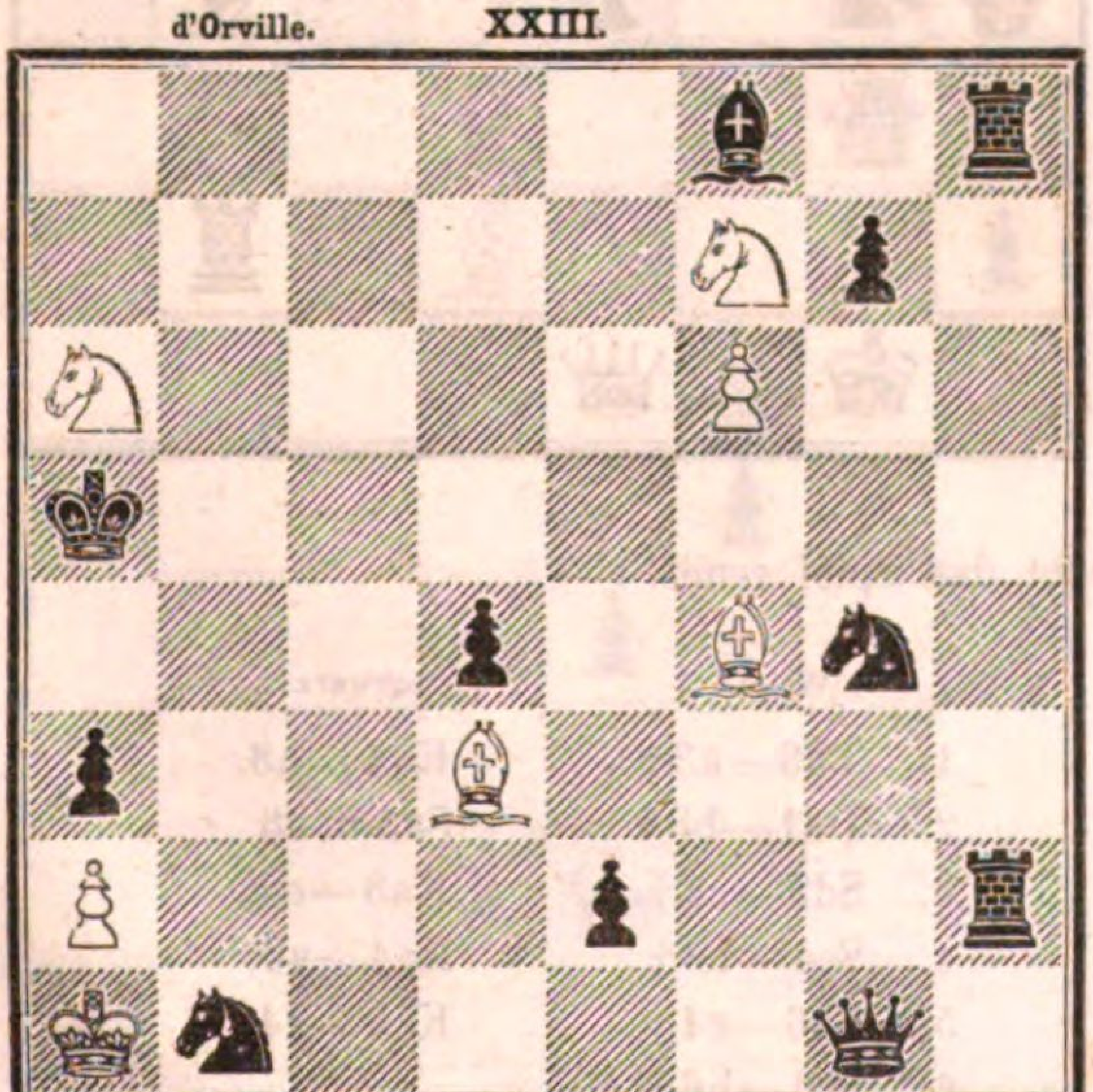
Lolli. XXII.



Weiss ist am Zuge und macht remis.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Tc1—g1.	Lc5 n. g1 od. a.	2. Tg2 n. g6†	Tg7 n. g6.
2. Tg2 n. g6†	Tg7 n. g6.	3. Tg1 n. g6†	Beliebig.
Patt.		4. Tg6 n. b6 und das Spiel ist unentschieden.	
a.			
1.	Lc5—e3.		

d'Orville. XXIII.

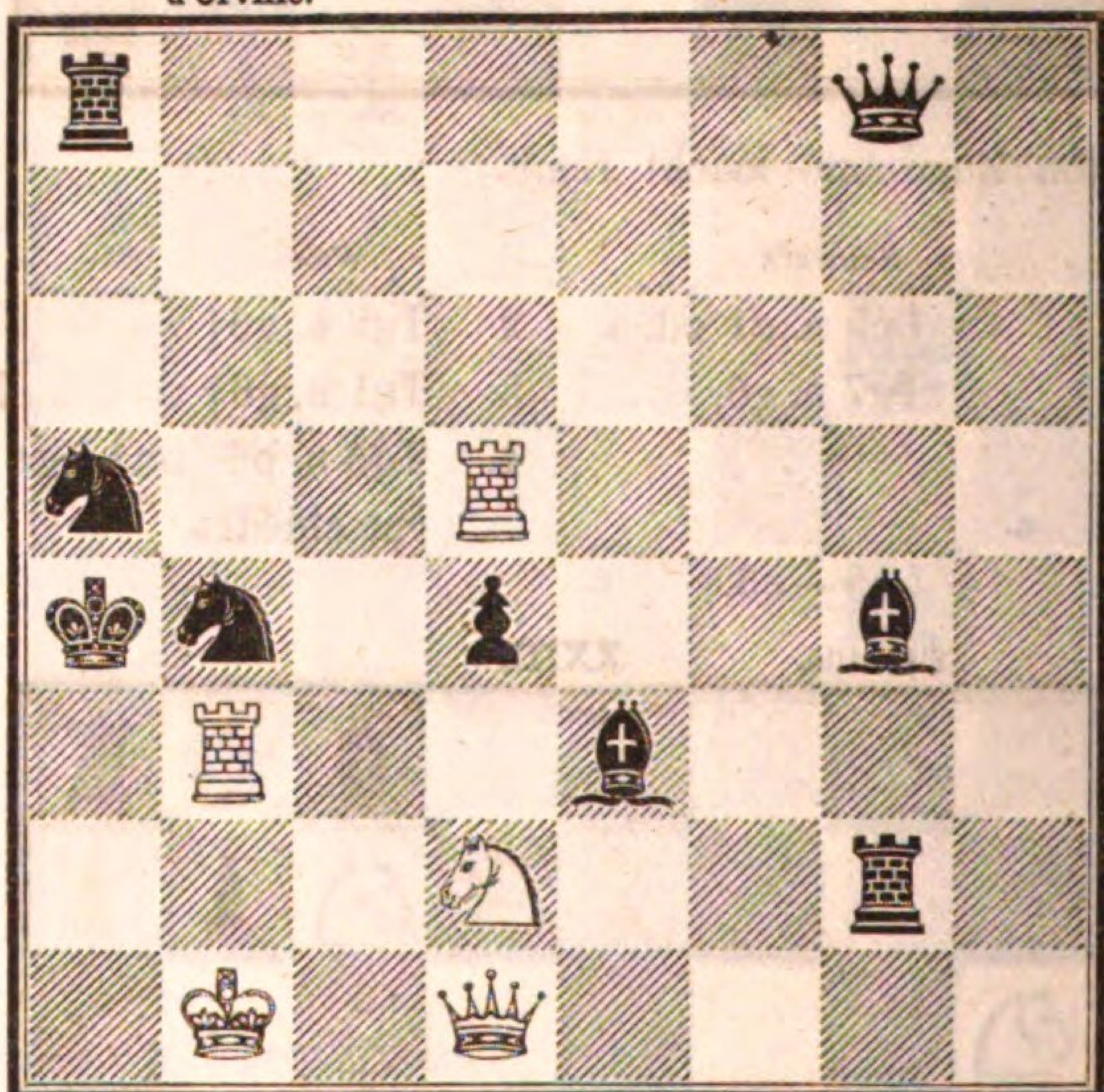


Weiss macht das Spiel remis.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Lf4—c7 †	Ka5—a4.
2.	Ld3—c2 †	Ka4—b5.
3.	Lc2—d3 †	Kb5—c6.
4.	Ld3—e4 †	Kc6—d7.
5.	Le4—f5 †	Kd7—e8.
6.	Sf7—d6 †	Lf8 n. d6.
7.	Lf5—g6 †	Ke8—d7.
8.	Lg6—f5 †	Kd7—c6.
9.	Lf5—e4 †	Kc6—b5.
10.	Le4—d3 †	Kb5—a4.
11.	Ld3—c2 † etc.	

XXIV.

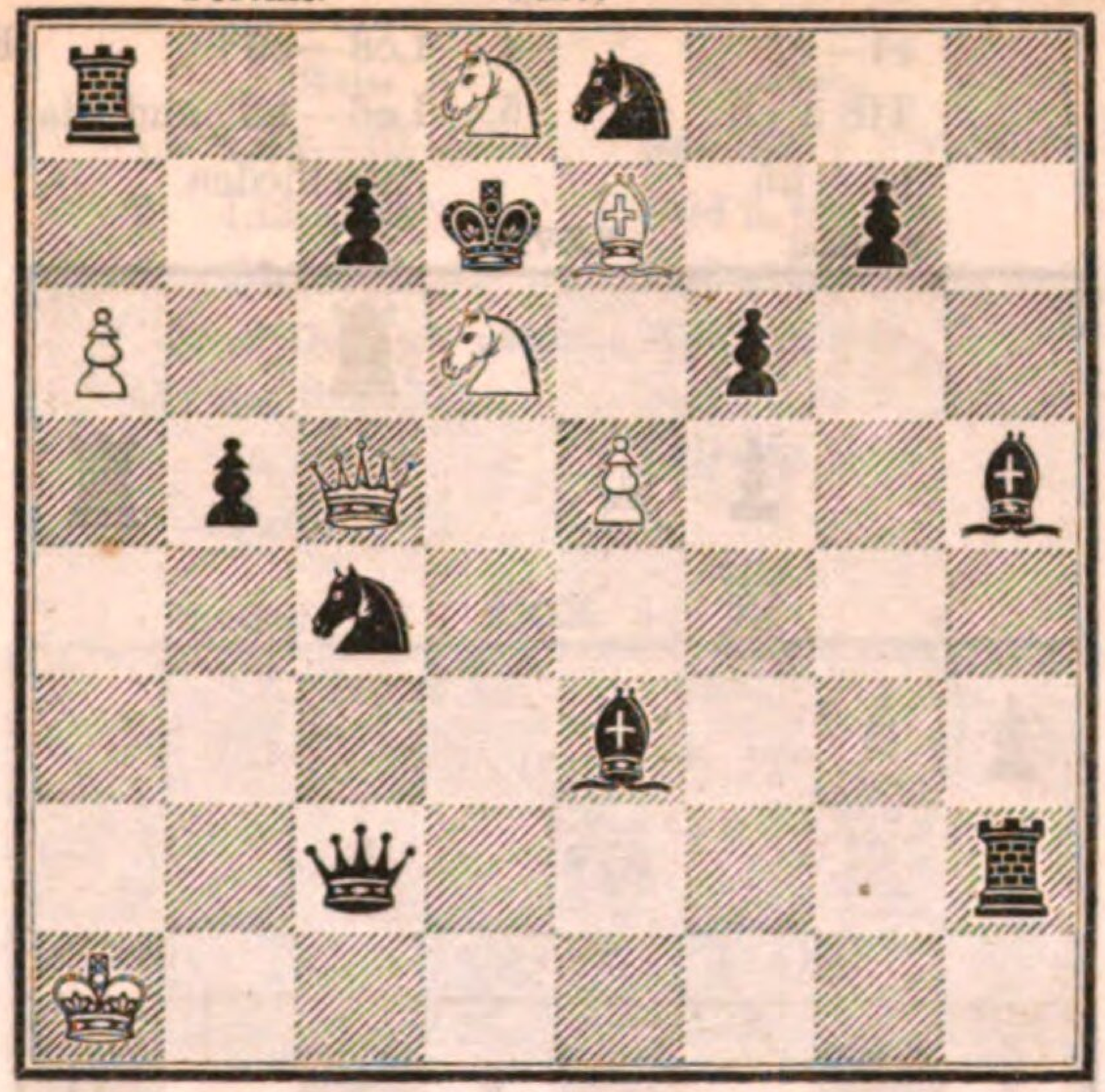
d'Orville.



Weiss macht das Spiel remis.

	Weiss.	Schwarz.
1.	Tb3—a3 †	Ka4 n. a3.
2.	Dd1—b3 †	Sa5 n. b3.
3.	Sd2—c4 †	Ka3—a4.
4.	Sc4—b6 †	Ka4—a3.
5.	Sb6—c4 †	Ka3—a4.
6.	Sc4—b6 † etc.	

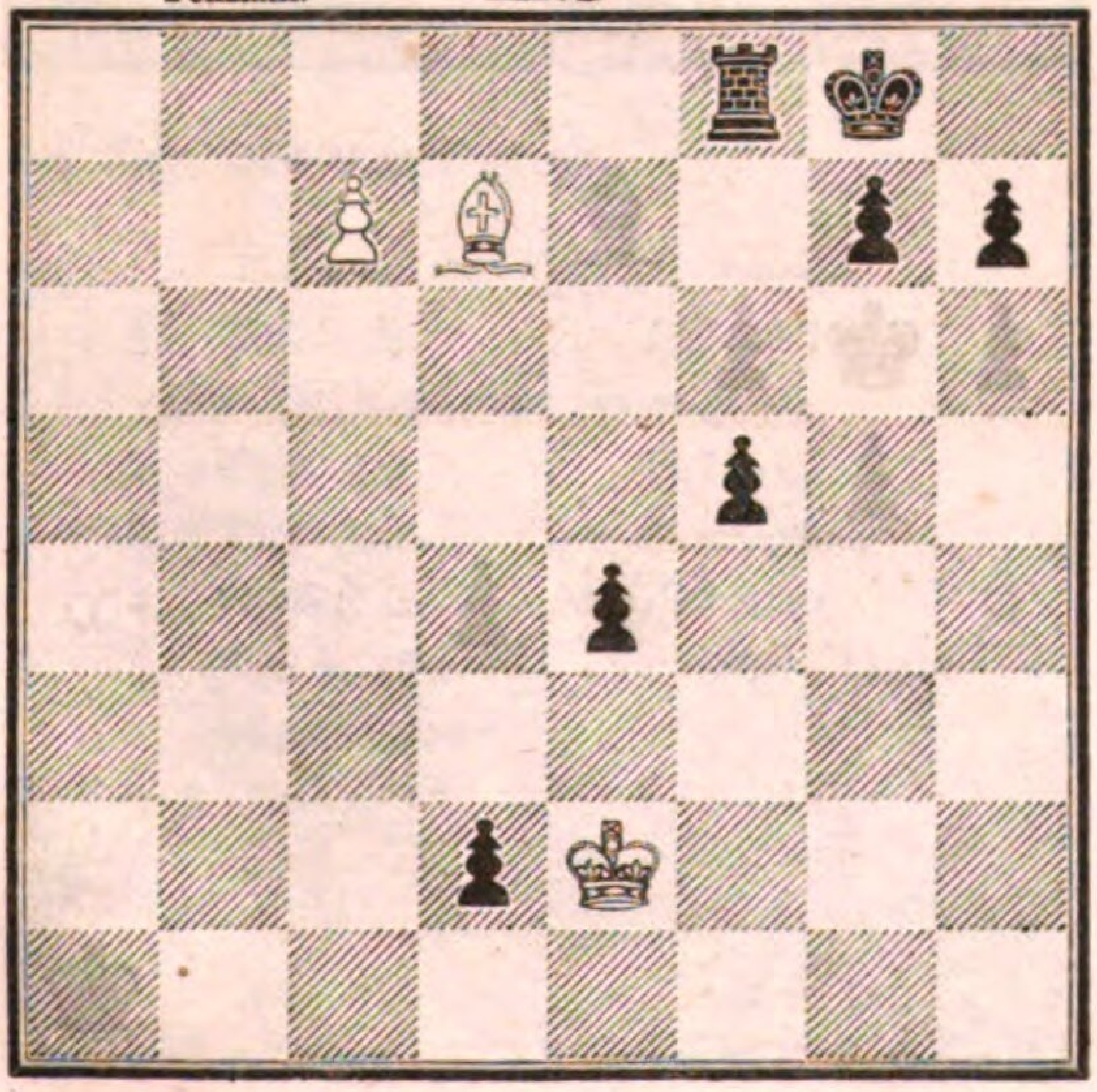
d'Orville. **XXV.**



Weiss macht das Spiel remis.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e5—e6 †	Kd7 n. e7.	6. Sf5—e7 †	Kc8—d8.
2. Sd6—f5 †	Ke7 n. d8.	7. Se7—c6 †	Kd8—c8.
3. Dc5—e7 †	Kd8—c8.	8. Sc6—e7 †	Kc8—b8.
4. De7—d7 †	Kc8—b8.	9. Se7—c6 † etc.	
5. Dd7—c8 †	Kb8 n. c8.		

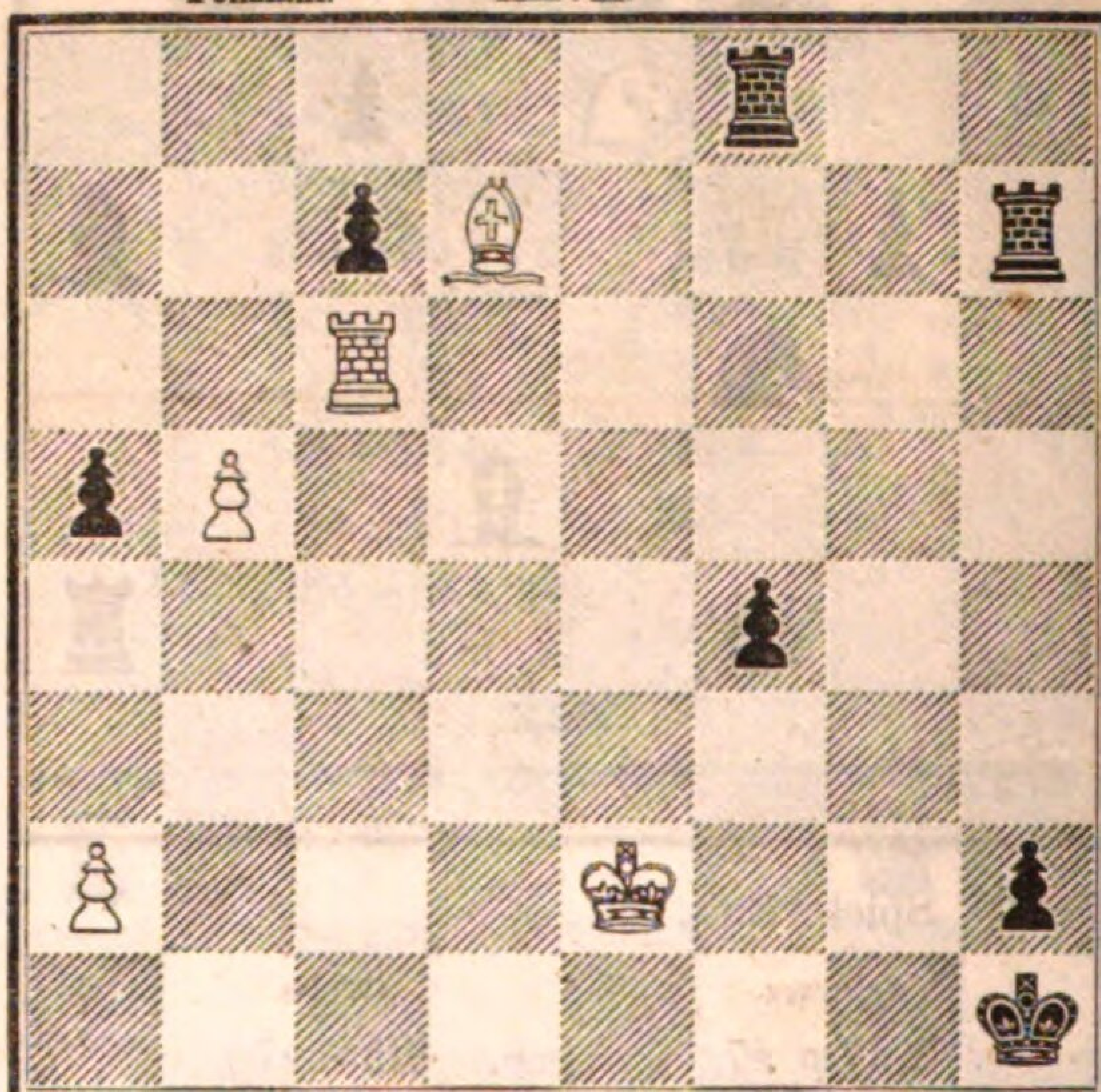
Ponziani. **XXVI.**



Weiss zieht und macht remis.

1. Ld7 n. f5. e4—e3.
2. c7—c8 D. Tf8 n. c8.
3. Lf5 n. c8. h7—h5.
4. Lc8—e6 † Kg8—f8.
5. Le6—b3 und das Spiel ist unentschieden.

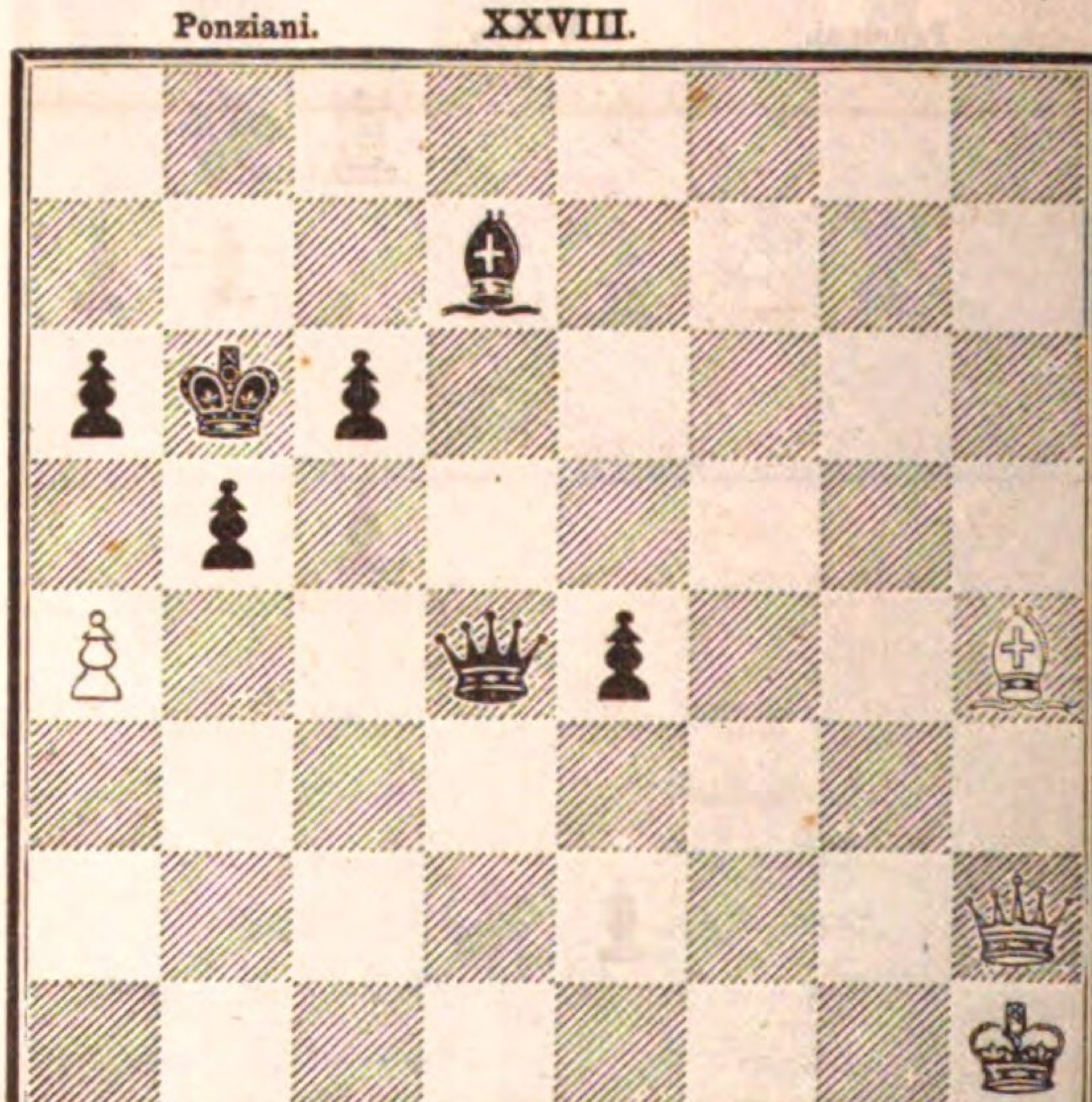
Ponziani. XXVII.



Weiss zieht und macht remis.

1. Ke2—f2. Th7—g7.
2. Tc6—c1 † Tg7—g1.
3. Ld7—c6 † f4—f3.
4. Tc1—f1 und das Spiel ist unentschieden.

Ponziani. XXVIII.



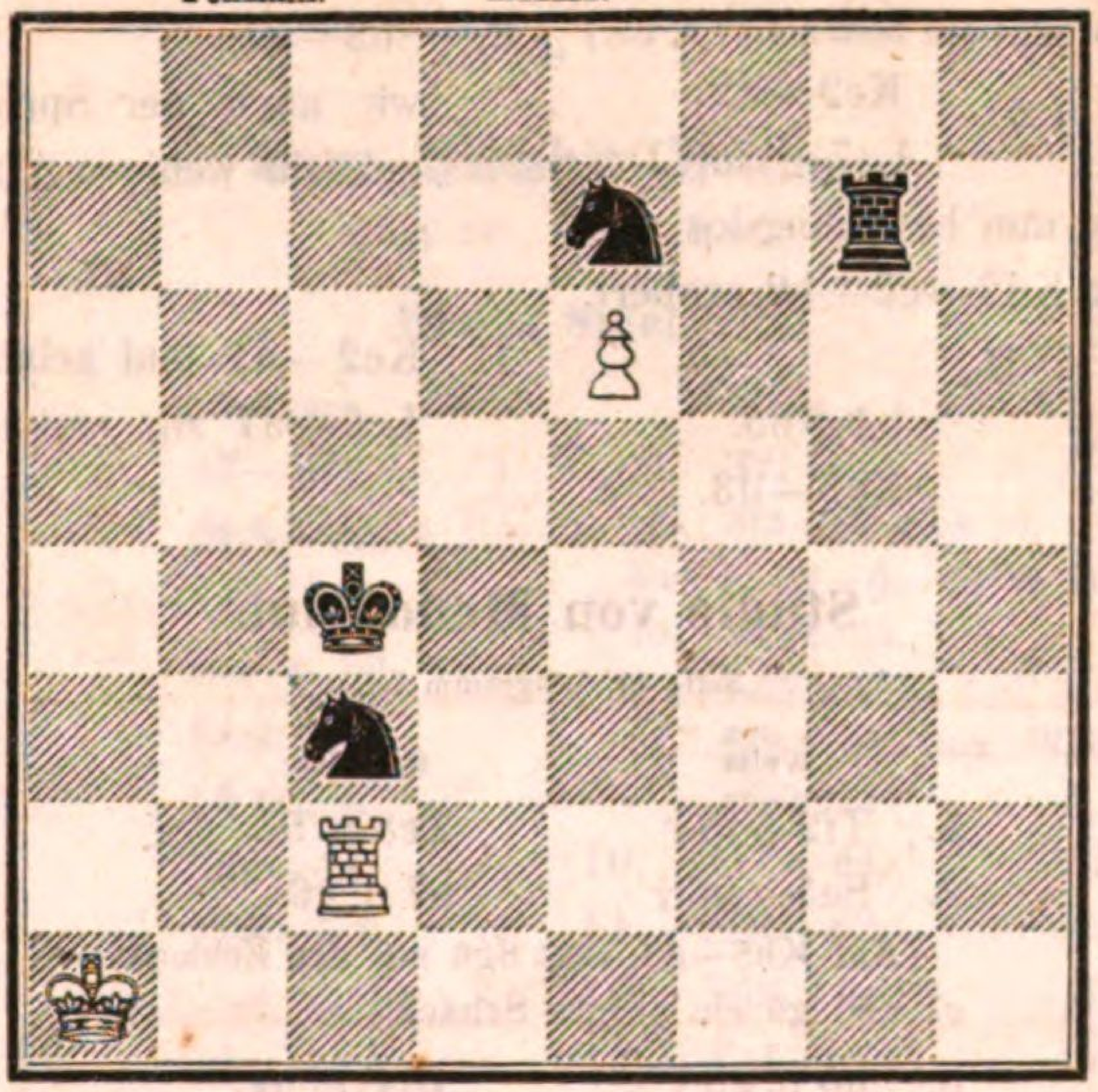
Weiss zieht und macht remis.

Weiss.	Schwarz.
1. Lh4—f2.	e4—e3.
2. Lf2 n. e3.	Dd4 n. e3.
3. Dh2—f2.	De3 n. f2.

(Auf De3—c5 gewinnt Weiss mit a4—a5 † das Spiel.)

4. a4—a5 †	Beliebig.
Patt.	

Ponziani. **XXIX.**



Weiss ist am Zuge und macht remis.

Weiss.	Schwarz.
1. Tc2—g2.	Tg7—h7.

(Mit Tg7 n. g2 wäre Weiss patt.)

2. Tg2—h2.	Th7—g7.
3. Th2—g2.	Se7—g6.
4. e6—e7.	Tg7 n. e7.

5. Tg2 n. g6 und das Spiel bleibt unentschieden.

Studie

aus einer zwischen Löwenthal und Hampe gespielten Partie.

Seite 208, Diagramm II.

Weiss gewinnt.

Schwarz.	Weiss.
	I.
1. Sa1—b3.	Lc5—a7.
2. Sb3—c1 †	

[Auf 2) c7—c5 folgt am besten La7 n. c5.]

Schwarz.	Weiss.
2.	Ke2—d2.
3. Sc1—a2.	La7—c5. Der

Springer ist nun bewegungslos und wird durch Kd2—c2—b2 erobert.

II.

Schwarz.	Weiss.
1. Sa1—c2.	b4—b5.
2. Sc2—a1.	Ke2—d3.
3. Sa1—b3.	Lc5—b4.
4. Sb3—c1 †	Kd3—e3.
5. Sc1—b3.	Lb4—c3.
6. Sb3—c1.	Ke3—d2 und

wie auch der Springer zieht, er geht in wenigen Zügen verloren.

III.

1. Ke2—d1 und gelangt dann durch Lc5—a7 zur ersten Position.

Studie von Mendheim.

Seite 18, Diagramm III.

Weiss.	Schwarz.
1. Tf2—f8 †	Te8 n. f8.
2. Se5—g6 †	h7 n. g6.

(Auf Kh8—g8, sagt Sg6 auf den Feldern e7 und g6 ein ewiges Schach.)

Weiss.	Schwarz.
3. h5 n. g6 †	Db8 n. h2.
Patt.	

Studie von Ponziani.

Seite 18, Diagramm IV.

Weiss.	Schwarz.
1.	Td7—c7.
2. Dc4 n. c7.	Patt.

Nachtrag.

I.

Zum Gambit Evans.

S. 139, 140. 8. u. 9. Spiel.

Erstes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—c4.	Lf8—c5.
4.	b2—b4.	Lc5 n. b4.
5.	c2—c3.	Lb4—a5.
6.	d2—d4.	e5 n. d4.
7.	0—0.	Sg8—f6.
8.	Lc1—a3.	Sf6 n. e4.
		(d7—d6. II. Sp.)
9.	Dd1—b3.	d7—d6.

Zieht Schwarz 9) Se4—d6, so antwortet Weiss:

10.	Lc4 n. f7 †	Ke8—f8.
11.	Tf1—e1.	Sc6—e7.
12.	Sf3—e5 u. s. w.	

Auf 9) d7—d5 würde folgen:

10.	Lc4 n. d5.	Se4—d6.
11.	Ld5 n. f7 †	Ke8—f8.
12.	Sf3 n. d4 und Weiss ist im Vortheil.	

	Weiss.	Schwarz.
10.	Tf1—e1.	f7—f5.
11.	Sf3—d2.	Sc6—e7.
12.	Sd2 n. e4.	f5 n. e4.
13.	Te1 n. e4.	d4 n. c3.
14.	Sb1 n. c3.	La5 n. c3.
15.	Db3 n. c3.	Lc8—f5.
16.	Te4 n. e7 † und ist im Vortheil.	

Zweites Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
8.		d7—d6.
9.	e4—e5.	d6 n. e5.
		(Sc6 n. e5. III. Sp.)
10.	Dd1—b3.	Lc8—e6.
11.	Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
12.	Db3 n. e6 †	Sc6—e7.
13.	Sf3 n. e5.	Th8—f8.
14.	Tf1—d1 und gewinnt.	

Drittes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
9.		Sc6 n. e5.
		(Sf6—g4. IV. Sp.)
10.	Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
11.	Dd1—b3.	Dd8—d7.

	Weiss.	Schwarz.
12.	Tf1—e1.	e5—e4.
13.	Sb1—d2.	La5 n. c3.
14.	Sd2 n. e4.	Lc3 n. e1.
15.	Se4 n. f6 †	g7 n. f6.
16.	Ta1 n. e1 †	Ke8—d8.
17.	Db3—f3.	f6—f5.
18.	Df3—f4.	f7—f6.
19.	Df4—h4 und gewinnt.	

Viertes Spiel.

	Weiss.	Schwarz.
9.		Sf6—g4. Am besten.
10.	e5 n. d6.	c7 n. d6.
11.	Tf1—e1 †	Sg4—e5.
12.	Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
13.	Sb1—d2.	La5 n. c3.
14.	Dd1—h5.	Dd8—c7.
15.	Sd2—e4.	Lc3—b4 am besten.

Auf Lc3 n. e1, oder auf g7—g6 folgt Se4—d6†

	Weiss.	Schwarz.
16.	La3 n. b4.	Sc6 n. b4.
17.	Lc4 n. f7 †	Ke8—f8 od. a.
18.	Se4—g5.	Sb4—c2.

Auf Sb4 n. c6 spielt Weiss f2—f4.

	Weiss.	Schwarz.
19.	Ta1—c1.	d4—d3.
20.	Lf7—b3.	d3—d2.
21.	Dh5—f3 †	Kf8—e8.
22.	Lb3—a4 †	Lc8—d7.
23.	Te1 n. e5 †	Ke8—d8.
24.	Tc1 n. c2 und gewinnt.	

a.

17.		Ke8—d8.
18.	Ta1—d1.	Th8—f8.
19.	Se4—g5.	Sb4—c6.
20.	Dh5 n. h7 und Weiss hat das bessere Spiel.	

II.

Als Andeutung neuer Variationen des Lopez-Springer-Spiels, und des Kieseritzki-Gambit, mögen folgende, zwischen den Herren Mises und Anderssen, gespielte Partien dienen.

Lopez-Springer-Spiel.

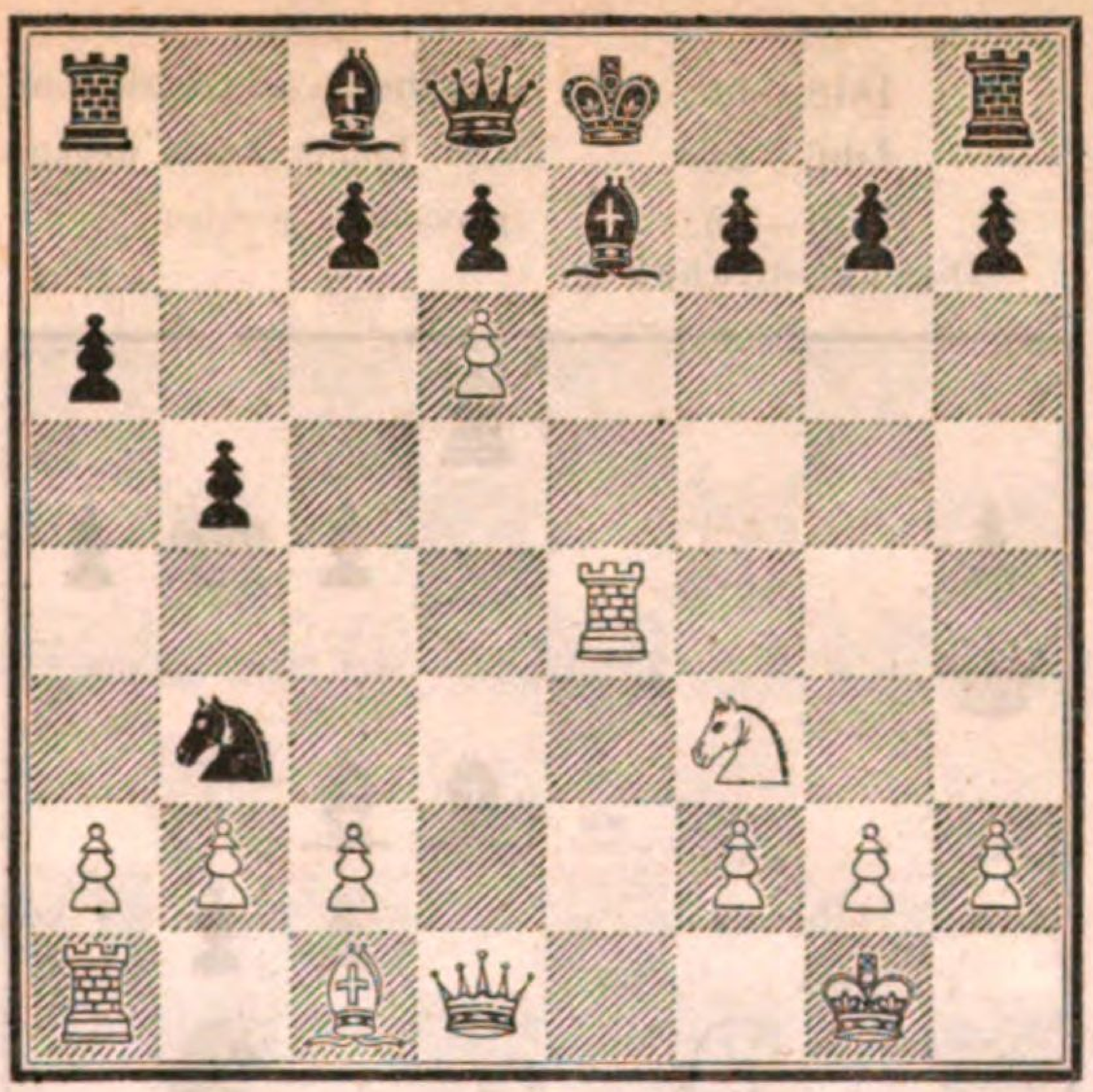
	Mises. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	Sg1—f3.	Sb8—c6.
3.	Lf1—b5.	a7—a6.
4.	Lb5—a4.	Sg8—f6.
5.	0—0.	Sf6 n. e4.

Ein Fehler, der den Verlust der Partie nach sich zieht. Hier wäre Lf8—e7 der richtige Zug gewesen.

	Weiss.	Schwarz.
6.	Tf1—e1.	Se4—f6.
7.	d2—d4.	e5—e4.
8.	d4—d5.	b7—b5.
9.	La4—b3.	Sc6—a5.
10.	Sb1—c3.	Sa5 n. b3.
11.	Sc3 n. e4.	

Weiss benutzt mit diesem und den folgenden Zügen die Vortheile seiner Stellung auf das Eleganteste.

11.		Sf6 n. e4.
12.	Te1 n. e4 †	Lf8—e7.
13.	d5—d6.	



	Weiss	Schwarz
13.		c7 n. d6.
14.	Lc1—g5.	f7—f6.
15.	Lg5 n. f6.	g7 n. f6.
16.	Sf3—h4.	0—0.

Wohl der beste Zug in dieser verzweifelten Situation.

	Weiss	Schwarz
17.	Sh4—f5.	Kg8—h8.
18.	Te4 n. e7.	Dd8 n. e7.
19.	Sf5 n. e7.	Sb3 n. a1.
20.	Dd1—h5.	Lc8—b7.
21.	Se7—g6 †	Kh8—g7.
22.	Sg6 n. f8.	Ta8 n. f8.
23.	Dh5—d1.	Tf8—c8.
24.	c2—c3.	Kg7—f7.
25.	Dd1 n. a1 und gewinnt.	

Gambit Kieseritzki.

	Mises. Weiss.	Anderssen. Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.
4.	h2—h4.	g5—g4.
5.	Sf3—e5.	Sg8—f6.
6.	Lf1—c4.	d7—d5.
7.	e4 n. d5.	Lf8—d6.
8.	d2—d4.	Sf6—h5.
9.	Lc4—b5 †	c7—c6.
10.	d5 n. c6.	b7 n. c6.

Mit diesem Zuge und der nachfolgenden Opferkombination weicht Schwarz von der gewöhnlichen Vertheidigung ab.

Bayerische Staatsbibliothek München

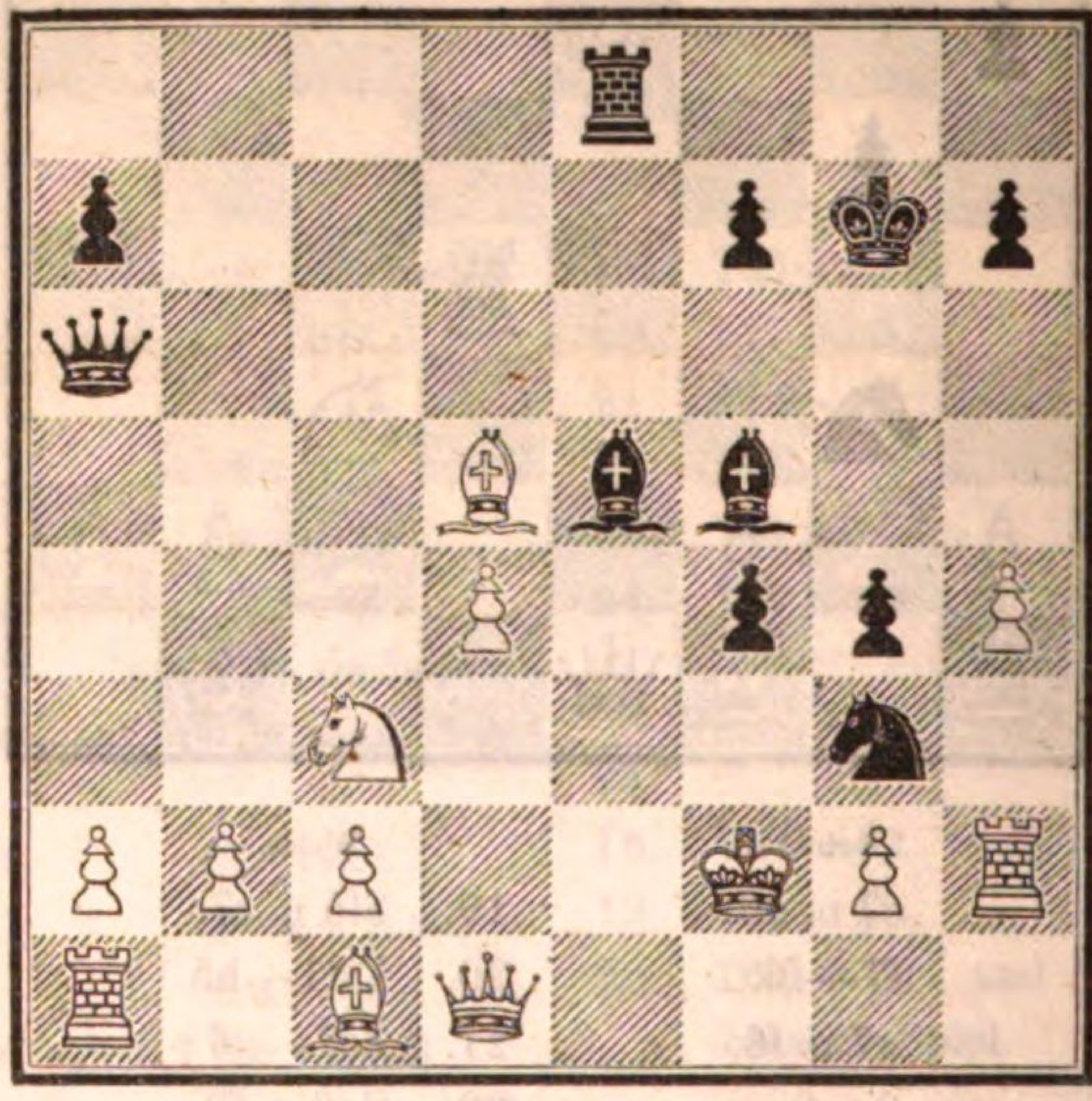
	Weiss.	Schwarz.
11.	Se5 n. c6.	Sb8 n. c6.
12.	Lb5 n. c6 †	Ke8—f8.
13.	Lc6 n. a8.	Sh5—g3.
14.	Th1—h2.	

Ein Fehler. Der richtige Zug wäre wohl Ke1—f2.

	Weiss.	Schwarz.
14.		Lc8—f5.
15.	La8—d5.	Kf8—g7.
16.	Sb1—c3.	Th8—e8 †

	Weiss.	Schwarz.
17.	Ke1—f2.	Dd8—b6.
18.	Sc3—a4.	Db6—a6.
19.	Sa4—c3.	Ld6—e5.

Dieser geistreiche Zug entscheidet zu Gunsten des schwarzen Spiels. Der Läufer kann wegen Da6—b6† nicht genommen werden.



	Weiss.	Schwarz.
20.	a2—a4.	Da6—f1†
21.	Dd1 n. f1.	Le5 n. d4†
22.	Lc1—e3.	Te8 n. e3.
23.	Kf2—g1.	Te3—e1† und matt.

Bayerische Staatsbibliothek München

Eduard Hænel's Buchdruckerei in Berlin.

Verzeichniss von Druckfehlern und Berichtigungen.

Seite 18. Stellung IV. steht: Weiss zieht und macht remis, während es heissen muss: Schwarz zieht u. s. w.

„ 20. ist zu ergänzen zur Erklärung der Freibauern nach den Worten: nicht mehr zu passiren hat: „und auf dessen eigener Reihe kein feindlicher Bauer steht."

„ 25. Zeile 28. statt: herbeiführen, herbeizuführen.

„ 33. Zeile 21. statt: g7, e7.

„ 42 u. 43 ist der schwarze Springer von b8 auf c6 zu setzen.

„ 53. Zeile 3. statt: zu ihrem Schluss, zu seinem Schluss.

„ 64. Zeile 22. statt: siehe 8. Spiel, siehe 7. Spiel.

„ 432. Zeile 1. statt: Erste Abth. Erklärungen, zweite Abth. Eröffnungen.

„ 457. Im Diagramm. Der weisse König statt: g1, f1.

„ 485. Zug 4 des Weissen, statt: Lf1 n. c3, Lf1 n. c4.

(M 11.50)

P

13 Bredum

1930

Bayerische StaatsBibliothek

Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Dufresne, Jean,

Theoretisch-praktisches Handbuch des Schachspiels Theorie der Eröffnungen und Endspiele erläutert durch die besten Partien der Neuzeit

Berlin 1863

Gymn. 806 b
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431965-0